

école
nationale

supérieure
des

Arts
décoratifs

diplômes
2021



en The École nationale supérieure des Arts Décoratifs is a public institution of higher education under the authority of the French Ministry of Culture and a partner of Université PSL (Paris Sciences & Lettres). Its purpose is to provide high-level artistic, scientific, and technical training for artists and designers, and to conduct research. A wellspring for intellectual, creative and artistic development for over 250 years, the École des Arts Décoratifs Paris aims to give the new generation of artists, designers and creators the tools they need to transform tomorrow's world. Every year the École des Arts Décoratifs trains over 800 creators in 10 departments (Art-Space, Interior Architecture, Animation, Graphic Design, Product Design, Textile and Texture Design, Fashion Design, Printed Image, Photography/Video and Stage Design), students who are committed to producing the material, visual and imaginary environment that reflect today's world and reflecting on changes in the social and artistic landscape.

écolo
des arts
décoratifs
paris



2021
diplômes



fr L'École nationale supérieure des Arts Décoratifs est un établissement public d'enseignement supérieur relevant du ministère de la Culture, et partenaire de PSL (Paris Sciences&Lettres) qui a pour mission la formation de haut niveau, artistique, scientifique et technique d'artistes et de designers, et de chercheurs. Lieu de foisonnement intellectuel, créatif et artistique depuis plus de 250 ans, elle a pour vocation de former les futur-es artistes et designers à être les créateur-ices du décor contemporain et Les « transformateur-ices » du monde de demain. Chaque année, plus de 800 créateur-ices dans 10 secteurs (Art-Espace, Architecture Intérieure, Cinéma Animation, Design Graphique, Design Objet, Design Textile et Matière, Design Vêtement, Image Imprimée, Photo/Vidéo, Scénographie), s'attachent à créer l'environnement matériel, visuel et imaginaire de notre temps et à penser les mutations du paysage sociétal et artistique. Un modèle pédagogique unique, une large ouverture sur le monde et un pôle de recherche hors normes, placent l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs dans le cercle restreint des grandes écoles d'art, de design et de mode.



**écolo
des arts
décoratifs
paris**

21
diplômes

Emmanuel
TIBLOUX 
Directeur
de l'École des Arts
Décoratifs

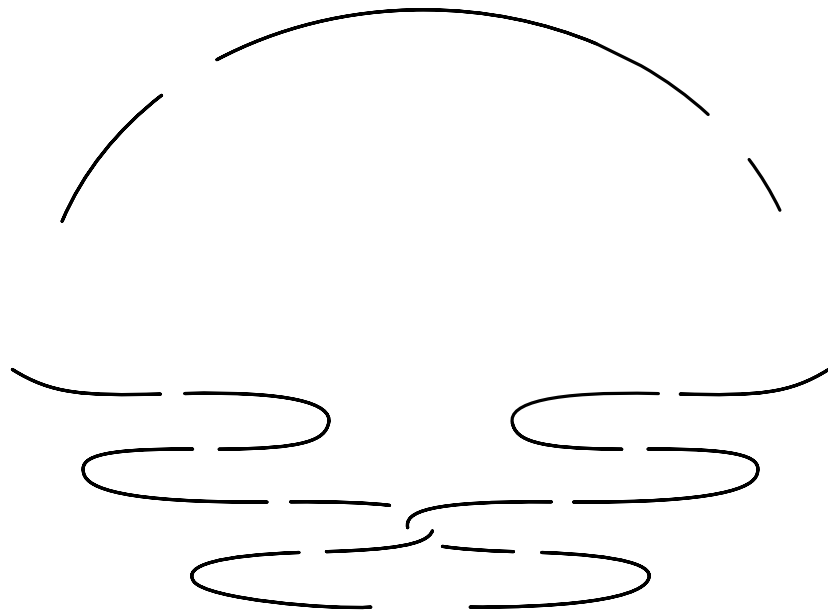
Un catalogue de diplômé·es
d'école de création est
toujours un  baromètre
des humeurs de la jeunesse,
un sismographe des affects,
des désirs  et des attentes,
un indicateur de ce qui vient.

Où en sont aujourd'hui les
forces de la jeunesse et de
la création ? Quelles sont
les nouvelles formes qui
émergent ? Vers quels
usages sont-elles tournées ?
Le nouveau est-il toujours
notre  horizon ? Dans
la période de guerre et
de pandémie que nous
connaissons, qui modifie
profondément *l'expérience*
de la jeunesse, qui accentue
le sentiment diffus de crise
dans lequel nous vivons
depuis de longues  années,

ces questions sont d'autant plus pressantes. Force est pourtant de constater, au vu des projets ici rassemblés, qu'il n'y a pas de rupture mais plutôt la poursuite d'une tendance ou d'une inflexion plus ancienne, qui engagent  une explication avec la modernité et son credo de la croissance et du développement. *Urgence écologique*, circuits courts, réinvestissement des outils et des  savoir-faire traditionnels, souci *éthique*

et du *bien commun*, critique sociale, pédagogie, *soin* sont quelques-unes des grandes tendances d'une création  contemporaine qui réinvente notre décor, dans une conception étendue des arts décoratifs. Et qui nous rappelle qu'il n'y a pas d'art plus urgent que de vivre ensemble, dans le *respect* et la *tolérance*, ni de design plus nécessaire que celui d'un *monde*  *commun*, composé non seulement entre les humains mais

aussi entre les humains
et les non-humains. Le
monde est en crise certes,
mais la crise pourrait bien
être porteuse d'un monde
recomposé — telle est la
bonne nouvelle que portent
les pages qui suivent.



en A catalogue of art school graduates always provides a barometer of young people's state of mind, a record of emotions, aspirations and expectations, an indicator of what is on the horizon. What shape are the creative forces of youth taking today? What new forms are emerging? What uses are they tending towards? Are we still always striving for the new? These questions are all the more pressing given that the pandemic and war period we are living in is having a deep-reaching impact on young people's experience as well as exacerbating the nameless sense of crisis afflicting us for so many years. However, it is noticeable that the projects compiled here point not to a radical change of direction, but rather to the continuation of an earlier trend or path, as they question modernity and its credo of endless growth and development. The environmental emergency, short circuits, reinvestment in traditional tools and skills, ethical concerns, a focus on the common good, social critique, educational methods and the notion of care are some of the overriding themes running through contemporary creation as it reinvents design within a broad conception of the decorative arts. And as it reminds us that the art of living together, guided by respect and tolerance, is the most important art of all; that the most important role for design is creating a common world, shared between different humans as well as between humans and non-humans. The world is undeniably in crisis — but the good news the pages of this catalogue bring us is that the crisis could very well usher

in a world remodelled.

Emmanuel TIBLOUX

Director of the École des Arts Décoratifs

diplômes

(f) félicitations *(tb)* très bien
(vae) validation des acquis de l'expérience

Architectures Intérieures

Présidente du jury : **Maryse QUINTON** Architecte, journaliste et autrice ;
Olivier LELLOUCHE Designer ; **Philippe SIMAY** Philosophe, maître de conférence
à l'école d'architecture de Paris-Belleville



Enseignants de l'École : **Ruedi BAUR**, **Pauline MARCHETTI**

Au carrefour des arts plastiques, du design et de l'architecture, l'architecture intérieure imagine les espaces à vivre de demain, qui s'ancrent dans un contexte social et ont vocation à révéler nos futurs modes de vie. Les enseignements dispensés abordent les notions propres à l'espace, la géométrie, la lumière, la matière et les matériaux, la couleur : tout ce qui participe aux représentations sensibles et abstraites des ambiances intérieures.

Interior Architecture

Lying at the crossroads of the visual arts, design and architecture, interior architecture creates tomorrow's living spaces, rooted in a social context and destined to reveal our future lifestyles. The courses cover notions of space, geometry, light, matter and materials, and colour: everything that contributes to the subtle and abstract representation of design interiors.



thomas.breil@laposte.net

Thomas Breil

Habitat soutenable

Le projet s'inscrit dans une recherche prospective autour de la notion d'« habitat soutenable ».

La réflexion s'articule en deux temps. Le premier (mémoire de 4^e année) prend comme angle d'approche le développement d'un mode d'habitat soutenable consécutif à l'effondrement annoncé de notre société thermo-industrielle. Loin de suggérer un « scénario catastrophe », l'idée est de comprendre les causes et les conséquences provoquées par notre manière d'habiter et d'initier de façon théorique les grands enjeux de la démarche :

1/ La nécessité de revaloriser une pensée locale du territoire (qui permet d'en révéler son potentiel et ses richesses aux yeux de ceux qui l'habitent).

2/ Développer une pensée (éco) systémique (qui permet de connaître les limites de ce potentiel et d'en maintenir l'équilibre).

Le projet s'est ancré à Izon, commune du Sud-Ouest de la France, située en zone périurbaine de Bordeaux, où la recherche de soutenabilité réside dans le potentiel encore inexploité des

parcelles des lotissements pavillonnaires qui représentent 97 % des logements de la commune.

L'ambition est de tenter d'apporter une contribution à la nécessaire mutation de ces lotissements, en les considérant comme des composantes d'un écosystème et non comme des entités en marge de leur territoire d'insertion.

Un changement de paradigme qui questionne, entre autres, de nouvelles formes d'organisation du social, des évolutions dans le rapport public/privé ou dans le rapport humain/non-humain, la mobilité, le logement, les communs, l'économie locale, la gestion des déchets, l'accès à l'énergie ou à l'alimentation.

Des évolutions qui s'accompagnent indubitablement d'une pédagogie nouvelle, intégrant la connaissance du territoire et de ses écosystèmes.



Mémoire *Habitat post-effondrement* :
ou comment penser un habitat soutenable
grâce à de nouvelles représentations
du territoire ? Dirigé par Pierre MARQUIS
Mention /



benoit.brun96@orange.fr

Benoît Brun

Le domaine de Boisgelin

Dans un petit village de la Provence Verte, à Saint-Martin-de-Pallières, se trouve une citerne du XVIII^e siècle inscrite depuis 2013 à l'Inventaire supplémentaire des Monuments historiques. Une citerne tombée dans l'oubli jusqu'en 2017 lorsque les propriétaires, Diane et Michel de Boisgelin, séduits par cette architecture, décident de la partager avec les gens du village et les touristes affluant lors des beaux jours.

Cette citerne de captation d'eau, porteuse d'un savoir-faire technique des bâtisseurs de l'époque, est en fait au cœur d'un domaine plus vaste, qui eut autrefois un impact social et économique sur son territoire immédiat. Aujourd'hui, ce domaine allant du jardin à la citerne, puis du château au parc à la française ne possède plus de connexion évidente si ce n'est la proximité géographique entre ces différents lieux. Leurs

intérêts historiques, culturels et architecturaux communs sont les éléments de départ d'un projet d'aménagement destiné à faire du domaine et de la citerne des points de référence où s'arrêter, découvrir une histoire et un territoire, échanger, partager et apprendre dans un cadre rural.

Ainsi reconnectés, ces différents endroits dessinent un parcours d'ensemble et deviennent un lieu à explorer. Un parcours mêlant l'eau, la lumière et la végétation comme autant de moyens scéniques qui permettent d'intégrer ce domaine dans une temporalité touristique singulière, plus longue, plus lente.



Mémoire *Dessous la terre*
Dirigé par Catherine FRENAK
Mention tb



hortensedegos@hotmail.fr

Hortense Degos

Panta Rhei* (1)

L'eau est une matière architecturale extrêmement riche, que ce soit par sa fluidité, sa transparence, ses lumières et ses sons. Tout en elle diffère des matériaux de construction qu'elle côtoie. Cette richesse sensorielle a su inspirer des architectures spectaculaires, conçues comme des décors, de la fontaine à la piscine, jusqu'au parc aquatique.

Pour parvenir à leurs fins spectaculaires, ces espaces sont généralement très artificialisés, eau chauffée, chlorée, pulsée, drainée, évacuée, dans des espaces à l'atmosphère artificielle, de la température de l'air aux décors et ornements déconnectés de leur environnement local. L'eau est cependant un élément dont la richesse se trouve dans notre environnement naturel, particulièrement dans l'atmosphère et les phénomènes météorologiques.

Ce projet interroge le caractère artificiel de ces constructions. Il propose de repenser le décor architectural de l'eau en faisant émerger un espace à la fois ludique et instructif, une forme de

parc aquatique nouveau qui trouve son dynamisme dans les événements météorologiques hydriques. La forme architecturale et ses matérialités sont mises au service de l'eau et des phénomènes climatiques qu'elle génère, dans une scénographie qui a pour vocation de reconnecter les citadins avec cet élément environnemental. Elle révèle les mystères impalpables d'un élément climatique et du cycle infini qu'il opère entre la terre et l'atmosphère.

*Citation du philosophe grec Héraclite signifiant « toutes les choses coulent ». Cela évoque une évolution cyclique en opposition à l'écoulement linéaire, relatif à l'étude de la matière fluide.



Mémoire **Architectures liquides**
Dirigé par **Pauline MARCHETTI**
Mention *ab*



dianefarre@gmail.com

Diane-Line Farré

O₂

La crise sanitaire que nous vivons aujourd'hui nous amène à nous poser des questions existentielles. Les distanciations physiques et sociales imposées nous éloignent des autres en distendant les liens que nous entretenons avec nos familles, collègues, amis. Nous nous replions sur nous-mêmes.

De nombreuses études scientifiques portent à croire que les décennies à venir nous réservent de nouvelles pandémies, sûrement plus destructrices encore que la crise que nous traversons. Il est de notre responsabilité de commencer à chercher des solutions aux précarités actuelles, et d'imaginer dès aujourd'hui des constructions adaptées à ces changements, pour rendre nos vies à nouveau désirables.

Le projet O₂ questionne notre rapport à l'autre, en se focalisant sur le monde étudiant, particulièrement touché par les restrictions sociales et économiques. Sujette à de nombreux décrochages scolaires, entraînés dans la dépression par l'isolement, voire dans des situations économiques

extrêmement précaires, cette partie de la population se retrouve totalement démunie face aux événements.

L'enjeu du projet est de proposer une solution de vie étudiante alternative au sein des campus universitaires en manque de logements. Comment ramener le lien, la vie, de nouveaux rapports sociaux ? Le cluster, qui tout au long de la crise sanitaire a été brandi comme un repoussoir, devient ici la pierre angulaire autour de laquelle gravitent les recherches.

Conçu comme un prototype, le projet testé sur le campus de Villetaneuse a l'ambition de s'installer sur n'importe quel campus, dans l'idée d'apporter les premières réponses à ces besoins de liens.



Mémoire **Le déclencheur de mémoire**
Dirigé par **Philippe PARODI-POLLET**
Mention *ab*



c.franchi@laposte.net

Clara Franchi

Vocabulaire sensible

Le projet investit une architecture sensible, un lieu capable de transmettre émotions et sensations. La cour Mably, ancien cloître situé à Bordeaux, offre ces qualités.

La particularité de cet espace est d'être à la fois ouvert et en retrait : ouvert sur la ville, en plein centre, dans une dynamique d'hyper stimulation des sens, mais aussi en retrait, en deuxième plan et donc propice au calme, voire à la tranquillité.

Les qualités architecturales du cloître invitent à le transformer en un lieu public et thérapeutique où pourraient cohabiter et se rencontrer des activités pour les enfants atteints d'autisme et d'autres plus urbaines. Un espace ouvert à tous.

Les éléments caractéristiques du lieu constituent le socle de la réflexion architecturale

à travers un vocabulaire de détails, de formes et de contre-formes.

L'architecture et les détails apportent un cadre sécurisant sans être médicalisé. Dans cet environnement, les enfants atteints d'autisme ont besoin de toucher, d'établir des limites, de se recréer des espaces, pour parvenir à se sentir en sécurité. Dans cette optique, l'architecture du lieu s'assemble, se développe, se module, se transforme. Elle évolue selon les besoins des êtres qui l'investissent.

Mémoire  **La matérialité de l'inspiration**
Dirigé par **Catherine FRENAK**
Mention *tb*



genty.carla@live.com

Carla Genty

Précieuse matière ^(tb)

Précieuse matière propose la création d'un laboratoire immersif sur les fibres naturelles, où artistes et chercheurs s'adonnent à la création et à la recherche au plus près des acteurs locaux qui travaillent le lin. Par la rénovation de l'ancienne ferme du Domaine Saint-Julien, à Flainville (76), la flore locale reflète les valeurs d'un paysage rural façonné par ses agriculteurs, coopératives, industries textiles et associations, autant d'acteurs rencontrés lors de ce projet.

Cette pratique architecturale s'étend à une recherche matérielle, faisant de ce projet un

laboratoire expérimentant sous plusieurs formes l'inclusion de la fibre de lin dans l'architecture, exploitant ainsi toutes ses capacités physiques et sensibles, en lien avec les débris de matériaux présents sur place, comme la brique, la terre et le plâtre.

Mémoire  **Rêveurs voyeurs**
Dirigé par **Marc ISEPPI**
Mention *tb*



ac.heinry@gmail.com

Anne-Claire Henry

Le Grand Pâtis de Godeloup, un tiers-lieu paysan en devenir ^(tb)

« Lieux infinis: lieux pionniers qui explorent et expérimentent des processus collectifs pour habiter le monde et construire des communs. Des lieux ouverts, possibles, non-finis, qui instaurent des espaces de liberté où se cherchent des alternatives. » Collectif Encore Heureux

Ce projet est né de la rencontre entre Magali, agricultrice en devenir, et Anne-Claire Henry désireuse de participer à une forme d'architecture écologique. De là est apparue l'opportunité d'imaginer la création d'un tiers-lieu paysan s'inscrivant dans la réalité d'un territoire agricole en mutation.

La démarche paysanne de Magali qui fabriquera du fromage avec le lait de ses vaches entourée de différentes paysannes s'inscrit dans un projet d'installation en collectif, porté par une vision solidaire et innovante de l'agriculture aujourd'hui.

L'enjeu de notre époque est de bousculer notre rapport au vivant pour déplacer nos manières

de faire, de consommer, de construire, d'habiter. À travers ce projet, l'objectif est de redonner des intérieurs à ces bâtiments pour qu'ils s'animent de nouveaux usages en créant une architecture pédagogique, démonstratrice de savoir-faire.

C'est avec le même engagement mis en place sur la partie agricole qu'est repensée la matérialité des enveloppes et des nouvelles circulations.

Le lieu prend vie grâce aux initiatives locales qu'il peut accueillir, et aux différents publics qui viennent le parcourir, l'habiter. Le Grand Pâtis devient alors un lieu ouvert et invitant, où il est possible de se former, se rencontrer, se balader, se sensibiliser, s'inspirer.

Mémoire **Le sommeil, basculement de l'esprit et création artistique**
Dirigé par **Orsina VISCONTI**
Mention *b*



xunanhou@gmail.com

Xunan Hou

Centre culturel du quartier Italie XIII

À Paris, sont arrivés plusieurs flux d'immigrations qui ont façonné la ville. Les migrants ont émigré dans la ville de manière disparate puis se sont rassemblés dans un quartier, le modifiant subtilement au cours d'une longue dynamique. Les changements du quartier témoignent de la lutte qui se joue entre la mondialisation et la régionalisation.

Italie XIII, conçu sur le modèle de la Cité radieuse de Le Corbusier, a désormais plus de cinquante ans. Ce lieu regroupe différents types d'espaces propres aux caractéristiques de l'époque, un contexte historique riche, un système de transport abondant, une dalle épaisse, qui façonne la méga structure. Ce quartier est progressivement devenu une zone d'immigration importante de la capitale.

Pour autant, Italie XIII présente une offre culturelle faible et clairsemée comparé à d'autres secteurs de la ville. Il manque un lieu où organiser et proposer des activités culturelles.

D'où le projet de construction d'un centre culturel capable de répondre aux besoins des riverains. En bordure des Olympiades, sur un site abandonné, le projet tente de s'intégrer dans le milieu environnant en établissant une continuité urbaine entre son volume et ce qui l'entoure. Sa réalisation donne l'occasion de réfléchir à l'architecture culturelle: comment définir sa forme et ses fonctions en les intégrant dans le futur environnement urbain, architectural, social et historique? Il s'agit d'explorer la possibilité d'une rénovation urbaine contemporaine tout en réactivant la vitalité du quartier Italie XIII.

Mémoire **Livre blanc informel**
Dirigé par **Pauline MARCHETTI**
Mention *tb*



skoukeb@hotmail.fr

Sarah Koukeb

Codivuality House

Kyoto, 2021. Un ministre de la Solitude vient d'être élu au gouvernement. Les Japonais ne s'invitent pas chez eux par convention sociale; ils se retrouvent dans des lieux publics, les voisins échangent sur leur palier le temps d'une conversation. Le contact est compliqué.

Dans un contexte où le lien avec l'autre semble compromis mais essentiel, *Codivuality House* se présente comme une alternative, un endroit de partage et de rencontre en douceur. Ensemble d'habitations entre ville et montagne, sans être dans un espace totalement partagé ou en colocation avec son voisin, on cherche ici à créer un lieu pour toute personne ouverte ou non à la découverte en douceur et qui, grâce à l'architecture de son logement, se connectera avec parcimonie et par choix avec l'autre.

Le but est d'ouvrir, petit à petit, la voie à la socialisation, sans pour autant l'imposer, en somme, une architecture induisant pas à pas des ouvertures. Un projet où les usagers se sentent chez eux, dans l'intimité d'une maison à part entière, et où la rencontre fortuite ou non, le temps d'une pause, d'un souffle, par le biais d'une architecture connectée, tissera des liens entre de parfaits inconnus. Il s'agit d'ouvrir la notion de partage à tous et ainsi de permettre l'individualité au sein d'un ensemble.


 Mémoire **Japon, au-delà des limites**
 Dirigé par **Catherine FRENAK**
 Mention *tb*



antoine.lapeyre27@hotmail.fr

Antoine Lapeyre

Bouche-Baie


L'idée de ce projet est née de plusieurs voyages réalisés dans la région des Antilles, du Mexique et en Floride où l'on peut observer au fil des années la prolifération d'une algue: la sargasse. L'eau, en principe turquoise, devient noire sur plusieurs mètres; les plages sont jonchées de tas qui dégagent une odeur nauséabonde. La plage, habituellement fréquentée par les habitants et les touristes, est désormais déserte...

Plusieurs impacts directs sont à déplorer et ont une incidence importante sur l'économie, l'environnement ou encore la santé des êtres vivants.

Ce projet propose, sur la côte est de l'île de Saint-Martin, d'inverser la tendance en récupérant, en transformant et en valorisant la sargasse,

comme une nouvelle ressource locale. De l'énergie à la culture, cette algue devient profitable à une association locale et plus largement aux habitants de l'île.

Entre visite pédagogique, processus industriel et aide à la communauté, le projet s'ouvre à plusieurs publics. Il fonctionne en boucle fermée et propose un « modèle » qui peut s'adapter aux besoins spécifiques de chaque zone touchée par la sargasse, voire d'autres espèces d'algues invasives.


 Mémoire **L'homme façonne son environnement, l'environnement façonne l'homme** Dirigé par **Alexandre FOUGEA**
 Mention *b*



camille.lugand@hotmail.fr

Camille Lugand

Une maison ouverte, un lieu de vie et d'accueil de l'étranger qui vient

«C'est un lieu qui prend place dans une cartographie en réseau d'actes d'hospitalité. •C'est un ancien hôtel occupé avec des habitants prêts à accueillir. •C'est un réseau d'associations, de bénévoles et de citoyens solidaires. •C'est un lieu hospitalier qui donne de l'avenir à ce qui se présente là, à cette vie collective organisée. •C'est un lieu durable. •À l'heure où les solutions d'accueil émergent puis s'épuisent dans le temporaire. •À l'heure où les hébergés sont poussés à un nomadisme sans fin. •À l'heure où l'attente est une précarité temporelle.»

Ce projet de *Maison ouverte* s'inscrit dans une réflexion autour de l'hospitalité et des actes d'hospitalité qui prennent place, se font de la place, se glissent dans la ville. C'est à partir de cette hospitalité domestique («j'accueille chez moi», «j'accueille en bas de mon immeuble», «j'accueille dans le square de mon quartier»)

et de l'implication dans l'association les Midis du Mie que ce lieu s'installe.

Comment laisser ma maison ouverte pour accueillir l'étranger qui vient? Le projet s'appuie sur la vie collective et l'accueil qui existent déjà dans un ancien hôtel à Malakoff, occupé par quinze personnes. L'intervention vise à aménager le lieu et à faire avec ses habitants. Elle commence par prendre soin du lieu, y faire circuler air et lumière, y garder la chaleur, puis organise cet accueil inconditionnel par la traversée de plusieurs seuils vers l'intériorité domestique d'une maison.


Mémoire «*Ici c'est différent*»
Une exploration des lieux autres de la ville Dirigé par **Pascale LION**
Mention *ab*



oliashebykina@gmail.com

Olga Shcheblykina

Pré des voisins

Lorsque l'on vit en France dans des immeubles d'habitation, on retrouve généralement la même structure intérieure. Le bâtiment est découpé en appartements qui sont reliés par une circulation menant à une sortie. Dès lors, les seuls points d'interaction entre voisins sont les locaux à poubelles, les boîtes aux lettres et, dans certains cas, le parking si bien que les habitants se retrouvent face à une fausse sensation de connexion avec les voisins.

Cette structure affecte surtout les personnes qui travaillent à domicile et qui sortent peu de leur logement : les indépendants, les télétravailleurs, souvent les étudiants et toutes les personnes qui sont obligées de travailler à la maison. Le problème de la solitude s'aggrave.

En développant une organisation spatiale différente, ce projet propose un mode d'habitation alternatif qui cherche à renforcer les relations entre voisins, à contrarier le développement de la solitude, à inciter les gens à créer des liens et à sortir de leurs bulles d'habitations.

Ce projet s'installe sur un terrain en friche pour remettre en état un lieu inutilisé en le réhabilitant. Il s'agit de l'ancienne usine de salaisons Busso, située au cœur du Pré-Saint-Gervais. Ce

bâtiment, qui a perdu sa fonction première, sera bientôt démolé pour laisser place à de nouvelles constructions.

Afin de retrouver un sentiment de connexion, le site disposera de points d'interaction entre les résidents et les habitants de la ville, tels que des commerces, des services et un garage de transports alternatifs. Cet aspect du projet s'adresse à la politique urbaine de la ville en remédiant au manque de transports en commun et en répondant au principal problème d'une ville aussi dense : l'absence quasi-totale d'espaces verts.

Mélange harmonieux entre l'habitation alternative, la pensée écologique et la connexion avec l'environnement, ce projet associe certains codes de la vie commune, de la cohabitation et de *co-living* pour créer une connexion entre les résidents et les inviter à consommer de manière plus responsable.


Mémoire *L'essentiel* Dirigé par
Philippe PARODI-POLLET
Mention *ab*



Astou Touré

Nardal

Ce projet se situe à la croisée de l'afrofuturisme et de la négritude, deux mouvements qui visent à faire connaître à l'Occident les aspirations des cultures africaines.

L'afrofuturisme plonge chacun de nous dans un imaginaire réaliste où l'histoire est repensée à travers la « *black science-fiction* ». Mouvement culturel de résistance, il invente de nouveaux modes de réflexion à travers différents champs culturels. Le passé est perçu comme un héritage aussi important que la conception d'un futur alternatif. Cette réappropriation du passé, sa compréhension et son acceptation pour le transformer offrent une perspective complémentaire au mouvement intellectuel, plus ancien, de la négritude.

Ce projet s'intitule *Nardal* en hommage aux sœurs Jeanne et Paulette Nardal, deux femmes de lettres martiniquaises, qui dans les années 1920-1930, ont été précurseurs du mouvement de la négritude.

Nardal invite le public à déambuler à travers architectures, photographies et différents modes de représentations. Plongés dans un véritable voyage culturel entre passé, présent et futur, les visiteurs deviennent le fil conducteur qui va

traverser cette multiplicité d'inspirations incarnées par les cultures africaines et afrocontemporaines.

Nardal c'est aussi la rencontre entre des pratiques artistiques complémentaires puisqu'il prend place au sein de l'Opéra de Massy qui devient ainsi un repère de culture partagée et de citoyenneté. En s'inscrivant dans ce lieu d'expression artistique, ce projet ouvre les frontières en osant franchir les limites des non-dits, des préjugés sociaux, ethniques ou raciaux.

Nardal est l'expression d'un futur culturel nourri par des pensées vives, solides, et qui renferment un très beau sens, celui de la mise en valeur des femmes africaines ayant joué un rôle important dans l'acceptation de soi. L'avenir afrofuturiste ne doit pas être à des années-lumière de nous : « On ne peut dessiner un chemin vers le futur que lorsque l'on sait précisément d'où l'on vient. » (Mark Dery)


 Mémoire **AFROFUTURISME!?**
 Dirigé par **Stéphane DEGOUTIN**
 Mention *tb*

astou96.toure@gmail.com

jonathan.tran958@gmail.com



Jonathan Tran

Galerie IPN (Immersion Picturale & Numérique)

Galerie IPN est un projet de recherche, une tentative visuelle, qui poursuit une réflexion initiée par un mémoire : une étude anachronique qui dégageait les liens entre la peinture et le jeu vidéo autour de la question de l'immersion et de sa représentation.

Cette étude comparative a fait émerger une question : que produirait la rencontre de la peinture avec l'espace virtuel ? Quelle typologie de lieu cela créerait-il ?

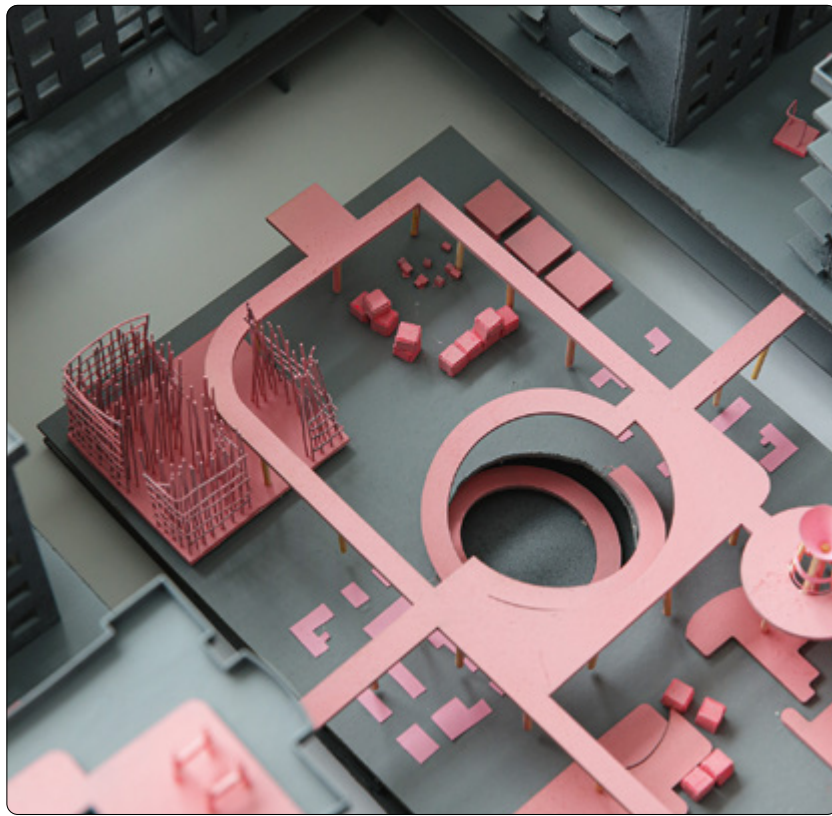
Cette recherche est d'autant plus importante aujourd'hui. En effet, la crise du Covid-19 a exacerbé la nécessité d'utiliser le numérique comme lieu permettant d'entrer en contact avec ces œuvres d'art. Des solutions assez rudimentaires existent, installant les tableaux sur des sites

internet ou des interfaces 2D supprimant l'expérience de l'espace qu'offre un lieu d'exposition.

En dessinant un espace virtuel, s'inspirant de l'immersion propre au jeu vidéo, ce projet tente d'imaginer une nouvelle typologie de lieu où les tableaux pourraient se mettre en scène. Un lieu numérique qui permettrait un contact spatial entre un tableau et un public.

La peinture s'immerge dans l'outil et le public plonge dans un monde virtuel...


 Mémoire **Matière de jeux**
 Dirigé par **Hiroshi MAEDA**
 Mention *f*



yanjingyu333@gmail.com

Jingyu Yan

Quel rôle l'architecte peut-il jouer dans la vie ordinaire? (f)

L'architecture chinoise est confrontée au problème de la courte durée de vie de ses constructions. En 1980, l'urbanisation de la Chine s'est développée rapidement. Afin de répondre à la question du logement urbain, un grand nombre de bâtiments de type grands ensembles ont été construits. Aujourd'hui, ces immeubles sont progressivement abandonnés car ils ne peuvent pas répondre aux besoins de vie quotidiens. Alors que la population continue d'augmenter, la solution de la Chine consiste à démolir tous ces vieux immeubles dans une recherche de construction à faible coût et d'exécution rapide. Mais le pays commence à se rendre compte que ce processus de démolition et de reconstruction risque, à terme, d'étouffer l'histoire et la diversité de la vie de sa population.

Le site du projet est situé dans une petite ville du Sud de la Chine, qui est également un pur produit de ce fonctionnement. Lors de sa construction, il répondait aux fonctions standards

d'une architecture domestique et ignorait les usages et coutumes de la vie quotidienne de ses habitants. Ils ont donc entamé une réflexion sur la transformation et l'amélioration de leur cadre de vie. Ces solutions individuelles ne peuvent malheureusement pas résoudre tous les problèmes; pire, elles ont exacerbé les conflits entre résidents et provoqué des dégâts immobiliers.

Ce projet s'attache à promouvoir ce travail de retouche du cadre bâti tout en respectant les caractéristiques de vie au quotidien pour permettre de prolonger la durée de vie du bâtiment, mais aussi celle des communautés.



Mémoire *L'architecte d'intérieur
peut-il jouer un rôle dans l'espace
de vie ordinaire?* Dirigé par
Véronique MASSENET
Mention *b*

Art Espace

Ce secteur forme des plasticien·nes spécialisé·es dans le domaine du volume et de l'espace, sollicité·es dans les contextes de l'exposition, de l'espace urbain ainsi que par la production et la diffusion culturelle. Transversal, l'enseignement du secteur Art Espace s'appuie sur tous les savoir-faire de la création contemporaine, en symbiose avec les différents secteurs de l'École.

Présidente du jury : *Natasa PETRESIN* Responsable des programmes culturels ;
Cité internationale des arts ; *Rada BOUKOVA* Artiste ;
Franck BALLAND Critique d'art et commissaire d'exposition



Enseignants de l'École : *Alain DECLERCQ*, *Anna BERNAGOZZI*

Art and Space

This department trains artists in handling volume and space, skills they can apply to the contexts of exhibitions, urban space and cultural production and promotion. The art curriculum is cross-disciplinary, drawing on all the skills involved in contemporary creation and cooperating with the school's different departments.



bartlettyves@gmail.com

Yves Bartlett

Comme l'albatros s'affale ^(f)

Comment devenir artiste ?

Faut-il plutôt viser une position radicale ou une confortable ?

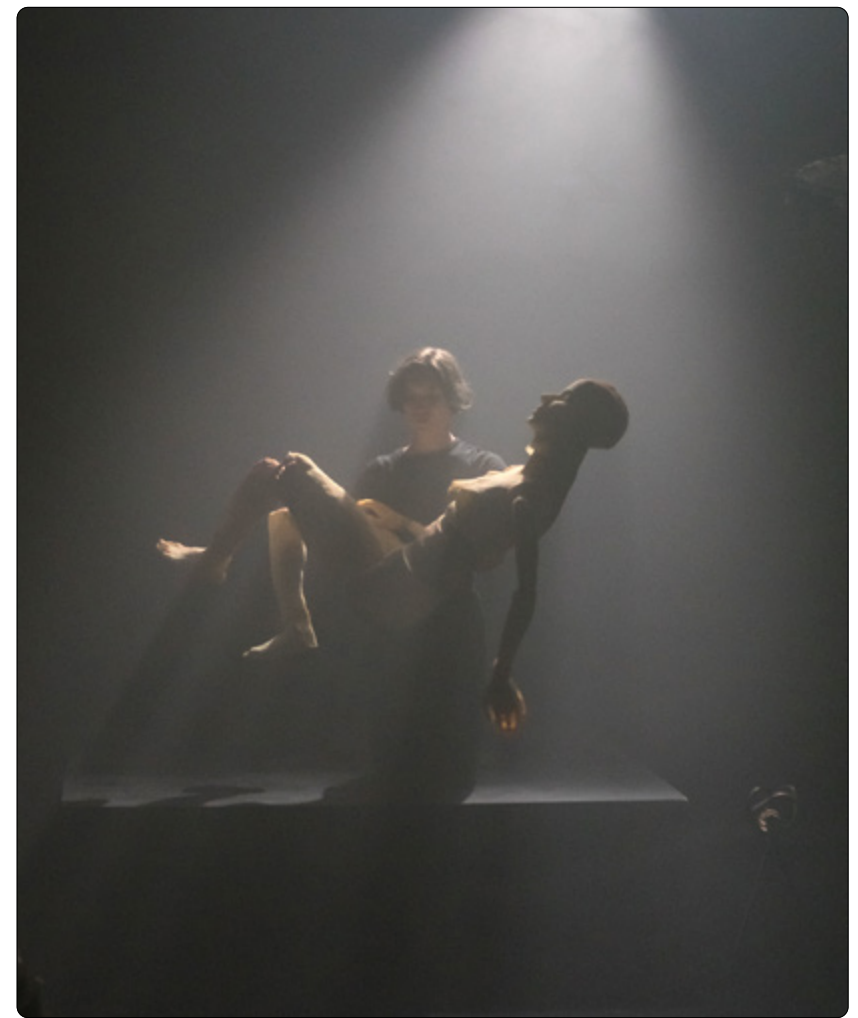
Doit-on tout lire, tout écouter, tout connaître, tout manger ?

Et l'ego ! Doit-il être gros ? Doit-il être gras ?

Bref, artiste comme guépard court, ou artiste comme albatros s'affale ?



Mémoire *Aï Doun Di Ti* – La construction
identitaire taïwanaise au regard
de sa scène artistique
Dirigé par Judith ABENSOUR
Mention *b*



andthecoconuts@gmail.com

Anouk Buron

Revue géniale ^(f)

Ce que le destin de l'histoire de Kaspar Hauser emblématise, c'est la façon dont à travers copies, citations, sources épigraphiques ou papyrologiques nous est parvenu l'ensemble de la littérature. De la même façon nous parvient tout objet d'histoire ou d'interprétation. Le puzzle inachevé, de quelque manière qu'on en a joint les pièces, est la figure même de ce qui transforme tout réel en énigme : chemin où la vérité s'en va toujours, mais livrant comme un Poucet capricieux les cailloux véridiques de son départ.

Il y a les indices d'une intrigue policière, ceux du détective qui mènent vers une histoire fatalement

complète, vers la délivrance et la fin de partie. La démarche va, bien au contraire, vers des structures narratives incomplètes, des mélancoliques dynamitées puisque, dans le « roman colossal » où nous sommes engagés, les joueurs doivent se retirer avant que la partie ne finisse.



Mémoire *Analectes de buissons*
Dirigé par Alain CUEFF
Mention *f*



leonore.camus.govoroff@gmail.com

Léonore Camus-Govoroff

Long-Forgotten Fairytail ^(tb)

Qu'en est-il des histoires délaissées qui s'effacent, puis refont surface, se déforment ou encore s'adaptent? Des lieux qui perdent leur fonction, des communautés qui éclatent, puis retrouvent place dans la latence de l'oubli. Des petites histoires qui s'enchevêtrent dans l'Histoire. Il faut concevoir que le réel est une fiction et que seule la fiction est réelle, que le réel et l'Histoire ne sont que construction et opinions.

Les odeurs nous guident, il nous faut franchir la fumée myrrhée émanant de trois malins afin de pénétrer ce cloître. Une forme de vie chaleureuse mais austère s'y est développée, des plantes vivantes et mortes cohabitent entre végétal et minéral, une gargouille, des gelées fondantes, des papillons d'acier...

On peut toucher, sentir, effleurer, questionner afin d'essayer de comprendre où sont les autres habitantes de ce cloître, à quelle époque sommes-nous, à quelle réalité appartient-on à cet instant

précis? Quelle est la particularité de la décoction que l'on peut humer de la fontaine? Depuis quand brûlent ces lourds cierges sucrés?

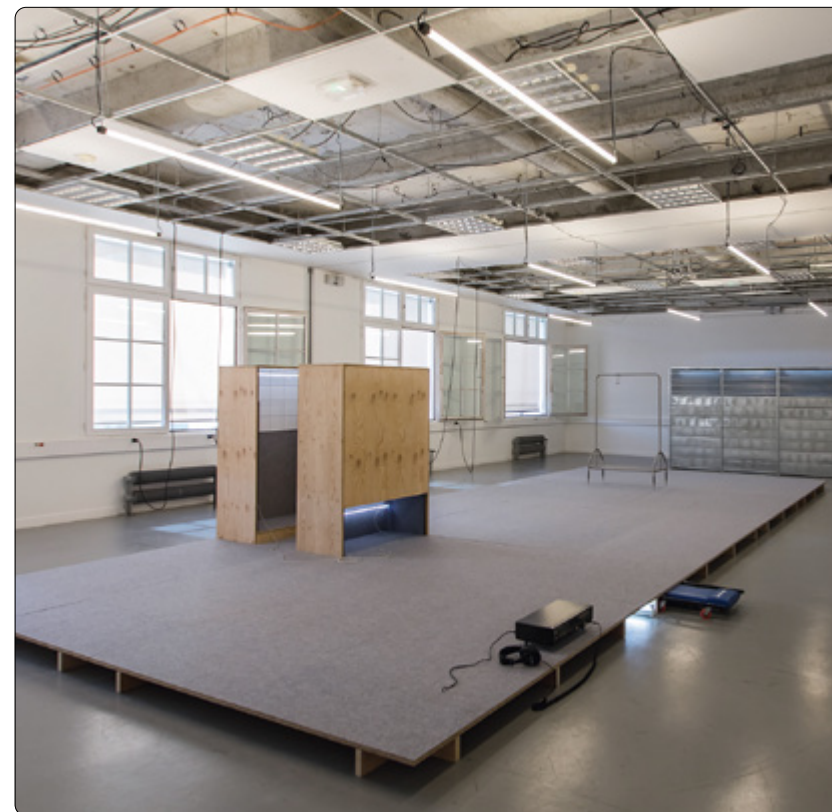
Trouve-t-on nos réponses dans la petite ou dans la grande Histoire, dans le réel ou la fiction?

Le cloître comme le jardin sont des lieux de contrôle des essences du vivant. Du dogme religieux, en passant par les révolutions jusqu'à la biopolitique, le patriarcat règne en souverain sur les fertilités.

Mais la nature comme les femmes n'ont pas attendu le geste de l'homme et ses préceptes pour s'organiser, se queeriser.



Mémoire *Aucune excuse ne vous sera présentée* Dirigé par Kristina SOLOMOUKHA
Mention /



lchaumier22@gmail.com

Louis Chaumier

You could try to get closer to me ^(f)

You could try to get closer to me. You will realize your dream. soon What comes next? Une proposition, une certitude et une question.

L'ensemble des pièces de *You could try to get closer to me* cherchent à produire un imaginaire mouvant, glissant sur le réel pour générer une expérience nouvelle. Afin d'évoquer le monde qui nous entoure, les matériaux sélectionnés sont peu transformés, traités simplement et issus des champs de la construction. Ils portent en eux l'histoire de la création de l'environnement moderne occidental. Les pièces tendent à respecter l'«intégrité des matériaux» et s'inscrivent dans une tradition archéologique de la sculpture.

À ces matériaux s'ajoute la forme standardisée, pensée par et pour le corps qui en a l'usage. Que reste-t-il des objets pensés dans un élan de modernisation et de progrès social pour tou-te-s il y a 70 ans? *You could try to get closer to me* tente de questionner la perception normée

d'un environnement par les formes qui le peuplent.

Qu'advient-il de celles-ci quand le corps qui leur donne raison les quitte? Le statut d'attente dans lequel se plongent les formes quand elles sont solitaires semble être le meilleur moment pour laisser émerger de nouveaux récits et entrer dans l'intimité d'un milieu homogénéisé. L'absence, le calme, le flottement produit par le ralentissement de l'activité font naître une atmosphère propice au dépôt d'imaginaire. Les formes se révèlent sous un autre jour pour se rendre pleinement accessibles loin du corps qui les contraint et qu'elles contraignent.



Mémoire (lon: 1.0962° / lat: 47.184°
----> lon: 1.1209° / lat: 47.367°
Dirigé par Alain DECLERCQ
Mention tb



studioromeodini@gmail.com

Roméo Ciavaldini

Uncanny Valley

Uncanny Valley, que l'on peut traduire par « La vallée de l'étrange » emprunte son titre à une théorie du roboticien japonais Masahiro Mori, publiée pour la première fois en 1970, selon laquelle plus un robot androïde est similaire à un être humain, plus ses imperfections nous paraissent monstrueuses ou du moins gênantes. Sa théorie permet de comprendre le rôle de l'anthropomorphisme dans nos relations aux choses et ce qui se joue lorsqu'une pièce à l'apparence trop réaliste, ou presque, croise notre regard, jusqu'à le remettre en question. On utilise le terme de « vallée » pour décrire cette zone dans laquelle chaque progrès fait vers l'imitation du réel amènera plus de rejet. A contrario, les éléments imitant le réel sans trop s'en approcher, tel que les peluches et les jouets pourront eux nous sembler sympathiques, voire attendrissants.

Ce transfert, ou la confusion qui s'opère entre le vivant et le non-vivant, le réel et le virtuel, la relation particulière et poétique qui les lie, est

au cœur de ce travail. Les pièces présentent une étrange ressemblance, un air de familiarité avec la réalité qui en fait ressortir la poésie. Elles semblent composer une réalité potentielle, des objets flottants dans lesquels, paradoxalement, on peut autant, peut-être même plus, retrouver des sensations ou des lieux que l'on aurait pu connaître.

Le but n'étant pas d'arriver à sembler réel, ni même à le représenter, mais plutôt de donner une forme d'existence potentielle aux images et lieux qui n'en ont physiquement pas. Donner une place concrète aux espaces fictifs et virtuels qui composent et nourrissent notre imaginaire contemporain en portant un regard sensible sur des images que l'on ne regarde pas.


 Mémoire **Le documentaire fictif,**
une frontière entre le vrai et le faux
 Dirigé par **Alain DECLERCQ**
 Mention *b*



atelier.jeromegirard@gmail.com

Jérôme Girard

Variations ^(f)

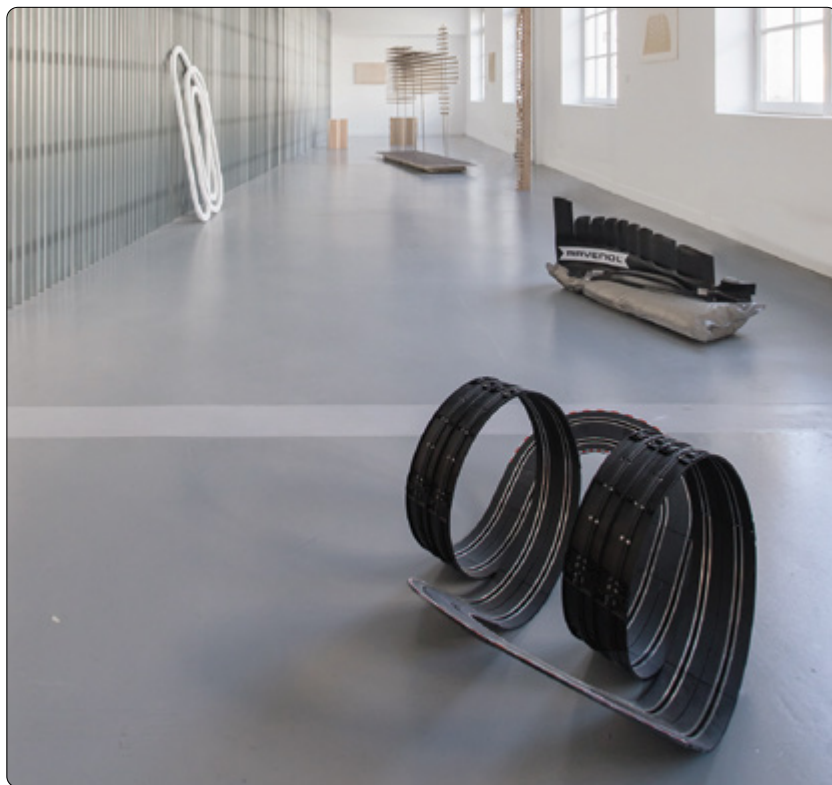
Variations propose la plongée du spectateur dans un jeu entre sculpture et arts sonores, entre musique contemporaine et formes installées dans l'espace. Qu'est-ce qu'on regarde ? Qu'est-ce qu'on écoute ? Telles sont les questions posées par cet ensemble hétéroclite de chimères : ce ne sont pas tout à fait des sculptures, ni tout à fait des instruments, des formes hybrides à la lisière de ces deux champs.

Ce n'est pas non plus tout à fait un concert, ni tout à fait une exposition. C'est plutôt un entre-deux où les formes s'associent aux sons pour donner lieu à une situation où l'écoute et la vue travaillent ensemble, dans un retour aux sources, à la source du son : la vibration de la matière. Non pas comme un geste nostalgique, un goût pour le vintage et l'analogique, mais bien plutôt pour redécouvrir la potentialité sonore de ce qui nous entoure, et la portée politique et écologique de notre écoute. C'est prendre l'habit d'un chercheur de sons cachés, du souffle des objets, la position d'un explorateur facétieux de son environnement, à l'écoute des variations infimes du continuum

sonore, à l'affût des surprises que lui offriraient les matériaux.

Variations est un espace d'hybridation de formes, anciennes ou nouvelles, tirées du folklore et de l'artisanat, ou bien de la modernité technologique. Faire se confronter ces univers, ces histoires, les mettre face à face, les observer échanger, puis tisser des liens entre des choses séparées. À travers ce jeu, c'est retrouver le sens d'une expérience collective, du partage de nos perceptions, à la fois vécues intérieurement, et mises en commun par la création de cet espace et de ce temps à part. Retrouver le sens presque sacré de la musique et du son, celui d'une expérience qui relie les individualités, qui les soude en communauté.


 Mémoire **L'écoute, à l'œuvre. Perception,**
politique et arts du son Dirigé par
Bertrand GAUGUET
 Mention *f*



Eyal Haddad

Fangio *(tb)*

Fortement inspiré du monde de la Formule 1, *Fangio* s'attache à retranscrire un mouvement contenu. Guidées par une quête de performance, les formes issues des cahiers des charges de constructeurs tendent vers cet idéal de vitesse. À travers l'étude des phénomènes aérodynamiques, la conception des « bolides » est alors intrinsèque à leur environnement. Réduites à leur essence, elles deviennent ainsi l'expression de l'atmosphère à travers laquelle elles se meuvent. Façonnées par l'air, les FI subsistent comme des contre-formes.

À partir de la propension de ces objets à représenter des flux a été développé un répertoire formel destiné à restituer le mouvement. Ce vocabulaire, basé sur la collecte d'images et une assiduité exemplaire aux retransmissions des courses automobiles, se traduit en des préoccupations d'ordre sculptural. Ce passage au volume est marqué par une attention particulière portée au choix des matériaux ainsi qu'aux gestes qui en découlent. Porté par un intérêt pour

des médiums traditionnellement associés à la pratique du volume et de l'image (moulage plâtre, céramique, sculpture sur bois, gravure, sérigraphie...), ce travail cherche à concilier les formes extraites de l'univers de la FI avec les techniques convoquées. De ce décalage résulte une abstraction à partir de laquelle sont envisagées de nouvelles perspectives.

Véritable sujet ou prétexte à la création, la transposition de cette esthétique de la vitesse liée à la FI en un langage visuel autonome inaugure de nouveaux prolongements. De la linéarité du séchoir à gravure au moirage que produit la tranche du contreplaqué, cette exposition fait plus largement état d'un cycle de travail autour du mouvement.

Mémoire *Les formes d'écriture*
logographique figurative Dirigé par
PLENACOSTE Gérard Mention b

eyalhaddad@gmail.com



Alice Lejeune

Wo Te Ts'ai

Wo Te Ts'ai est la retranscription phonétique d'une expression chinoise du langage courant. Sa traduction littérale en français pourrait être « Mon légume » ou « Mon plat ». L'expression française équivalente serait « c'est ma tasse de thé » ou « c'est à mon goût ».

Cette manière d'écrire est une romanisation du mandarin faite par Thomas Francis Wade au XIX^e siècle. Écrite de la sorte, cette formulation n'appartient ni au mandarin ni aux langues romanes, mais à un entre-deux qui ne fait sens qu'en tant qu'intermédiaire. Seule, elle n'a pas plus de sens qu'un texte rédigé en alphabet phonétique.

C'est dans ce type d'entre-deux que s'inscrivent les pièces présentées.

Partenariat

Projet soutenu par la Chaire « La Jeune création et le sacré » en partenariat avec la Fondation AG2R La Mondiale pour la vitalité artistique.

Mémoire *Foreign Visible Matter*
Dirigé par Kristina SOLOMOUKHA
Mention ab

aliceyun.lejeune@gmail.com



joannamaroko@gmail.com

Joanna Maroko

À la hauteur

À la hauteur est une installation vidéo composée de six vidéos projetées à partir d'une table centrale qui pourrait être la table d'un appartement.

Dans une seconde salle, la maquette d'un appartement est suspendue à hauteur d'homme. Cette maquette présente les mêmes dimensions et est faite des mêmes matériaux que la table d'où partent les projections, reliant l'appartement et les vidéos. Ces vidéos représentent les perceptions intérieures; elles sont une projection de l'intimité.

Ce dispositif est une façon de relier un espace aux pensées, aux souvenirs, à l'imaginaire qui sont les nôtres dans ce lieu si intime, ce lieu que l'on habite.



Mémoire *Mon salon vu par ma télévision*

Dirigé par *Philippe MILLOT*

Mention *b*

ជំនាញ នៃ ការ រៀន សូត្រ

L'enseignement en Cinéma d'Animation vise à développer une maîtrise de l'expression par le mouvement. Les réalisateur·ices conçoivent, dirigent des projets et tracent de nouvelles voies afin de s'inscrire dans le paysage très diversifié du cinéma d'animation.

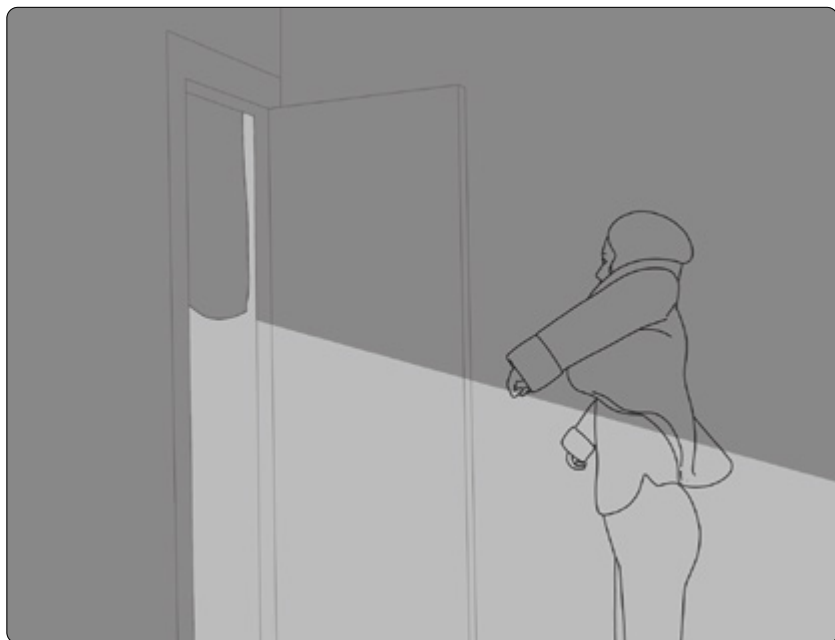
Président du jury : **Léo MARCHAND** Réalisateur ;
Manon MESSIANT Productrice Iliade Films ; **Cécile NOESSER** Galerie Miyu



Enseignants de l'École : **François VOGEL**, **Christian RONDET**

Animation

The Animation department aims to help students develop a mastery of expression through movement. Directors create and direct projects, blazing new trails in order to become part of the very diverse landscape of animated film.



mist.white@orange.fr

Hugo Blanc

Amy en enfer (tb)

Amy en enfer relate les derniers instants de la relation entre Amy et Lucien, un couple errant dans les environnements désertiques et montagneux de la région d'Atacama. Ce court-métrage muet présente de manière fragmentée les moments qui précèdent et qui suivent la rupture entre les deux protagonistes.

Ce projet cherche à représenter de manière condensée une situation où les mots ne sont plus nécessaires, où les gestes et attitudes en disent long. Les paysages et êtres vivants rencontrés sur le chemin sont autant d'éléments qui servent à illustrer les sentiments et passions internes que les personnages, dans leur pudeur, n'exprimeront jamais.

Ce récit se présente dans une temporalité altérée, où les souvenirs qui ré-émergent viennent bousculer le présent. Loin de rechercher une réalité objective et factuelle, le regard se concentre sur la dynamique entre les personnages et focalise sur le sensible qui s'en dégage.

Le court-métrage est animé traditionnellement avec des outils numériques et les décors sont des photomontages. Les images définitives, synthèses de l'animation et des décors, sont reproduites en cyanotype. Il s'agit d'une technique

de photographie générant des tirages contact bleus à partir de négatifs à l'échelle 1. Elle permet d'uniformiser un rendu visuel mixant la photographie et le dessin tout en laissant le champ libre pour faire varier l'image de l'une à l'autre. Cette image vivante ancre tantôt les personnages dans la trame d'un réel tendant au photographique, tantôt les égare dans un environnement qui perd de sa substance, de son sens.

La musique et les ambiances sonores viennent appuyer ces variations d'espace et de temps. Le présent, silencieux et froid, marque les présences des personnages et matérialise la tension de leur intimité et leur prise dans le réel. Le passé plus en suspens et incertain revêt des notes nostalgiques. Les ambiances naturelles des paysages extérieurs cèdent progressivement à l'inquiétant et au surnaturel.



Mémoire **Les formes advenantes.**
Quand la relativité de la perception
rencontre le cinéma d'animation...

Dirigé par **Nicolas NEMITZ**
 Mention *tb*



a.boyer97419p@gmail.com

Amandine Boyer

Fournaise

Une esclave se fait marronne, alors qu'une éruption volcanique est imminente. Dans sa course, elle retrouve ceux qui l'ont précédée.

Originaire de l'île de la Réunion, l'autrice s'intéresse à la relation étroite entre le marronnage (fuite d'un esclave vers les montagnes) et la topographie de l'île. Le Piton de la Fournaise compte parmi les volcans les plus actifs au monde. De nombreuses « zistoir lokal » font le lien entre son activité et la période esclavagiste. Et

si les éruptions volcaniques se révélaient être la manifestation de la mémoire des esclaves ?

Le court-métrage *Fournaise* est un film d'animation réalisé en 2D numérique sur TVpaint.



Mémoire **La simultanéité**
spatio-temporelle dans le champ
de l'écran Dirigé par **Serge VERNY**
 Mention *tb*



marine.cassou93@gmail.com

Marine Cassou dit Maisonnave

Là où tu existes encore

« J'ai perdu ma mère je venais d'avoir seize ans. Et la question du deuil ne m'est jamais venue à l'esprit jusqu'à aujourd'hui. Faire le deuil? Personne ne pose cette question. Même des gens proches que ce soit la famille ou les ami-e-s, tout le monde est là mais personne ne te pose la question de comment ça va vraiment, qu'est-ce que tu ressens. On passe; certains ont besoin d'en parler, d'autres non. Je n'ai pas eu besoin d'en parler. Mais là, sept ans après, je ne sais pas, j'avais ce besoin de poser ces questions que personne ne pose, faire une introspection sur moi-même, sur ma famille, sur leur vécu, sur notre vécu. Sur notre deuil. »

Ce projet est profondément inspiré de l'expérience vécue par la jeune réalisatrice qui a souhaité aborder le thème du deuil, de la perte d'un être au sein de sa propre famille. Son travail repose sur les témoignages de proches (père, sœur, grands-parents, oncles et tantes) et de la prise

de parole: faire résonner sa voix à travers celles des autres.

Le film qui en résulte est centré sur la maison: lieu de vie et de souvenirs; là où la personne disparue a vécu et où elle existe encore. Il s'agit d'une déambulation verticale à l'intérieur de la maison, du grenier à la cave, en suivant le rythme des escaliers. La prise de vue réelle permet de coller au maximum à la vision qu'elle a de sa maison, à ce qui est palpable et réel, tout en jouant avec l'animation pour marquer les moments importants, les souvenirs des objets, des pièces, quand bien même ils ne sont pas évoqués dans le texte lui en voix-off.

Mémoire *Toucher juste. L'empathie au cinéma* Dirigé par **Benjamin DELMOTTE**
Mention *b*



gwencharloux@outlook.fr

Gwenn Charloux

Trough the shade we watch

Alors que l'obscurité s'épaissit, un cortège de pèlerins gravit la falaise d'une montagne pour assister au réveil de la lumière.


Ce film cherche à illustrer une mise en tension narrative pour la mener jusqu'à son explosion par le biais d'un cycle lumineux auquel l'astre noir, la montagne et l'obscurité participent. Les causes de l'évènement sont volontairement dissimulées afin d'en accentuer l'aspect mystique. Les pèlerins, ces personnages vêtus d'une robe et au crâne orné de branchages, sont quant à eux le fil rouge de la narration. Ils sont les spectateurs de l'évènement qui va se déchaîner devant nous. Torche en main, alors que l'obscurité s'étend et recouvre l'image, ils nous guident jusqu'au point culminant de la montagne et, parallèlement, à celui du film. Différentes perspectives symboliques se trouvent ainsi rassemblées au sein d'un même plan: la montagne immuable et gigantesque, les humains éphémères, le cycle sacré de la lumière et de l'obscurité.

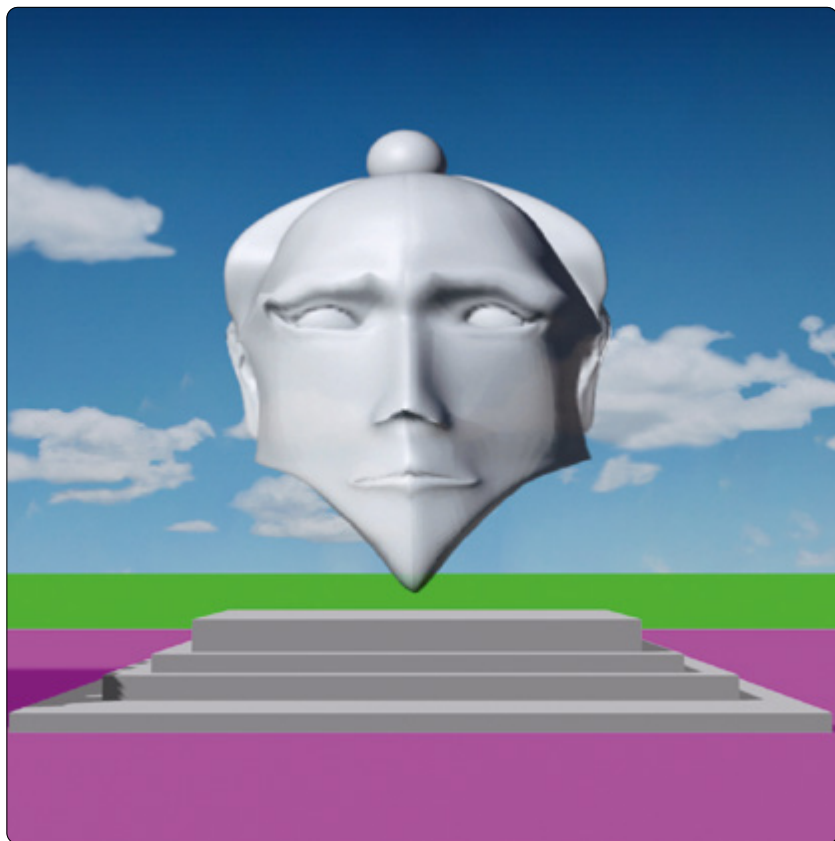
Principalement atmosphérique, le déroulement se base sur un découpage simple en trois

parties: une longue inspiration, une pause, une brève expiration. L'inspiration correspond à la progression mutuelle du cortège et de l'obscurité sur la montagne. Les plans s'allongent à mesure que l'on assiste à l'ascension des pèlerins. Ironiquement, alors que le point de vue s'élargit et que les falaises rocheuses se révèlent de plus en plus aux spectateurs, l'obscurité croît dans l'image et vient la recouvrir. C'est la lumière provenant des torches des hommes qui en fait réapparaître des fragments. À leur manière, les personnages prennent aussi part à cette symbiose.

 Partenariat

Théo Donadieu pour le son.


Mémoire *But what happened to my Scream Queen?* Dirigé par **Violaine TATEOSSIAN**
Mention *b*



baptiste.delengaigne@gmail.com

Baptiste Delengaigne

L'amoureux de Marcelle ^(f)

Un homme travaille, la nuit, sur l'adaptation en jeu vidéo des *Notes de chevet* de Sei Shōnagon. Confronté à un étrange bogue, il commence à parcourir son ordinateur à la recherche de sa source. Ce voyage à travers les interfaces le mènera jusqu'aux profondeurs insoupçonnées de l'espace virtuel; là, entre fantasma et suites binaires, il retrouvera les souvenirs perdus d'une histoire d'amour.

Juste avant que le film ne se lance sur l'ordinateur, il y a un noir, avant les images. Là, dans la demi-obscurité de nos appartements, nous retrouvons le reflet de nos visages surpris dans l'écran.

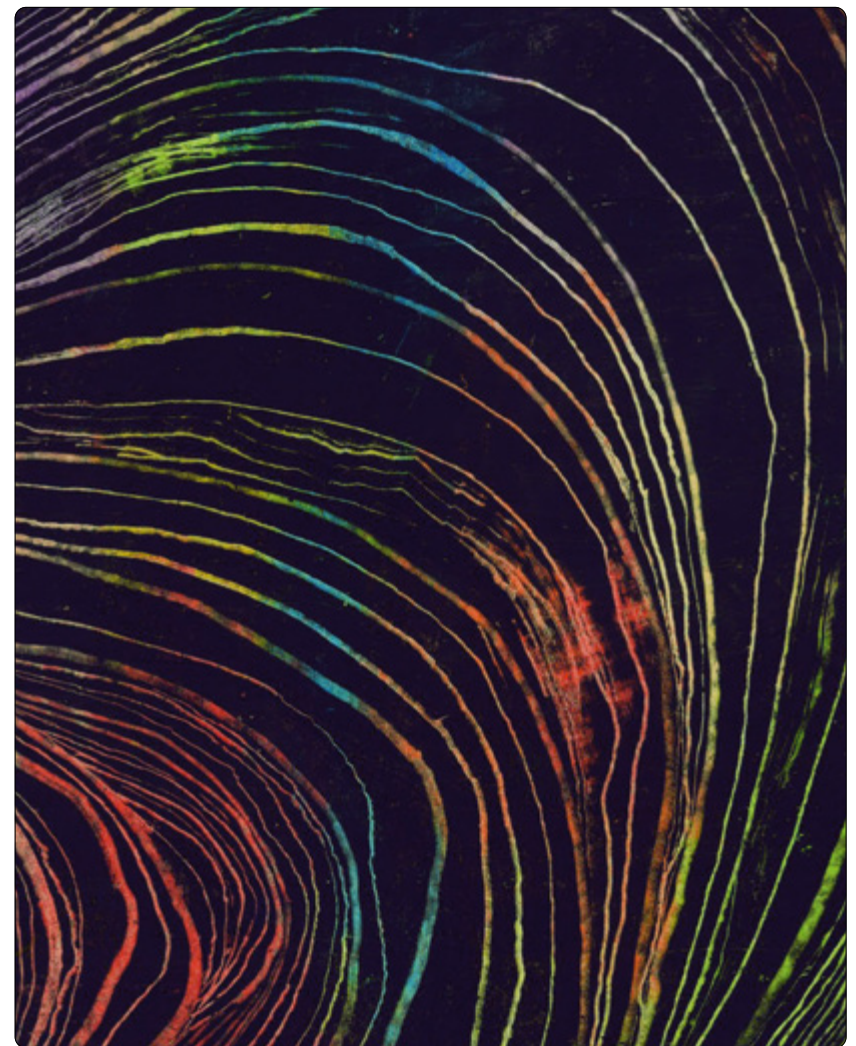
Nous sommes, pour un court instant, grâce à la magie de la réfraction et de la lumière, dans la machine. Cette expérience commune dessine une trajectoire que ce film essaie de traiter: celle d'un voyage qui serait à la fois une poursuite dans

le virtuel de nos machines, ce territoire invisible que nous côtoyons maintenant chaque jour, et un voyage intérieur dans le reflet déformé de notre visage.

Ce projet est composé d'images 3D générées par ordinateur, dont l'aura de flottement, d'artificialité et d'aridité étrange soutient idéalement ce voyage fantasmagorique dans les organes nus d'un gestionnaire de dossier. Mêlés à ces entrailles austères viennent se lier un assez grand nombre d'écrans filmés, dont le moirage et les imperfections sont autant d'incursions sensibles de cet homme qui, la nuit, cherche une fleur dans une bassine.



Mémoire *Palmes! Palmes...!*
Dirigé par **François DARRASSE**
Mention *tb*



melanie.denoual@live.fr

Mélanie Denoual

L'inondation

Des réflexions nébuleuses tournent dans la tête de l'auteur de ce projet. Tandis qu'elle se les raconte, des poissons viennent accompagner ces pensées. Trois espèces différentes — méduses, lunes, trémoptopus, raies léopards —, qui se meuvent dans un univers onirique, coloré, texturé.

La présence de ces animaux marins, leurs mouvements, ainsi que leurs caractéristiques visuelles s'entremêlent, pour apporter des séances abstraites et graphiques à l'écran, et peut-être aussi, quelques moments de calme et de flottement pour celle qui les dessine.

La technique graphique utilisée est le pastel à l'huile, accompagné de compositing sur After Effects.

Suivi de projet: Serge Verny et Vergine Keaton. Le texte est écrit par Mélanie Denoual, retravaillé avec l'aide d'Alexis Bernard et Solenne Groos, et lu par Margaux Guilleton.



Mémoire *Le stress*
Dirigé par **Pascal LEMAIRE**
Mention *ab*



madolia.dubois@gmail.com

Madolia Dubois

Un chien aboie, les arbres poussent
et le vent emporte les nuages ^(f)

Ce projet a pour ambition de retranscrire les danses de lumière impressionnistes observées lors de promenades récentes dans la forêt de Grosbois afin de transmettre aux spectateurs l'émerveillement généré par les agitations lumineuses de cet environnement. En parallèle, transparait la sensation que, en grandissant, le bois n'est plus assez grand pour oublier le reste du monde.

L'ensemble du film prend la forme d'un mystérieux séjour subjectif et onirique à travers les yeux d'une jeune fille. À la suite du départ de ses pairs, celle-ci contemple et écoute le paysage qui semble se métamorphoser sous ses yeux. À la lisière de l'enfance, de la forêt et du jour, elle questionne le changement de l'espace et du temps. Sur une

balançoire, elle oscille entre instants d'insouciance et de mélancolie.

La réalisatrice souhaite développer un moyen d'expression personnel qui permette une résonance entre le fond et la forme du film : dessiner au pastel sur une feuille, prendre une photo, effacer le dessin et recommencer sur cette même feuille. Cela permet, dessin après dessin, d'accumuler des traces, témoins de ce passage du temps.



Mémoire **Je viens de voir un œillet**
Dirigé par **Serge VERNY**
Mention *tb*



timothee.lambert.oll@gmail.com

Timothée Lambert

Alouette

Alouette, une poupée flamenco, gagne un poisson rouge à la fête foraine et le ramène chez elle. Elle l'installe dans un vase pour fleurs, et découvre que le poisson est doué de parole. Après qu'il lui déclare sa flamme, elle décide de s'essayer à une relation amoureuse. Mais les espaces naturels des deux protagonistes sont si différents, qu'ils ont du mal à s'accorder. L'incompatibilité des deux amants se dévoile en plusieurs pièces musicales. Les égos s'entrechoquent, les personnages se perdent dans l'autre jusqu'à ne former qu'une seule entité.

Le film est une comédie musicale hétéroclite qui mélange dessin vectoriel, prises de vues réelles, peinture à l'huile et modélisations 3D. Derrière l'univers fantastique aux allures absurdes, *Alouette* est un personnage grotesque autobiographique

qui permet d'aborder les thèmes de l'enfance, l'apparence féminine, l'éducation, la découverte de la sexualité, les premières sensations que l'on identifiera comme le blues, les premiers amours et, fatalement, les premières séparations.

Le film est accompagné de nombreux artefacts : une bande dessinée de cent vingt pages, centrée sur le personnage du poisson rouge, mais aussi des décors à la peinture à l'huile sur toile, deux masques, un costume, et des dessins imprimés sur textile, issus de l'imaginaire marin.



Mémoire **Le syndrome de Stendhal**
Dirigé par **Marie CANET**
Mention *ab*



heloiselebaill@gmail.com

Héloïse Le Bail

Félin câlin ^(f)

Dur, dur, d'être nouvelle au lycée! La chatte a beau essayer de s'intégrer, les autres se moquent de ses drôles de manières animales. Va-t-elle réussir, le temps d'une soirée, à réprimer ses instincts félins, et peut-être même à conquérir le cœur du beau chien sportif...?

Félin câlin traite avec humour de l'anxiété adolescente liée à la cruelle hiérarchie du lycée, aux codes rigides et intransigeants, alors même que les corps maladroits, la tête parasitée par des émotions démesurées teintées d'images érotiques, sont particulièrement propices au ridicule et à l'échec.

Jouant avec les codes du *teen movie* (*Eight Grade*, *Mean Girls*, *Les beaux gosses*) et même du film d'horreur (*Carrie au bal du diable*, *Grave*), deux genres qui se croisent autour de la sexualité naissante, de l'affirmation de soi et des transformations des corps, *Félin câlin* tente de donner à voir la tension entre masque social et soi intime, l'injonction aux codes et à la performance permanente, en s'inspirant d'angoisses vécues liées aux interactions sociales. Les comportements

animaux incontrôlés de la chatte, tour à tour ridicules et effrayants, sont une métaphore de ce bouillonnement désordonné ressenti lors de l'adolescence.

La réalisatrice a également à cœur de montrer une protagoniste ambiguë. Bien qu'attendrissante et maladroite, elle est habitée de pulsions violentes et érotiques. Elle joue à croiser le personnage gaffeur du cinéma burlesque et l'anti-héros inquiétant, deux archétypes majoritairement masculins au cinéma. Le trait spontané, tremblant et irrégulier, du crayon noir sur papier vient rappeler cette fébrilité des corps adolescents et de leurs interactions: chaque geste, qu'il soit démesurément confiant ou paralysé par l'anxiété, est trahi par la nervosité du trait.



Mémoire *Le revers de l'American Dream. Trois figures de l'inversion maligne*
Dirigé par **Paul SZTULMAN**
Mention *tb*



natalias.leon.robin@hotmail.com

Natalia Leon

Como si la tierra se las hubiera tragado ^(tb)

Olivia retourne dans sa ville natale dans l'espoir de renouer avec son passé. Mais ses souvenirs d'enfance viennent raviver la peur qu'elle croyait avoir laissée derrière elle.

France, Mexique / 2021 / 10 min 48 s



Mémoire *Rêver le rêve de l'autre: l'inquiétante étrangeté du rêve au cinéma*
Dirigé par **Benjamin DELMOTTE**
Mention *tb*



Naïké Ravi

Cataplasme

Cataplasme est l'histoire sensorielle d'une âme qui a été, est et sera de nouveau.

Ce court-métrage est largement inspiré d'un séjour d'étude à Séoul en mars 2020 et des impressions laissées par ce voyage dans l'esprit de la réalisatrice. Ces souvenirs sont devenus des images résiduelles, rémanentes.



Partenariats
CNSMD de Paris (Conservatoire national supérieur de Musique et de Danse); Institut Sainte-Geneviève (Cinéma d'Animation).



Mémoire *Karmic Landscapes*
Dirigé par *Mathew STAUNTON*
Mention *ab*

chaktia@gmail.com

ju97.rayer@gmail.com



Juliette Rayer

Neige, cheveux, papillon

Neige, cheveux, papillon est un court métrage mettant en scène une sélection de six haïkus japonais. Deux d'entre eux proviennent d'un recueil, *Le petit livre des haïkus*, publié chez First Éditions, les quatre autres sont issus de *Du rouge aux lèvres. Haïjins japonaises* des éditions de La Table Ronde. Ils datent de différentes époques allant du XVII^e au XX^e siècle.

Le haïku est comme une pause dans le temps, un petit moment de la vie, souvent insignifiant, qui, soudain, devient remarquable. La mise en place d'un rythme lent qui invite à la contemplation traduit cet allongement du temps.

Les images sont simples et épurées pour rester en accord avec le format court et les formulations simples et directes des poèmes.

Elles n'ont pas vocation à illustrer les haïkus, mais à imaginer le décor dans lequel ils ont pu naître.

Une comédienne lit la version originale des poèmes, afin que l'on puisse en apprécier le rythme et la sonorité; une traduction française apparaît en sous-titres pour en saisir le sens.

Le choix de la technique numérique s'inscrit dans une volonté de contrôler le dessin et de se rapprocher du rendu de l'encre et du lavis.



Mémoire *Devenir fiction. De l'attention du spectateur à la fictionnalisation du monde* Dirigé par *Benjamin DELMOTTE*
Mention *b*



timothee.sarran@gmail.com

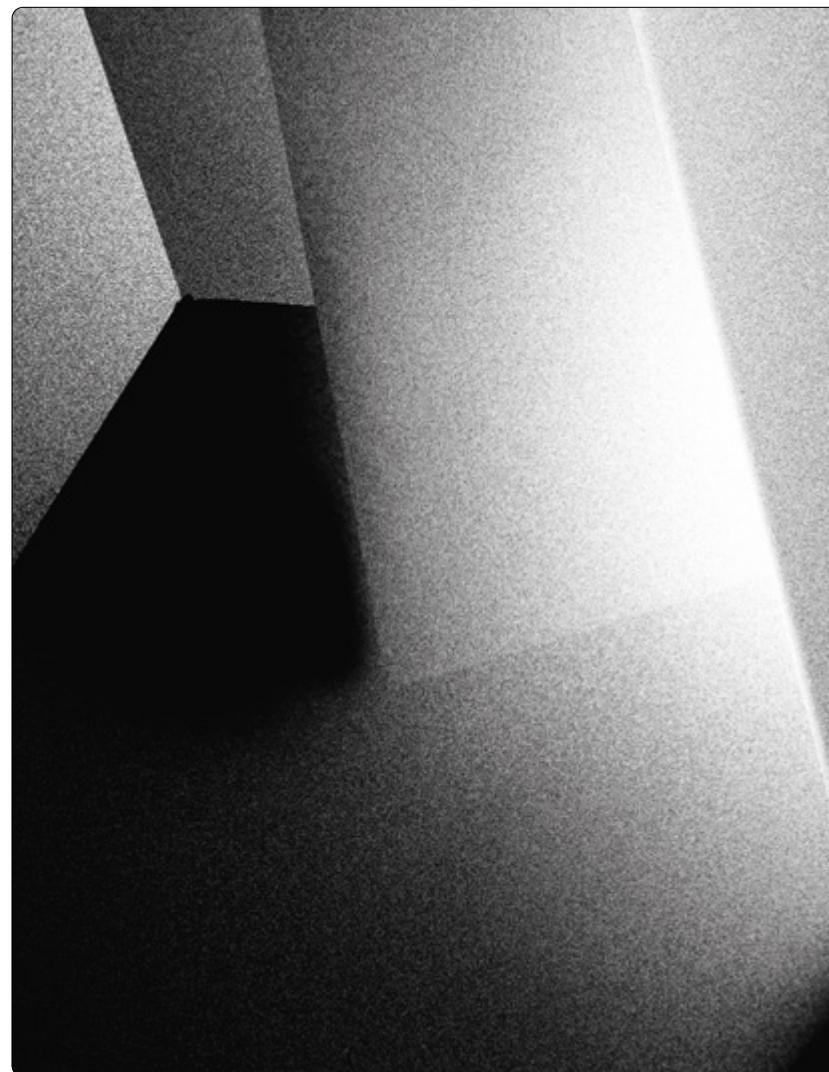
Timothée Sarran

Houle *(tb) (vae)*

Houle est une histoire d'amour entre le ciel et la mer. Ce film s'intéresse à l'amour en tant que relation cosmique et épidermique, universelle et plurielle. L'abstraction permet de mettre à distance son propre vécu tout en montrant un rapport intime entre deux êtres.

La réalisation repose sur la technique de la pâte à modeler pour son évocation charnelle

et sa sensualité mais aussi pour sa dualité, tantôt peinture, tantôt volume, ainsi que sur la 3D, matière désincarnée et froide. L'utilisation de différentes techniques fait écho au caractère hétérogène et ambivalent de la relation amoureuse qui lie des êtres distincts.



tsungyin.shen@gmail.com

Tsung-yin Shen

L'entrepôt *(tb)*

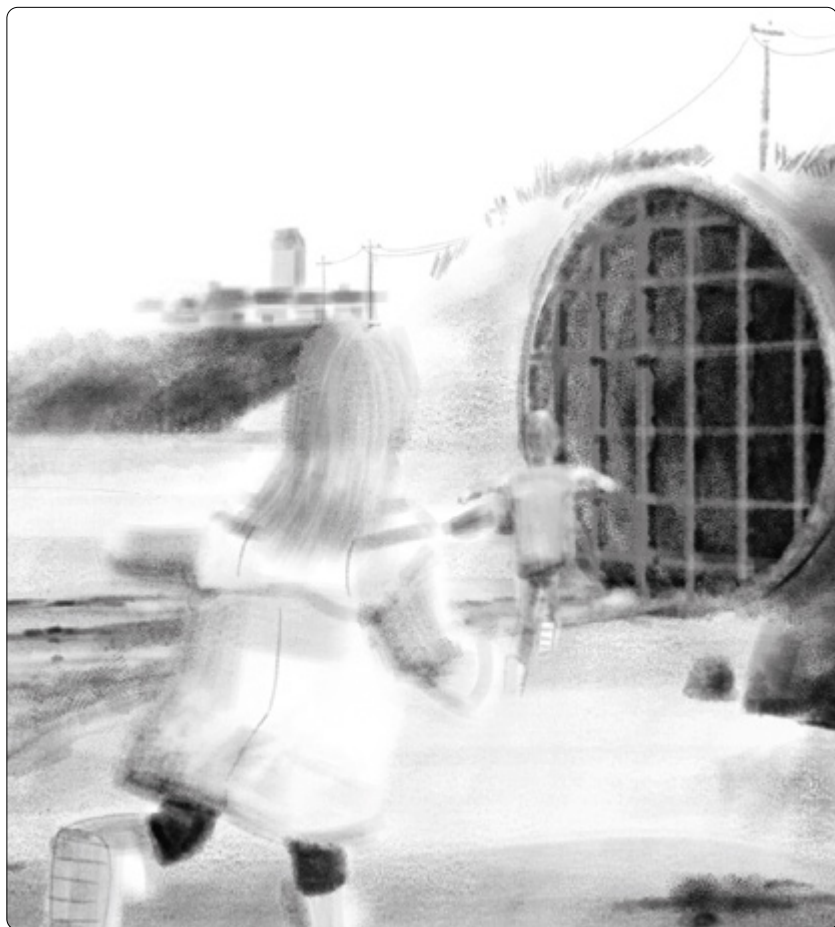
L'entrepôt désigne un lieu à part entière où se concentrent toutes les pensées que la réalisatrice n'est pas parvenue à exprimer, les regrets du passé, toutes les choses qu'elle fuit continuellement. C'est un endroit clos qui semble sans issue.

Une lueur d'espoir est-elle possible ? Une lumière qui pourrait indiquer la sortie de cet espace noir et opaque ? Personne ne le sait. Avant que la mort ne survienne, est-il toujours temps de trouver les ressources pour progresser dans ces méandres et garder l'espoir ? Ou est-ce illusoire ?

Le regret du passé, la déception du présent et la peur du futur font parfois douter de soi. Ces trois éléments sont à la source de ce projet artistique et le processus de création se révèle cathartique.



Mémoire *Les rencontres*
dans *l'animation japonaise*
Dirigé par **Serge VERNY**
Mention *ab*



margauxtailame@gmail.com

Margaux Tailamé

Charybde

Dans un petit village situé à côté d'une centrale nucléaire, une coupure d'électricité et la disparition mystérieuse de leurs parents laissent les enfants livrés à eux-mêmes et à leurs angoisses.

Charybde se déroule dans la région littorale du Cotentin, en Basse-Normandie, l'une des régions les plus nucléarisées de la planète, dont les structures industrielles se dressent fantastiquement au milieu d'un littoral encore très sauvage. Nourrissant sa population en énergie et en emplois tout en étant enveloppée d'une aura mystérieuse, cette industrie excite les questionnements des enfants comme les peurs des adultes.

Inspiré par le cinéma en prise de vue réelle, le film s'ancre dans un cadre naturaliste qui, progressivement, glisse vers l'étrangeté. Pour cela,

la réalisatrice joue sur la fixité de l'animation qui fige les corps et les regards dans une temporalité où l'anxiété se répand comme par contamination.

Le film a été animé sur TV Paint, à l'aide de brosses imitant le rendu du fusain. L'univers sonore, du bruitage à la musique, joue également un rôle fondamental car il renforce la séparation entre deux univers, l'un ancré dans le réel rassurant et palpable, l'autre dans l'étrangeté et l'angoisse immatérielle.



Mémoire **Du geste au regard :**
**L'hyperviolence dans
le cinéma d'animation**
Dirigé par **Benjamin DELMOTTE**
Mention /

Design Graphique Multimédia

Présidente du jury : **Bénédicte ALLIOT** Directrice de la Cité internationale des arts ;
Isabelle JEGO Graphiste, EESAB Rennes ; **Franck HOUNDEGLA**
Designer et scénographe, EBA Bordeaux

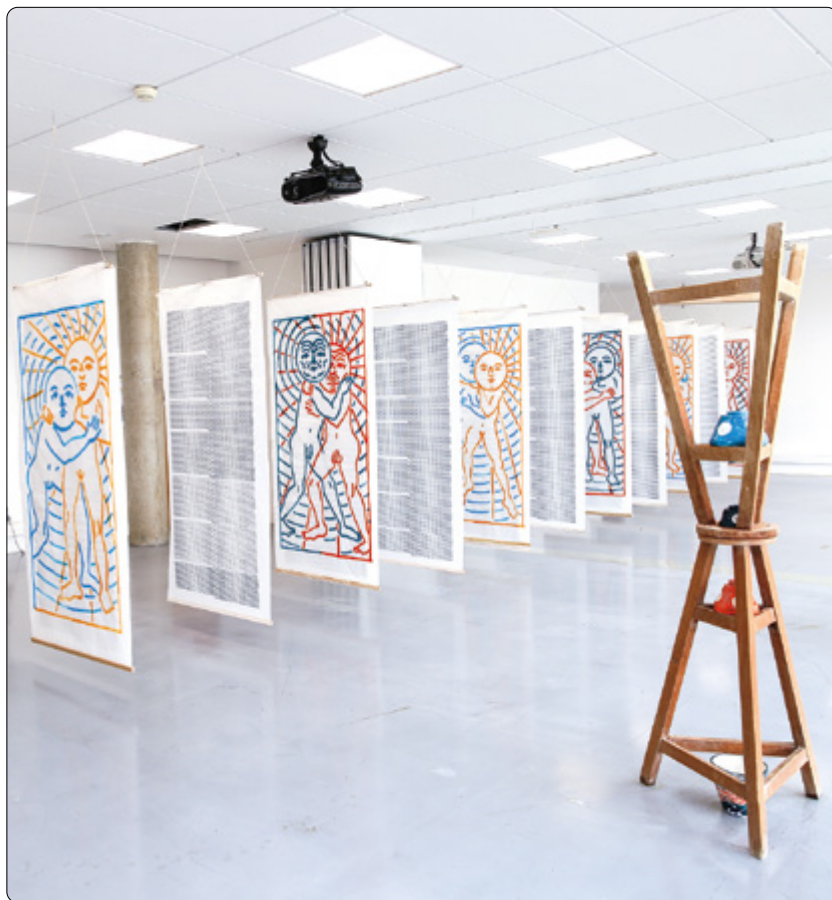


Enseignants de l'École : **Francesca COZZOLINO**,
Patrick LAFFONT DE LOJO

La formation du secteur Design Graphique Multimédia se caractérise par l'importance accordée à la relation au temps et à l'histoire de la discipline, que prolonge un questionnement sur ses développements futurs. À travers l'apprentissage de la maîtrise des éléments purement formels, la formation interroge leur inscription dans un environnement, et plus largement dans la société.

Graphic Design

The Graphic Design course is characterised by the importance given to the relationship to time and to an examination of the discipline's history, which is extended by questioning its future developments. The course teaches students to master purely formal elements, questioning their inclusion in an environment and, more broadly, in society.



Théophile Berthemet

Re-Présenter *(tb)*

Nous sommes dans un monde où le temps est de plus en plus abstrait alors même que les outils qui en permettent la mesure n'ont jamais été aussi précis et perfectionnés. Notre vie est régie par la danse mécanique des montres satellites qui n'indiquent plus à quelle heure le soleil se couche ou à quel instant il est le plus haut dans le ciel mais bien le moment du travail, du repos et du loisir. On ne détermine plus nos actions en fonction des rythmes naturels mais bien par le temps arbitraire des fuseaux horaires et autres heures d'été et d'hiver.

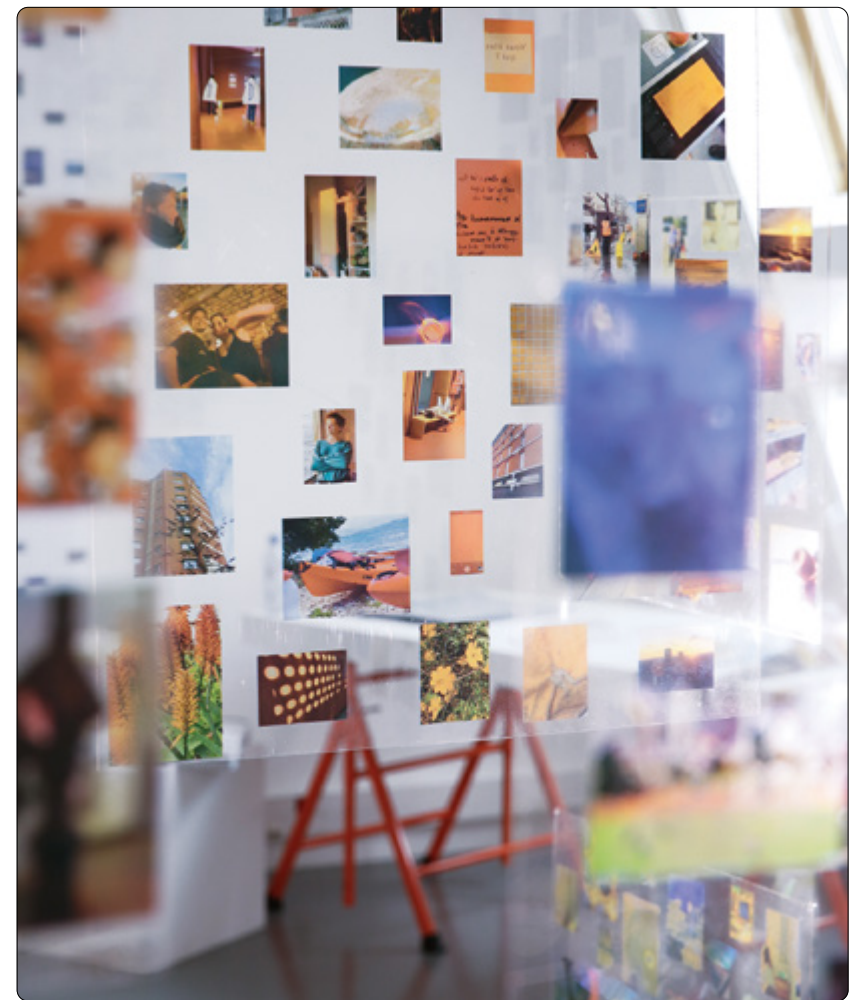
Ce constat fait, on peut se poser la question de la représentation du temps. Quels signes, quels langages visuels peuvent permettre de représenter le temps naturel, le temps qui passe, la date du jour ou celle de notre naissance. En observant les cycles naturels, comme les

civilisations antiques en leurs temps, ce projet tente de mettre en place des symboles, des syntaxes, bref, les prémices d'un langage visuel appropriable. C'est pour cette raison que les principaux éléments de ce langage sont des objets connus de tous et en tout temps: le soleil, la lune, un visage qui vieillit, de l'eau qui s'écoule, une trace dans le sable... Un retour aux prémices de la lecture bien avant l'écriture lorsque nos ancêtres se sont mis debout et ont commencé à lire les empreintes laissées par le gibier dans le sable.



Mémoire **Les formes d'écriture
logographique figurative**
Dirigé par **Gérard PLENACOSTE**
Mention *b*

t.berthem@gmail.com



Camille Boyer

1/13488 - Flux iconographiques
et systèmes de classification

Comment, dans l'ensemble des données iconographiques que nous collectons au fur et à mesure du temps, pouvons-nous établir des systèmes de classification et d'archivage, entre subjectivité et objectivité, afin de consulter cette matière et de pouvoir la rendre intelligible?

En imaginant des protocoles, des narrations, des systèmes de relations formelles et symboliques, ce projet propose des explorations iconographiques qui s'inscrivent dans l'espace d'une double page tout comme dans l'espace physique. Exposer un fil de pensée, un protocole formel,

des classements donnés, des entrelacements entre des images qui se font écho.

Un projet qui nous invite à sortir d'une certaine « normativité de l'archive », à nous plonger dans la mémoire de la conceptrice, à découvrir de nouvelles façons de consulter un corpus iconographique, où l'espace est au service des images.



Mémoire **Nozd, Sud, Est, Ouest**
Dirigé par **Gérard PLENACOSTE**
Mention *b*

bamille.coyer@gmail.com



jb.burguet@gmail.com

Jean-Baptiste Burguet

Centering (ou l'idéal langage) ^(f)

Par une série d'observations, ce projet associe la notion de synthèse à des pratiques d'écriture, pour finalement n'en retenir que le matériel structurant, et procéder à une forme de condensation basée sur la notion de contrainte en communication, et de la supposition de ce qui pourrait être, pour servir une quête de sens.

Ainsi, la systémique mise en place sera génératrice de mélodies, de formes, qui seront présentées par une performance musicale et une installation de travaux imprimés, sculptés, d'objets manifestes, et de recherches.

Par son approche multimodale, *Centering (ou l'idéal langage)* cherche à confronter une

démarche sensible à un système logique, pour raconter l'histoire d'une quête impossible qui prend progressivement ses distances avec le réel, pour finalement se suspendre dans une forme fantastique, où l'on ne distingue plus la réalité de la fiction, le vrai du faux.


Mémoire **Espace(s) d'incertitude**
Dirigé par **Brice LÉBOUCQ**
Mention *tb*



cesar.debargue@gmail.com

César Debargue

Zzzzzzzzz, la cérémonie de sieste

Un espace pour s'isoler du monde. Des représentations de paysages imaginaires, pour y effectuer un voyage immobile. Une histoire racontée, entourée de draps suspendus. Un épais pyjama. Un livre caché sous l'oreiller. Une forme vide, le sujet est absent, car il s'est endormi.


Mémoire **zzzzzzzz. La sieste, acte de résistance passive aux impératifs d'accélération et de production**
Dirigé par **Alain CUEFF**
Mention *tb*



nora.frey.net@gmail.com

Nora Freynet

Il me semble que la vue de se voir
n'est jamais assez déglagée* (tb)

Le projet se présente sous forme d'une expérience menée seul ou à plusieurs. Cette expérience commence avec des protocoles. Un protocole de présence, un autre de conversations et un de distribution de mots-formes.

Il est question de prendre conscience de nos liens invisibles. Ce qui devient une nécessité, une manière d'être au vivant. C'est d'une part une proposition pour faire résonance, pour sortir de notre individualisme, et d'autre part une manière de se reconnecter dans un mouvement d'émancipation et en collectif à nos perceptions, sens et émotions.

Auprès de textes de Monique Witting, Audre Lorde ou encore Volmir Codeiro; cet

espace est une retranscription orale, écrite et sensible des trois protocoles mis en place. La matière récoltée prend alors forme sous trois îlots, chacun encadré par un cartel/signaletique où se trouvent les règles protocolaires imprimées sur brique.

*Ce titre est issu des délicats mots de Jean-Christophe Bailly, « Toi aussi tu as des armes ». *Poésie et politique, ouvrage collectif*, La fabrique éditions, 2011.



Mémoire **En état de veille**
Dirigé par **Alain DECLERCQ**
Mention *ab*



charlesguilhembet@yahoo.fr

Charles Guilhembet

Les cellules imaginaires (f)

Les lettres sont cloisonnées, cernées. Il y a tout l'alphabet. Elles sont faciles à prendre en main, leurs proportions sont celles d'une boîte d'allumette. Des traces d'encre sur leurs arêtes témoignent d'un usage – sont-elles des tampons d'imprimerie? – mais leurs empreintes ne sont nulle part. Ici, elles ne forment pas des mots et ne produisent aucun son, mais sont présentées comme des architectures.

Les cellules imaginaires sont constituées de la mise en page d'extraits d'un roman – *Piranesi* de l'écrivaine anglaise Susanna Clark – inspiré des *Prisons imaginaires* de Piranèse, et d'un ensemble de constructions et d'assemblages. Il est question d'espaces construits, de différentes échelles, la plupart du temps clos; ils sont à la fois des outils et des constructions, des lettres et des formes abstraites, des objets et des architectures. Leurs fonctions, la perception que l'on en a et le rapport à notre corps changent selon leur échelle et la façon dont ils sont présentés; posée sur une

feuille de papier, la lettre O est alors une cour que l'on regarde de haut et qui donne un référentiel. L'ensemble – la feuille, le texte qui y est mis en page, et l'objet – constitue alors un plan.

Ayant comme point de départ la mise en page d'un texte et plus largement ce que pourrait être l'appréhension spatiale de ce texte, ce projet interroge d'une façon générale différents supports – l'encre, le papier, l'espace de la page, ce qui y est inscrit et ce qui en sort – dans une relation permanente à l'idée de construction (architecturalement parlant), et d'un jeu entre tension, contrainte, et la possibilité d'une errance, tout au moins d'un mouvement plus libre, au sein ou autour de ces espaces géométriques, de ces grilles.



Mémoire **Gris** Dirigé par
Philippe MILLOT
Mention *tb*



lea.guillon@live.fr

Léa Guillon

F,F,F,... allô tu m'entends? (tb)

Lorsqu'un message se diffère, le temps se désarticule. La tekhnè de l'écriture suppose l'abandon d'une présence orale, de l'instant. Le message en transmission décrit un moment passé, la minute a déjà filé pendant que celui-ci se destine. Comme l'expriment Catherine Malabou et Jacques Derrida dans *La contre allée* (1999), arriver à destination pose implicitement ceci: «D'où et vers où pourrait-on dériver pour arriver? Dériver et arriver sont inséparables. Cette tragédie de la destination nous place tous dans la destinerrance, celle de la vie.»

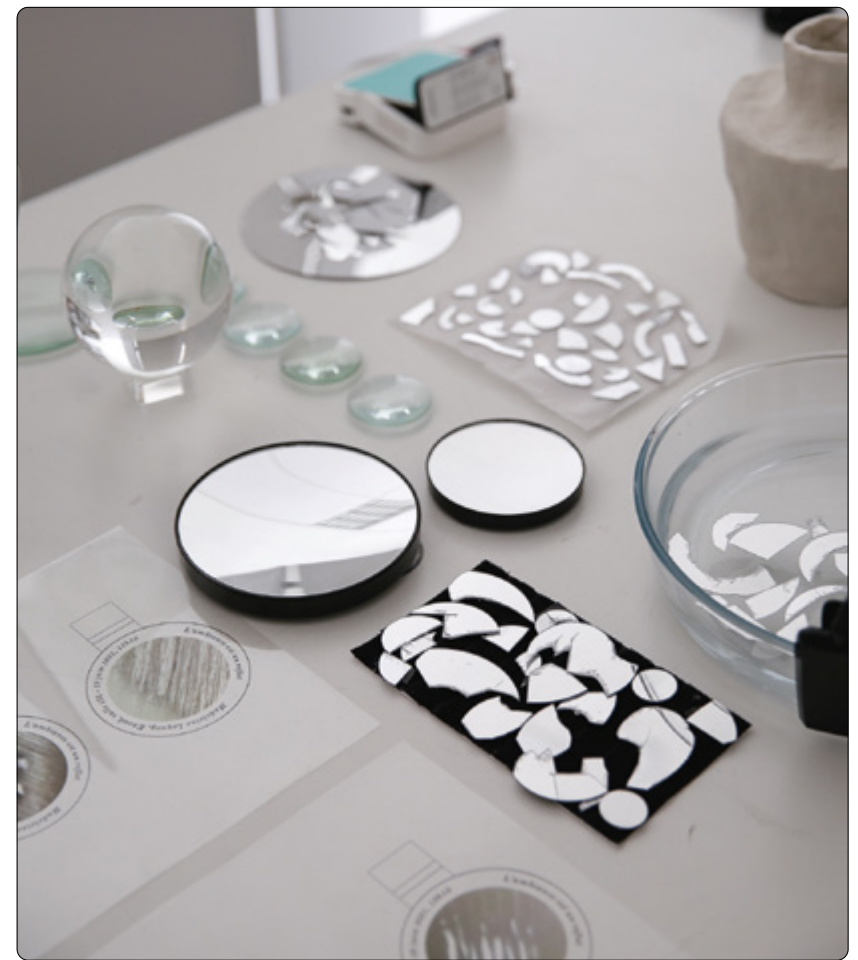
L'image, quant à elle, serait abolition de la distance mais, en même temps, apparition du lointain, force spectrale qui excède toute parole. L'étrangeté d'un rapport suppose une distance irréductible entre deux choses. Alors, le temps de la correspondance est-il celui du temps où la langue faillit? *F, F, F,... (forme, format, formation) allô tu m'entends?* a pour but de s'aventurer sur

les chemins de la correspondance, des médias qui nous entourent et conditionnent nos échanges.

Quels sont les possibles liens ou différences entre langage poétique, littéraire et langage quotidien destiné à la communication et à la transmission de messages? Existe-t-il un graphisme épistolaire, aux formes identifiables? À l'inverse, que faire du langage en figuration, celui de l'information, de l'informulé ou bien encore du formulaire? Ce bruit sourd possède-t-il un poids, est-il différent de celui que je fabrique? Faire attention à ce qui nous entoure serait tentative de désigner et de réifier les petites formes, «Design is to transform prose into poetry?» écrit Paul Rand.



Mémoire *Habitations imaginaires*
Dirigé par *Philippe MILLOT*
Mention *b*



madeleine.lequoy@gmail.com

Madeleine Lequoy

L'ambiance est un reflet

Une ambiance est à la fois objective et subjective. Elle naît d'une interaction entre un lieu, des objets et une sensibilité humaine individuelle à un moment donné. Le but de ce projet est de susciter des métamorphoses d'ambiances: que chacun puisse créer celle qui reflète sa sensibilité à un moment précis dans un lieu précis. Cette ambiance naîtra de reflets, développés au plafond et sur les murs d'une pièce, par un faisceau lumineux projeté sur des éclats de miroir, de formes et de couleurs variées.

Il s'agit donc d'un graphisme virtuel, dont le vecteur n'est pas le trait, mais la lumière. Celle-ci permet une recombinaison émotionnelle et une transfiguration de l'espace.

Ce travail, inspiré par la période de confinement, s'adapte particulièrement au lieu de vie

qui est par essence le plus impersonnel, en même temps que le plus intime: la chambre d'hôpital. Il repose sur la participation de l'utilisateur, le patient, qui peut aisément créer autour de lui l'ambiance de formes et de couleurs qu'il a lui-même composées. Une évasion par le reflet puisque des chutes de miroir constituent le matériau de base de ce projet.



Mémoire *Photographie Peinture*
Pictorialisme, ou une possible
réhabilitation du pictorialisme
Dirigé par *Christian RONDET*
Mention *b*



claire.maroufin@gmail.com

Claire Maroufin

Déplacements dérogatoires.
Réhumaniser le rapport à la technique (f)

«[...]mon projet démarre dans la rue, tard le soir, tôt le matin, par la collecte d'encombrants, d'outils de captation, de diffusion de l'image. J'aime penser que ces objets ont une âme, une intention. Je les prends, les sauve temporairement pour expérimenter, parfois laborieusement. Je m'immisce dans leur fonctionnement, entre en dialogue avec ces machines et je les mets elles-mêmes en regard, en dialogue. Ensemble on lit des livres[...]On regarde des films, j'en choisis qui pourraient lui plaire, je propose des poèmes optiques à mon optique de bureau.[...]Il résume en une image fixe les séquences animées, freine les flux, les fige, les étire. Je lui montre ce que l'on vit puis ce que l'on voit[...]un flot d'images télévisuelles. C'est lorsque le scanner se concentre et fixe longuement l'enchaînement des séquences qu'il perd la course, incapable de suivre ni de mémoriser une image nette. Il me rend une galerie d'images distordues, compressées qui naissent de la rencontre de deux

rythmes et de deux mouvements contradictoires. [...]La machine qui dysfonctionne rappelle le geste humain, sa maladresse. J'imité ses erreurs, fais subir des déplacements aux images. Je m'impose une technique exigeante, anachronique, inadéquate. Finalement, je reproduis ce que la machine génère, sans délai ni difficulté. À force de déplacements, à force d'être manipulées, déroutées, les machines saturent. Je les éprouve jusqu'à l'épuisement, le mien comme le leur. Mon stock s'augmente alors de tout ce que les machines contiennent. Je les dissèque et tout fait image.»

Bricolages, machines, gravures taille douce, film, projection et spectacle.


Mémoire **Préméditez l'accident.**
Conciliation des contraires entre
Francis Bacon et Gerhard Richter
Dirigé par **Mathew STAUNTON**
Mention/f



laurentmeszaros@gmail.com

Laurent Meszaros

Situer sa pratique (f) (vae)

À partir de 1979, au Groenland, dans l'ancienne base militaire américaine désaffectée Century, le géophysicien et climatologue danois Willi Dansgaard étudia le climat de la terre sur 100 000 ans, à partir de prélèvements de glace. Les carottes de glace sont semblables à des enregistrements qui capturent les fluctuations environnementales passées. L'analyse des gaz qui y sont emprisonnés permet aux scientifiques de comprendre l'histoire environnementale de la Terre. Plus le forage est profond, plus on remonte dans le temps.

Le projet *Situer sa pratique* s'apparente au carottage du corpus de projets réalisés par le designer graphique Laurent Meszaros au cours

de ces vingt dernières années. D'abord, au travers d'une édition de grand format qui compile et fait résonner une trentaine de projets sur le plan plastique en les surimprimant les uns sur les autres ; puis d'une interface numérique qui rejoue un des premiers systèmes de représentation d'interface graphique (colonnes de Miller) et met en relation les processus à l'œuvre dans la pratique, notamment la place du code ; enfin d'un accrochage qui présente une sélection de projets.

Cet échantillonnage de la production permet de mettre en évidence certains rapports que la pratique professionnelle du designer graphique entretient avec la théorie, les méthodes et les techniques de sa discipline.



emilienoyer1@gmail.com

Émilie Noyer

Nuclear unclear


Face aux problématiques de désinformation et de disparition d'archives liées à la catastrophe de Fukushima survenue le 11 mars 2011, *Nuclear unclear* a pour objectif de rassembler un grand nombre de lectures et d'articles dans une édition trilingue en anglais-japonais-français. Une grande partie du contenu provient du site d'un lanceur d'alerte japonais Iori Mochizuki, aujourd'hui exilé en Roumanie.

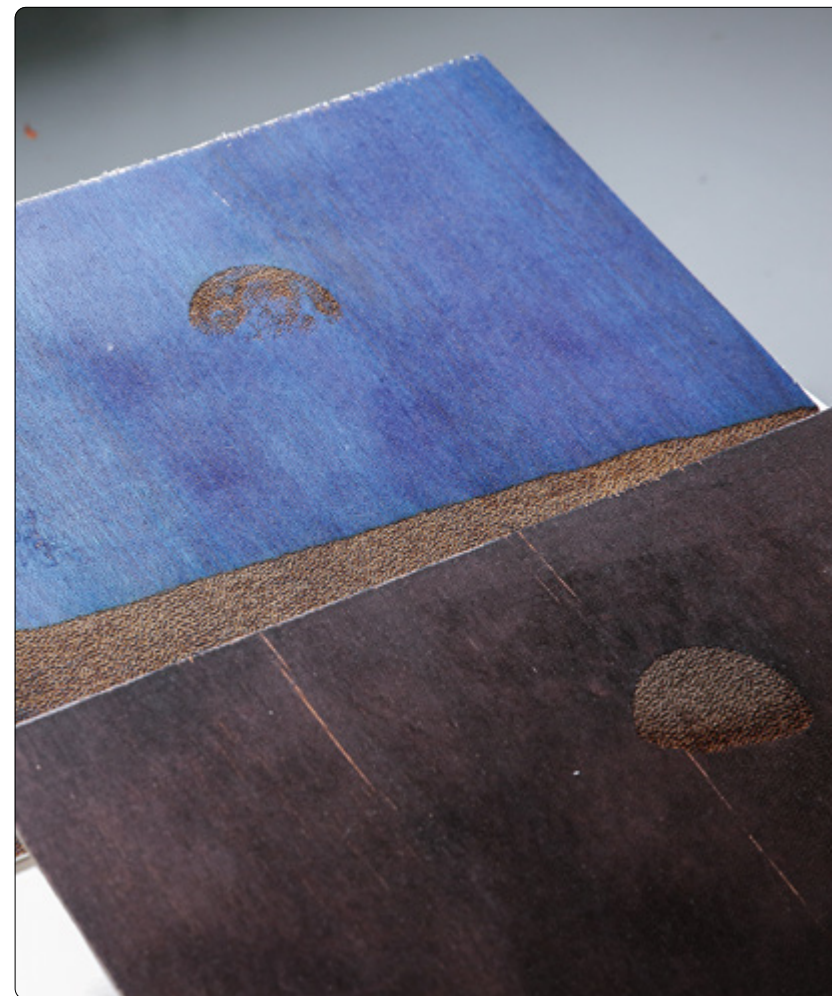
Cette édition se déploie tel un triptyque, chaque langue occupant l'un des trois volets. Ce format et cette mise en page visent à mettre en évidence et à apporter des preuves dans un domaine où, au contraire, tout est opacité et contrôle.

L'ouvrage ne se feuillette pas; il faut déployer chaque triptyque l'un après l'autre afin de suivre le texte. Les sources des articles sont

signalées à la fin, mais la plupart des liens ne sont plus actifs du fait de la suppression de nombreuses archives en ligne, ce qui pose la question de la sauvegarde des données dématérialisées.

Les images présentes sont des diagrammes et schémas de nuages trouvés dans des bibliothèques de la région de Fukushima et qui ont été fermées, détruites, ou délocalisées lors la catastrophe de 2011. Ces nuages sont une référence au nuage radioactif mais aussi au *cloud* comme système de stockage à distance.


 Mémoire **Ne pas cocher cette case**
si vous ne voulez pas ne pas savoir
(ou le contraire) Dirigé par Vadim BERNARDY
 Mention /



lou.terrasse@hotmail.fr

Louise Terrasse

Cinq points de suspension, expérience graphique sur l'infraperceptible (f)

Si l'on observe une image imprimée à la loupe, on peut voir les surfaces lisses se dissoudre en une multitude de points et de lignes de tailles différentes disposés à intervalles réguliers: la trame. Elle est la structure, la charpente, le quadrillage visible ou invisible. À l'inverse du textile où les trames sont aussi variées que les matières, les trames imprimées standardisent et lissent l'image plus qu'elles ne mettent en avant leur singularité.

Aujourd'hui, la trame de l'image est rarement considérée. Presque invisible à l'œil nu, les technologies de pointe cherchent à cacher ce témoin

de la fabrication. Inspirée par Karel Martens et Ivan Murit, Louise Terrasse prend le contrepied de la haute définition et se tourne vers des outils plus artisanaux – xenographie, risographie, sérigraphie – voire des techniques qu'elle altère pour jouer de leur faille ou de leur particularité.


 Mémoire **Esquisser**
 Dirigé par Antoine BARJINI
 Mention tb

Design Objet

La formation Design Objet permet d'acquérir les outils théoriques, techniques, scientifiques et plastiques nécessaires au développement pratique d'un projet. Sensibilisé-e aux enjeux environnementaux, sociaux, philosophiques et politiques, l'élève s'initie au travail pluridisciplinaire pour devenir designer aussi bien du point de vue de la conception que de l'inspiration et de l'entrepreneuriat.

Présidente du jury : **Isabelle DAËRON** Designer ;
Carmen BOUYER Designer, artiste ; **Etise DAUNAY** Cheffe de projet Design au VIA,
Valorisation de l'innovation dans l'ameublement / French Design



Enseignants de l'École : **Patrick LAFFONT DE LOJO**, **Alexandre FOUGEA**

Product Design

The Product Design course provides the theoretical, technical, scientific, and graphic tools necessary for the practical development of a project. Sensitized to environmental, social, philosophical and political issues, students are introduced to multidisciplinary work so they can become designers who understand ideation, inspiration and entrepreneurship.



21.daniel.blanco@gmail.com

Daniel Blanco

Yupidoo

Yupidoo questionne les pratiques de transmission du design du *care* par un approfondissement in situ de la notion du bien-être au regard du monde associatif.

Ce projet de diplôme a été développé au sein du nouveau programme de recherche « Agir pour mieux vivre » de la Croix-Rouge française qui souhaite agir pour le bien-être des adolescents en milieu scolaire. L'idée préalable à ce travail de recherche était de proposer des objets souples et durables favorisant le bien-être et pouvant s'intégrer dans des établissements scolaires ou des foyers.

Les objets co-développés avec l'équipe de la Croix-Rouge française sont devenus une base

de réflexion pour mettre en place des ateliers pédagogiques avec des adolescents comprenant la conception d'outils propres à la recherche et, de l'autre, des ateliers nommés *Do it Yupidoo*. Ces ateliers constituent un lieu de sensibilisation aux notions de bien-être et d'environnement par une initiation au design à partir de la revalorisation de déchets.



Mémoire *Du spirituel et du matériel pour une approche holistique de demain* Dirigé par **Patrick RENAUD**
Mention *f*



victorcampion@gmail.com

Victor Champion

Manufacture de Prémery ^(f)

« Nous sommes heureux de vous présenter le début d'une nouvelle histoire pour le territoire de Prémery.

Ce qui se joue dans cette petite ville nivernaise, c'est l'expérimentation d'un nouveau modèle économique; celui des entreprises à but d'emploi (EBE) porté par le projet Territoire zéro chômeur de longue durée.

Après trois mois de stage au sein de l'EBE 58 et bientôt un an de collaboration, nous

vous présenterons le projet de la Manufacture de Prémery. Au programme: l'identité de la marque, son système productif et ses objets.

À bientôt
Jean et Victor »



Mémoire *Penser dans le creux de la main*
Dirigé par **Anna LALANNE-BERNAGOZZI**
Mention *b*



m.danet7@orange.fr

Marie Danet

Univers ^(tb)

« Soigner le pont entre soi et les autres pour soigner l'apprentissage c'est apprendre ensemble et faire soin à part entière. » Anaïs Ter-Ovanessian

Comment développer et renforcer chez des enfants « multi-dys » des notions d'entraide et de cohésion afin de débloquent le dialogue qui leur permettra d'inventer des stratégies communes ?

« Le ressenti de ces enfants au monde et à l'interaction a besoin d'étayage et de médiation. » Anaïs Ter-Ovanessian

Entre immersion, recherche et action, le projet UNIVERS s'est développé dans le département Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent de l'hôpital universitaire de la Pitié-Salpêtrière. Ce service accueille des enfants qui ont des retards d'apprentissage et des troubles du comportement.

Le dispositif interroge l'invention de nouveaux outils favorisant le lien entre les enfants

pour les amener à considérer en douceur leur sortie de l'hôpital et à comprendre l'importance de leur rôle futur au sein de la société.



Partenariats
Département Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent de l'hôpital universitaire de la Pitié-Salpêtrière ; Anaïs Ter-Ovanessian, enseignante spécialisée intégrée au centre scolaire hospitalier Georges-Heuyer ; FAIRE 2020, accélérateur de projets urbains et architecturaux innovants lancé par le Pavillon de l'Arsenal.



Mémoire **Vers une libération corporelle**
Dirigé par **Sophie LARGER**
Mention *tb*



dard.jean@gmail.com

Jean Dard

Manufacture de Prémary ^(f)

« Nous sommes heureux de vous présenter le début d'une nouvelle histoire pour le territoire de Prémary.

Ce qui se joue dans cette petite ville nivernaise, c'est l'expérimentation d'un nouveau modèle économique; celui des entreprises à but d'emploi (EBE) porté par le projet Territoire zéro chômeur de longue durée.

Après trois mois de stage au sein de l'EBE 58 et bientôt un an de collaboration, nous vous présenterons le projet de la Manufacture de

Prémary. Au programme: l'identité de la marque, son système productif et ses objets.

À bientôt
Jean et Victor »



Mémoire **L'automobile au régime. Enjeux et alternatives de mobilités individuelles motorisées** Dirigé par **Alexandre FOUGEA**

Mention *tb*



capucine.diancourt@gmail.com

Capucine Diancourt

Oasis *(vae)*

L'unité Oasis de l'Établissement public de santé mentale Lille-Métropole accueille neuf adultes «grands autistes» qui souffrent de déficiences sévères. Elle dispose d'un espace Snoezelen dont le but est d'éveiller la sensorialité de la personne stimulée, en recréant une atmosphère sécurisante.

La patientèle d'Oasis se caractérise par une incapacité à identifier et communiquer ses besoins. Elle présente une grande diversité de profils sensoriels, une appréhension singulière de l'espace et une sensibilité particulière aux situations de changements. En résulte une absence quasi-totale d'autonomie et un encadrement permanent par les équipes soignantes.

Le projet Oasis propose une alternative douce à la stimulation de l'équilibre en combinant

exclusivement des matériaux souples. Pensé comme un support à la fois ludique et thérapeutique, Oasis est une masse enveloppante, qui mémorise temporairement la forme du corps et transforme le rapport au sol.

Balancelle, hamac, fauteuil à bascule, siège suspendu : différents types de mobilier mettent en équilibre le corps. Assumant la contrainte du poids du corps en mouvement, ces systèmes sont souvent lourds, peu maniables, parfois dangereux.

La designer Capucine Diancourt et l'équipe soignante explorent le rapport à l'équilibre et la sensation de confort des patients avec pour objectif d'imaginer un objet mobile adapté aux contraintes de sécurité et d'hygiène du lieu.



kelly.eng96@gmail.com

Kelly Eng

Abracadabrant routinier

Nos modes de vie modernes semblent nous couper peu à peu d'une interaction saine avec les ressources issues de la nature.

L'eau, la terre, la lumière et l'air – entités vitales – paraissent avoir perdu de l'importance et sont consommées avec insouciance, en dépit de leur préciosité et de nos rapports essentiels à ces richesses naturelles. Dans un même temps, le paysage domestique devient progressivement dominé par les objets électroniques, parfois jetables et souvent plastiques, loin de la chaleur d'un matériau naturel. Ces alliés du quotidien se trouvent peu à peu anéantis par une relation éphémère.

Retranscription d'objets autrefois utilisés ou de savoirs ingénieux issus de la basse technologie, *Abracadabrant routinier* est une série d'objets enchantés, dont la matière serait au cœur, et l'élément naturel l'acteur principal. Cette famille se compose alors d'un duo de carafes en verre, d'un plat au feu en terre cuite, d'une bouillotte et chauffe-main en grès, d'un récolte-goutte, d'un miroir et d'une louche en bois.

Impulsés par des conversations naturelles entre des matériaux et les quatre éléments

naturels, ces objets prennent vie dans le foyer. Projetant des imaginaires de formes et textures, ils mettent en place des usages situés entre outils et curiosités contemplatives.

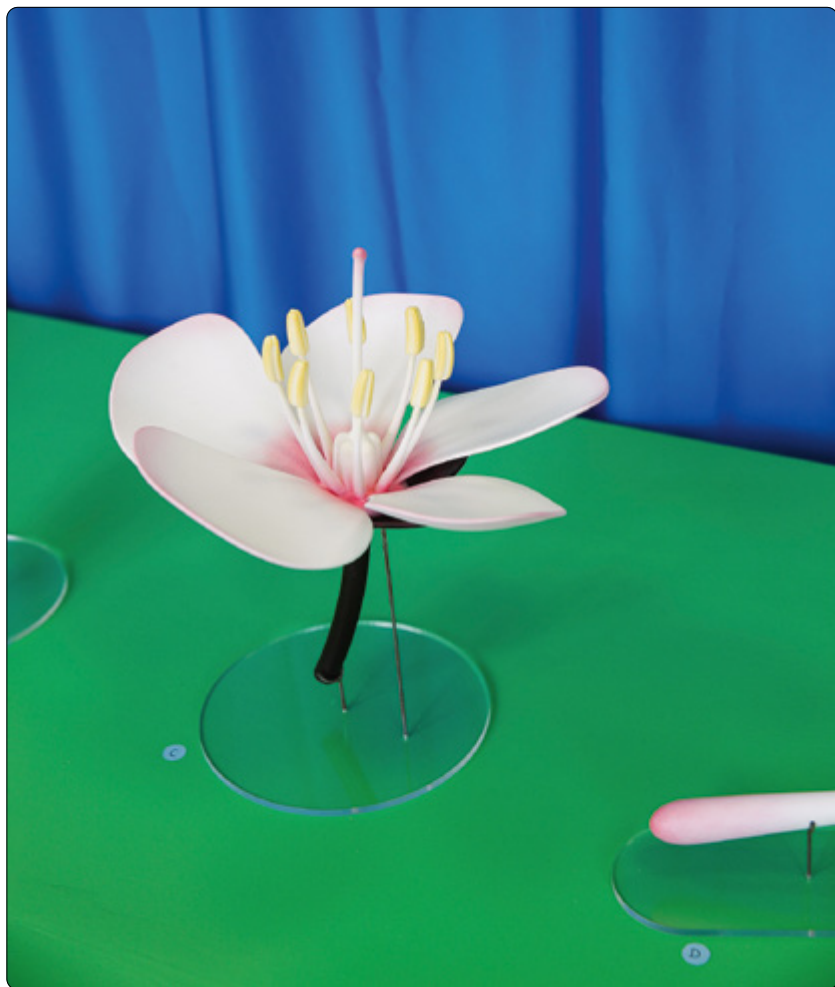
Abracadabrant routinier a été pensé et conçu avec des artisans : une céramiste, Nathalie Cornu (Atelier Terres Natures), un souffleur de verre d'un laboratoire scientifique, Benoît Darriegot (BeGlass, Lycée Dorian), et un ébéniste, Gaëtan Toïgo (Ébénisterie Toïgo). Cela a permis de développer une série d'objets au plus près des savoir-faire et des connaissances techniques des matériaux naturels.

 Partenariat

Projet soutenu par la Chaire «La Jeune création et le sacré» en partenariat avec la Fondation AG2R La Mondiale pour la vitalité artistique.



Mémoire *En avant vers l'antan*
Dirigé par Florence DOLEAC
Mention *ab*



al.foiny@hotmail.fr

Alexis Foiny

Tant que les fleurs existeront encore ^(tb)

En ce début de millénaire, les forêts brûlent, le pergélisol fond, les océans s'acidifient, les températures augmentent... Les thèses scientifiques nous démontrent en détail comment la biodiversité s'étiolle. Nous nous dirigeons vers une sixième extinction de masse.

Au cours des prochaines années, nous allons voir disparaître des centaines d'espèces animales et végétales. Une espèce botanique sur huit est menacée d'extinction, et un cinquième de toutes les espèces vivantes pourrait disparaître dans les décennies à venir. La nature telle que nous la connaissons ne sera malheureusement plus aussi diversifiée qu'avant.

À quoi ressemblerait une archéologie de cette nature qui disparaît ? Cet archivage « préventif » ne devrait-il pas prendre des formes davantage sensibles afin de développer une conscience plus empathique de l'extinction ?

 Partenariats

IFF ; lauréat du prix ADAGP Révélation Design.



Mémoire **Futur fossile**
Dirigé par **Vadim BERNARD**
Mention *ab*



t.guillermond@gmail.com

Thomas Guillermond

30 km ^(tb)

En s'inscrivant dans un périmètre géographique précis, le projet « 30 km » interroge et révèle, au travers d'objets, le potentiel créatif de ressources, savoir-faire et artisans locaux. Dans le cadre du diplôme, le projet s'articule autour de deux territoires : le Morvan et le Puy-de-Dôme.

Dans un rayon de 30 km maximum, une zone de travail est déterminée afin de concevoir et produire des objets en tenant compte des matières premières disponibles à proximité, des modes de vie, de l'économie, de l'environnement et des savoirs faire intrinsèques à chacun des deux territoires.

 Partenariats

Établissements Marchand et Guillaume Barbotin en Bourgogne et avec l'Atelier Courtadon ; Coutellerie Chambriard en Auvergne.



Mémoire **Le design vernaculaire aujourd'hui**
Dirigé par **Vadim BERNARD**
Mention *ab*



Chloé Heslon

Tlaloc

Tlaloc – nom emprunté au dieu aztèque de la pluie – prend racine en Anjou, parmi ses ressources matérielles et humaines afin d'identifier un territoire et d'engager une production locale. En résonance avec l'« écosophie » de Félix Guattari, ce projet propose une autre façon d'être au monde.

À l'aide de structures musicales en interaction avec la pluie, ces recherches questionnent notre rapport aux éléments naturels et l'objet devient un outil médiateur entre individu et environnement. L'utilisateur est alors embarqué

vers un univers décalé et poétique, quelque part où la fonction n'est plus soumise à la notion de rentabilité, mais d'enchantement. Une invitation à cheminer vers un juste équilibre alliant environnement, rapports sociaux et subjectivité humaine.


 Mémoire **Un designer, des racines et des branches**
 Dirigé par **Laurent GODART**
 Mention *tb*

ch.l.heslon@hotmail.fr



Marie Piplard

Abracadabrant routinier

Nos modes de vie modernes semblent nous couper peu à peu d'une interaction saine avec les ressources issues de la nature.

L'eau, la terre, la lumière et l'air – entités vitales – paraissent avoir perdu de l'importance et sont consommées avec insouciance, en dépit de leur préciosité et de nos rapports essentiels à ces richesses naturelles. Dans un même temps, le paysage domestique devient progressivement dominé par les objets électroniques, parfois jetables et souvent plastiques, loin de la chaleur d'un matériau naturel. Ces alliés du quotidien se trouvent peu à peu anéantis par une relation éphémère.

Retranscription d'objets autrefois utilisés ou de savoirs ingénieux issus de la basse technologie, *Abracadabrant routinier* est une série d'objets enchantés, dont la matière serait au cœur, et l'élément naturel l'acteur principal. Cette famille se compose alors d'un duo de carafes en verre, d'un plat au feu en terre cuite, d'une bouillotte et chauffe-main en grès, d'une récolte-goutte, d'un miroir et d'une louche en bois.

Impulsés par des conversations naturelles entre des matériaux et les quatre éléments

naturels, ces objets prennent vie dans le foyer. Projetant des imaginaires de formes et textures, ils mettent en place des usages situés entre outils et curiosités contemplatives.

Abracadabrant routinier a été pensé et conçu avec des artisans : une céramiste, Nathalie Cornu (Atelier Terres Natures), un souffleur de verre d'un laboratoire scientifique, Benoît Darrieutort (BeGlass, Lycée Dorian), et un ébéniste, Gaëtan Toïgo (Ébénisterie Toïgo). Cela a permis de développer une série d'objets au plus près des savoir-faire et des connaissances techniques des matériaux naturels.

 Partenariat

Projet soutenu par la Chaire « La Jeune création et le sacré » en partenariat avec la Fondation AG2R La Mondiale pour la vitalité artistique.


 Mémoire **En avant vers l'antan**
 Dirigé par **Florence DOLEAC**
 Mention *ab*

mariepiplard@gmail.com



quentin.poudou@gmail.com

Quentin Poudoulec

ConseauProject (tb)

Et si nous commençons à économiser l'eau simplement...

Chaque année, la consommation d'eau sur la planète atteint 4 milliards de m³, soit 1,3 million de litres d'eau potable chaque seconde.

Une fois cette ressource utilisée, elle est considérée comme eau usée et suit un circuit d'assainissement dans les stations d'épuration (STEP).

Les processus d'acheminement et de traitement de l'eau sont coûteux énergétiquement parlant mais aussi pour notre planète.

Et s'il s'avérait que sans eau rien ne soit possible? Qu'à l'heure actuelle l'empreinte énergétique liée à la consommation de tout type d'eau bat des records. Est-il possible de percevoir la valeur des choses à partir de leur coût en eau?



Mémoire *Défamiliarsation des objets*
Dirigé par **Laurent GODART**
Mention *b*



philomene.rob@gmail.com

Philomène Robert

Bienvenue à l'hôpital

Ne vous êtes-vous jamais demandé comment un lieu de soin pouvait-il paraître inhospitalier?

À partir d'une immersion au cœur du service onco-gériatrique de l'hôpital Charles-Foix dans le Val-de-Marne en collaboration avec les aides-soignants et patients, ce projet décrypte ce qui se joue dans les actes quotidiens du soin.

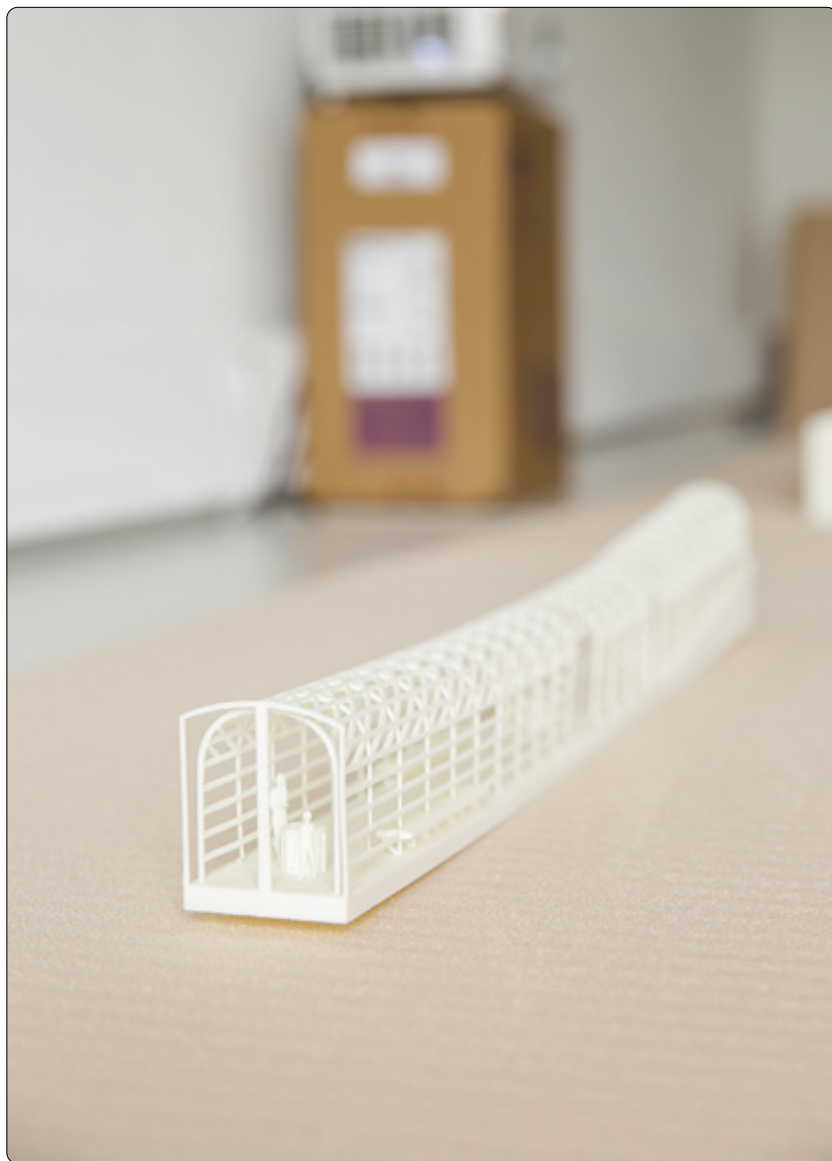
Pour répondre au mieux-être du patient gériatrique et proposer une pratique plus confortable et conviviale aux soignants, *Bienvenue à l'hôpital* propose un système d'objets en rupture avec le tout-médicalisé. Ces objets améliorent notre façon d'habiter le monde, replacent l'intime

au centre des actes quotidiens de soin et favorisent le pouvoir-être au monde du patient en chambre médicalisée. Ils ont pour objectif de réduire le sentiment de dépossession trop souvent ressenti par les patients, l'état de dépendance qui en découle.

Leur enveloppe familière et rassurante facilite la stimulation sensorielle et la mise en place de rituels de soin généreux et participatifs.



Mémoire *Le design peut-il guérir?*
Dirigé par **Sophie LARGER**
Mention *b*



Jonathan Roditi

Musée du fort des Dunes ^(tb) ^(vae)

Le fort des Dunes est un objet architectural militaire étonnant. Niché au creux du paysage dunaire de la bande côtière entre Dunkerque et la Belgique, il s'inscrit dans un complexe de défense conçu à la fin du XIX^e siècle par Séré de Rivières. Cette zone stratégique aux limites du territoire français fut de nombreuses fois le théâtre d'événements clés de l'histoire militaire européenne.

Ce projet entend raconter cette histoire en donnant une nouvelle vie au lieu, en le détournant de son usage original pour en faire un site de mémoire offrant un point de vue singulier sur sa propre histoire. Réalisé dans le cadre d'une mission scénographie et design pour l'équipe de Designers Unit, ce projet comprend la conception globale des parcours, des espaces d'exposition et du mobilier.

jonroditi@gmail.com



lily.sailant@gmail.com

Lily Saillant

Les objets nourriciers ^(f)

Pétrir et cuire son pain, fermenter pour conserver ses récoltes, déguster au plus proche du potager... voici des usages qui offrent des objets qui nous nourrissent. Leur usage peut permettre de revaloriser des actions propres au monde rural, empreintes d'un bon sens paysan, au sein de notre consommation contemporaine.

Le projet est né de l'exploration d'anciens procédés permettant de gérer la production et le stockage des denrées, dans des saloirs, garde-mangers ou maies, objets pour la plupart désuets à cause de leur format hors norme et de leur usage méconnu.

Les objets nourriciers s'inspirent d'archétypes de mobiliers paysans tout en proposant des alternatives capables de coexister avec des techniques contemporaines. En valorisant des innovations frugales, il s'agit de remettre la ruralité au goût du jour, de retrouver et de transmettre une

consommation alimentaire durable, sensible, locale suivant un rythme naturel dont ces procédés font l'éloge.

Les recherches et la production associées à ce projet se sont principalement ancrées en Bourgogne, dans le souci de valoriser la mémoire des lieux, tout en esquissant un réseau de collaboration et de création, à échelle industrielle comme artisanale sur un même territoire.

 Partenariats

Fermob ; Manufacture de Digoïn.



Mémoire *De l'origine des choses*
Dirigé par **Laurent GODART**
Mention *b*



margot.thiry@gmail.com

Margot Thiry

Canapé plié *(vae)*

Ce projet est le fruit d'une collaboration ancienne avec Nation Literie. Deux projets collaboratifs avaient vu le jour précédemment : l'atelier « Sai-Sai » élaboré avec Barbara N'dir-Gigon pour le Studio 13/16 du Centre Georges-Pompidou et le workshop « Parade » à l'ENSCI – Les Ateliers. Ces projets avaient pour but de valoriser les chutes et restes de matières provenant de la fabrication de matelas de Nation Literie.

La livraison par Nation Literie lors d'une résidence artistique d'un stock de mousse plus important que d'habitude a permis d'imaginer un

projet plus ambitieux : le *Canapé plié*, issu d'une recherche de pliages origami qui conduit à la réalisation de sa forme.

Après cette recherche de formes et pliages, Sybille Berger, designer spécialisée dans le textile au studio Bouroullec, s'est associée au projet pour développer un prototype avec l'entreprise Nation Literie. L'objectif est de revisiter les techniques artisanales de fabrication de matelas et d'adapter la production du canapé aux techniques de matelasserie.



laura.thulievre@orange.fr

Laura Thulièvre

Univers *(tb)*

« Soigner le pont entre soi et les autres pour soigner l'apprentissage c'est apprendre ensemble et faire soin à part entière. » Anaïs Ter-Ovanessian
Comment développer et renforcer chez des enfants « multi-dys » des notions d'entraide et de cohésion afin de débloquent le dialogue qui leur permettra d'inventer des stratégies communes ?

« Le ressenti de ces enfants au monde et à l'interaction a besoin d'étayage et de médiation. » Anaïs Ter-Ovanessian

Entre immersion, recherche et action, le projet UNIVERS s'est développé dans le département Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent de l'hôpital universitaire de la Pitié-Salpêtrière. Ce service accueille des enfants qui ont des retards d'apprentissage et des troubles du comportement.

Le dispositif interroge l'invention de nouveaux outils favorisant le lien entre les enfants

pour les amener à considérer en douceur leur sortie de l'hôpital et à comprendre l'importance de leur rôle futur au sein de la société.

 Partenariats

Département Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent de l'hôpital universitaire de la Pitié-Salpêtrière; Anaïs Ter-Ovanessian, enseignante spécialisée intégrée au centre scolaire hospitalier Georges-Heuyer; FAIRE 2020, accélérateur de projets urbains et architecturaux innovants lancé par le Pavillon de l'Arsenal.



Mémoire **La technologie comme nouveau sacré ?** Dirigé par Cyriel AFSA
Mention *b*



antoine.tour@gmail.com

Antoine Tour

News from Extreme Contemporary (tb)

Comment faire surgir à travers la création d'un ensemble mobilier le lien entre différents récits de l'anthropocène ?

Ce projet explore un archétype architectural, un refuge, incarné par deux espaces en confrontation. Il tente d'établir le lien qui anime différents lieux, de rendre visible les conditions matérielles qui leur permettent d'exister, ainsi que les typologies d'effondrement, essentiellement narratives, politiques et écologiques, auxquelles ces lieux se réfèrent.

Le mobilier imaginé ici se soustrait à l'architecture, qui devient le produit d'un scénario dans lequel un effondrement a déjà eu lieu, un effondrement au temps présent incarné par des objets du quotidien. Le mobilier représente la part visible de la relation qui existe entre un individu et un lieu. Au même titre que l'ornement cherche à faire parler l'architecture, ici c'est le mobilier qui invite au récit. En déterminant l'agentivité du lieu à partir de son ensemble mobilier, la démarche de création joue sur ses fonctions d'usages et sur un imaginaire esthétique commun.

Le bureau renvoie à deux éléments architecturaux : la vitrine et l'abri atomique. L'un et l'autre questionnent notre modalité quant au travail ; par le même temps le bureau symbolise un système de production opaque, où les environnements de travail imposent une segmentation de nos milieux de vie.

Le kotatsu est une table basse traditionnelle japonaise, elle a pour fonction de chauffer près du corps plutôt que l'espace dans son ensemble. Cet objet met en exergue le fait que nos façons de nous chauffer depuis le début de l'industrialisation sont remises en question par le récit écologique. Peut-on substituer le chauffage partagé apparu au XIX^e siècle à un mode de chauffage plus traditionnel, et vers une échelle plus humaine ?


 Mémoire **Esthétique de l'effondrement :**
pratiques de résistance dans l'art,
le design et les sciences sociales
 Dirigé par **Kristina SOLOMOUKHA**
 Mention /



viale.al83@gmail.com

Alix Viale

Deux morceaux de bois et trois bouts de ficelles

Il est des questions que l'on ne se pose jamais : pourquoi y a-t-il de nuages dans le ciel ? Pourquoi doit-on respirer ? Comment une ampoule fait pour s'allumer ? Que l'on connaisse la réponse exacte ou non, on ne se pose pas ces questions puisque ces phénomènes sont considérés comme acquis.

Pour un enfant, des explications sont indispensables. Le projet *Deux morceaux de bois et trois bouts de ficelles*, réalisé en partenariat avec l'antenne PACA de l'association nationale de médiation scientifique Les petits débrouillards, s'est donné pour objectif de répondre à ces problématiques : comment faire prendre conscience de phénomènes scientifiques à de très jeunes enfants autour de la notion du vivant ? Surtout, comment

rendre cet apprentissage ludique afin de les inciter à y répondre avec une démarche scientifique ?

Ce projet a donné lieu à la création d'ateliers autour de la thématique des cinq sens et du vivant/non-vivant ainsi qu'à la fabrication de structures à destination des scolaires, et la mise en place d'ateliers en sortie extra-scolaire et en classe.

 Partenariat
 Les petits débrouillards PACA, antenne Var.


 Mémoire **Battre le faire**
 Dirigé par **Patrick RENAUD** Mention ab

Design Textile et Matière

L'enseignement Design Textile et Matière vise à développer la créativité, la recherche et l'innovation : des compétences qui s'exerceront dans les domaines des textiles, des matières et des surfaces destinées à l'habitat et à l'architecture, au vêtement, à l'objet, à l'automobile, à l'aéronautique, aux équipements collectifs, etc. La formation valorise la dimension prospective avec l'apport des nouvelles technologies et l'initiation à la recherche par le design.

Président du jury : **François AZAMBOURG** Designer et enseignant à l'ENSCI ;
Sarah MARTINIS Designer senior broderie et ennoblissement chez Christian Dior Couture ;
Delphine CORBASSON BARRETO Designer textile, couleur et matière chez Tesca



Enseignants de l'École : **Alain DECLERCQ, Isabelle RODIER**

Textile and Texture Design

The Textile and Texture Design course aims to develop creativity, research, and innovation: skills students will apply to textiles, textures and surfaces for use in areas including housing and architecture, clothing, objects, vehicles, aeronautics and public facilities. The course emphasises the forward-looking dimension of this design discipline with the use of new technologies and an introduction to research through design.



roxane.celerier@gmail.com

Roxane Célérier

Vers le fini et l'au-delà ^(f)

Le designer a pour mission d'anticiper, de prévoir les tendances et de les transmettre. Or, si la tendance était à l'effondrement de tout un système, comment s'en faire l'écho ? Se pose alors la question du médium utilisé pour toucher le plus grand nombre.

La tenture devient un moyen d'expression à part entière. Exposée, elle se revêt de l'essence noble et sensible du textile. À l'instar des étoffes royales indiquant la présence de la cour, des rideaux de théâtre ou des écrans de cinémas évoquant le début d'une représentation, la tenture souligne qu'une action va se dérouler. Exit la simple affiche placardée que son omniprésence aliénante rend invisible. Devant la tenture, on s'arrête, on l'observe et on s'interroge. L'œuvre, par sa matière, perdure comme une pièce manifeste de son temps. Elle marque ainsi la fin d'une ère ultra-rapide. Un retour à l'histoire de la monstration s'opère, écho des tapisseries historiques comme celle de Bayeux.

À ce support fixe répond l'utilisation du QR code pour signifier le mouvement. Les choix que le spectateur est amené à opérer en flashant les

QR codes stimulent son intérêt de façon ludique. Il prend des décisions et devient un acteur du moment présent en même temps que le capitaine de son futur.

Le titre *Vers le fini et l'au-delà*, clin d'œil à la célèbre phrase du film d'animation Toy Story, traduit l'envie de réaliser une œuvre ludique. La formule détournée fait référence à l'épuisement des richesses.

Dans un souci écologique, la pièce est tissée en trame avec un fil issu de la revalorisation de cinq autres fils « déchets » de chez Bugis. Entièrement en coton, l'œuvre est 100% recyclable. La partie numérique est traitée à la manière des premiers jeux électroniques. Leur esthétique sobre permet une économie d'énergie non négligeable en comparaison du bilan carbone élevé des technologies plus récentes.



Mémoire *Vice versa*
Dirigé par Lauriane BEAUNIER
Mention b

paulinedoneda@hotmail.com



Pauline Doneda

Pollywood ^(f)

Polly Pachols est un personnage inspiré d'une figure archétypale de la côte méditerranéenne, aux antipodes de l'image des Françaises élégantes, délicates et raffinées : la Cagole. Sous couvert d'une frivolité de façade, d'une propension à l'embijoutement et d'une hyperféminité assumée, ce personnage fictif incarne un cheminement et une réflexion autour de l'identité genrée et du féminisme contemporain.



Mémoire *La stigmatisation des femmes dans la culture populaire à travers le mythe de la Parisienne et le cliché de la Cagole*
Dirigé par Isabelle RODIER-CLERGUE



josephinedelabrosse@gmail.com

Joséphine Javaux

Forget me not, empreintes poétiques et phénomènes techniques de l'oubli ⁽¹⁾


Forget me not est un projet faisant état de tissus qui évoluent, se métamorphosent à travers le temps et à mesure d'une exposition à la lumière.

Le textile a la faculté à être près du corps et à prendre le pli de nos expériences. On parlera dès lors d'« usure ». Dans notre ère de surconsommation, ce terme a finalement une connotation négative. Mais cette dégradation ne serait-elle pas l'expression d'une mémoire ? Une usure, si elle est la répétition d'un geste, ne permettrait-elle pas la lecture de la temporalité d'un textile ? Elle serait alors l'empreinte, si ce n'est la métaphore, de son possesseur.

À l'heure actuelle, notre rapport aux tissus, et plus précisément aux vêtements, est régi par la vitesse. La *fast fashion* contraint nos textiles à être éphémères et transitoires. Ils n'ont plus le

temps de prendre l'empreinte de nos vies. Cela pose des questions écologiques bien sûr, mais interroge également notre rapport aux choses, au temps et à la mémoire.

Pour induire un ralentissement, *Forget me not* propose des tissus évoluant à mesure du temps. Leurs différentes temporalités leur offrent une évolution singulière selon les lieux d'exposition. Ces tissus sensibles à la lumière nous proposent de donner du temps et de l'attention aux matières qui nous entourent.


 Mémoire **O tempora, o mores,**
 ou la **sensibilité remise au placard**
 Dirigé par **Lucile ENCREVÉ**
 Mention *tb*



my.milo@hotmail.com

Milo Larder

Haven

Quand paille et laine façonnent les espaces de confort ⁽¹⁾

Haven, qui signifie « refuge » en anglais, est une collection de surfaces tissées qui permettent de créer des espaces de confort mobiles pour l'habitat urbain. Au travers d'une revalorisation de matériaux naturels nobles – la laine et la paille de blé – *Haven* cherche à apporter un confort entier prenant en compte tous les sens : visuels, olfactifs,

sonores, acoustiques, tactiles, et leurs effets sur notre rapport au monde.


 Mémoire **À la recherche du confort**
 acoustique Dirigé par **Roland SCHAR**
 Mention *tb*



Lucie Maine

FILigrane

Tisser le lien végétal de la tige au textile (f)

Ligne du temps, dont au germe a poussé la tige, vient tisser les liens d'une étoffe frémissante, qui, âme découverte, résonne. *FILigrane* cultive par la recherche, la singularité et l'expressivité sensorielle du fil végétal au sein d'un écosystème vertueux.


Mémoire *Éloge du changement.*
Vers une évolution heureuse de la
matière textile au fil du temps
Dirigé par Orsina VISCONTI Mention/f

lucie.maine@orange.fr



marsil.rachel@gmail.com


Rachel Marsil

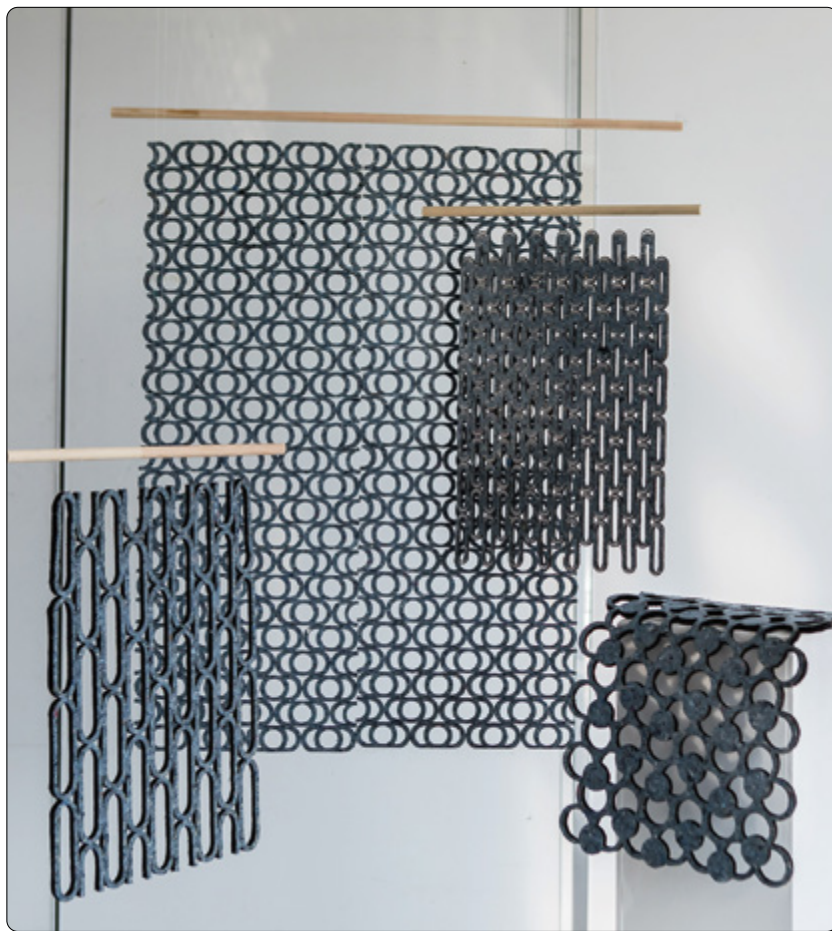
J'imagine le soleil (f)

J'imagine le soleil est une recherche de design imaginaire et social qui se déploie du corps au décor. Ce projet propose une rencontre entre des enjeux d'identité et de représentation par un sujet qui vient questionner un imaginaire fantasmé autour de l'Afrique de l'Ouest tout autant que le sens que l'on peut donner à ce dernier lorsque l'on est afrodescendant.

En lien direct avec une histoire personnelle et la question du métissage, cette recherche prend appui sur la matérialité de l'espace du marché, son débordement, sa générosité, son rôle de lieu d'échange pour nous guider vers une quête identitaire, telle une métaphore. L'espace du marché

apparaît alors comme une porte d'entrée vers les notions d'identité culturelle et de réappropriation de soi. Comment est-il possible de construire, de réaffirmer son identité dans un monde globalisé où se multiplient les circulations et métissages culturels ?


Mémoire *En-quête de soi, en-quête par l'image. Étude sur les dynamiques mémorielles et identitaires véhiculées par la circulation culturelle des images*
Dirigé par Francesca COZZOLINO
Mention/f



Capucine Stos

Gemme (f)

Aujourd'hui en France, 99% du recyclage des vêtements repose sur le principe du *downcycling*. Les rebuts textiles sont transformés par des technologies simples qui permettent seulement de produire des matériaux de basse qualité ayant peu de valeur, tels que le Métisse®. Ce matériau développé par Emmaüs, issu d'une collecte locale, est utilisé comme isolant pour l'habitat. Son utilisation étant limitée, il faudrait élargir les champs d'application du Métisse® en le sortant du mur afin de développer plus efficacement le recyclage textile français.

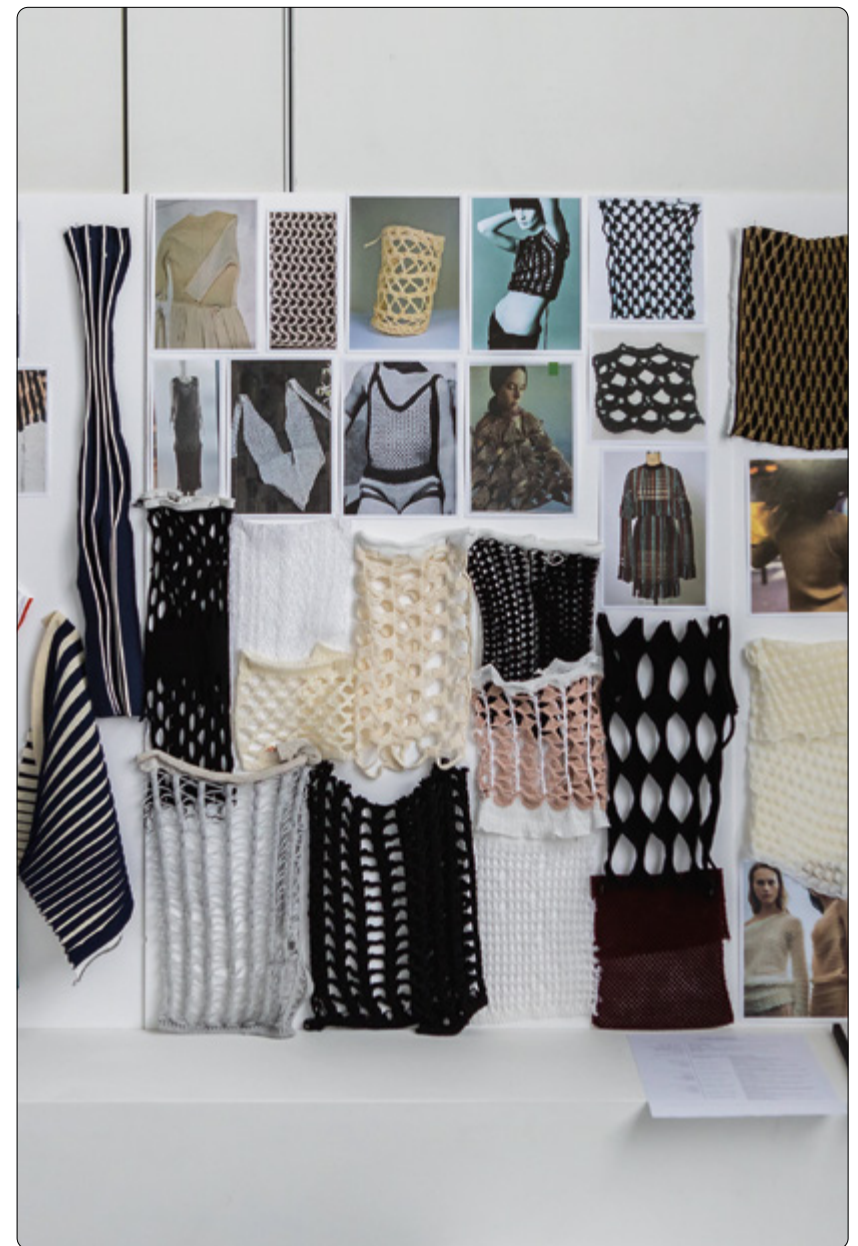
À travers une collection de dispositifs textiles d'ameublement, ce projet cherche à lui donner de nouvelles fonctionnalités. Par des techniques d'ennoblissements tels la sérigraphie

textile, le contre-collage et la découpe laser, l'objectif est de valoriser l'esthétique de cette matière tout en lui conférant des qualités absorbantes et structurantes de manière à remplacer certains textiles neufs encore trop utilisés dans l'industrie. Il s'agit d'une recherche mono-matière qui pourrait à l'avenir être développée sur d'autres matériaux recyclés et contribuer ainsi à un changement plus global de nos façons de penser le design.



Mémoire **Matière et image de la transparence, quand le textile dévoile**
Dirigé par **Lucile ENCREVÉ**
Mention b

capucine.stos@gmail.com



Maria Szakats

De ce côté du rideau (f) (vae)

À travers la maille de fer nous regardons au loin notre histoire. Ce qui apparaît est la vision floue d'un souvenir perdu, une image que nous essayons de recréer pour faire du passé une réalité à notre convenance.

Dans une installation d'objets textiles, la dure et froide vérité des barrières qui tentent de limiter nos espoirs, s'oppose à la douceur, à la nostalgie et à l'envie de réconfort. *De ce côté du rideau* est une interrogation sur la migration.

maria_szakats@yahoo.fr

Design Vêtement

L'enseignement du Design Vêtement à l'École a pour objectif, par la diversité des approches enseignées, d'appréhender la création vestimentaire en y intégrant les problématiques actuelles telles que l'écoresponsabilité ou le recyclage. L'École s'est donnée pour mission de former des créateur·ices responsables, apportant une vision novatrice de la conception du vêtement ou de l'accessoire. La formation à l'École met l'accent sur un accompagnement privilégié afin de favoriser le développement des univers créatifs et l'épanouissement des identités.

Présidente du jury : **Pascale SIEGRIST MUSSARD**
Vice-présidente de la Fondation Hermès; **Lisi HERREBRUGH** Directrice artistique;
Rushemy BOTTER Directeur artistique; **Matthieu MORGE ZUCCONI**
Journaliste mode masculine



Enseignants de l'École : **Jocelyne IMBERT,**
Nicolas NEMITZ, Gilles ROSIER

Fashion Design

The school's fashion design course adopts a diversity of approaches so that students can learn how to create fashion while incorporating and tackling current issues such as eco-responsibility and recycling. In an industry considered to be one of the most environmentally damaging, the school's mission is to train responsible designers, bringing an innovative vision to the design of clothing and accessories. As part of this course, the school focuses on providing special support to help students develop their creative universe and embrace their identities.



Benjamin Azoum

Favori (f)

Favori s'inspire de l'art héraldique et de sa représentation sur des gravures, des peintures et des armoiries notamment *Le Grand Armorial équestre de la Toison d'or*.

L'émergence de la chevalerie au Moyen Âge, une force militaire noble régie par des codes, marque un tournant fondamental dans l'histoire du costume : pour la première fois, le registre de la guerre se sensibilise. Virilité et délicatesse, deux notions jusque-là antinomiques, se rapprochent, modifiant ainsi l'allure masculine. Au regard des remises en question sociétales de la définition même de masculinité, dite « toxique », ce projet concourt à réinventer une nouvelle masculinité. Une deuxième inspiration associe cet imaginaire historique à un registre *sportswear*, plus contemporain.

Le vestiaire se compose ainsi de vêtements dont l'allure évoque l'époque médiévale (longues capes, chemise à plastron, pourpoint) tout en révélant l'esprit sportif à travers le choix des matières et du graphisme. Les capes gardent l'ampleur de celle des chevaliers mais la matière technique imperméable, les incrustations ou le flocage de numéros renvoient au lexique

athlétique. La chemise à plastron conserve sa structure et ses détails, comme ses plissés et l'empiecement pectoral, mais elle est augmentée dans son volume et devient un coupe-vent technique qui s'ouvre avec deux fermetures pour faciliter l'aisance des mouvements.

Le pourpoint, une pièce historique phare de cette collection, se mue en une veste en maille vert forêt, sans manche et zippée, qui vient dessiner le corps grâce au passepoil en silicone jaune. Le tee-shirt asymétrique entaillé rappelle les déchirures des tissus, celles provoquées par l'impact de la lance lors du combat équestre, mais aussi celui des contacts agressifs pendant les matchs de rugby.

Cette façon de repenser la silhouette masculine redéfinit un vestiaire masculin alliant vêtements traditionnels et étoffes fluides, colorées, plus inclusives.

 Partenariat : IFF



Mémoire **PUR et DUR**
Dirigé par **Darja RICHTER-WIDHOFF**
Mention *tb*

benjamin.azoum@gmail.com



Hoël Blanchard

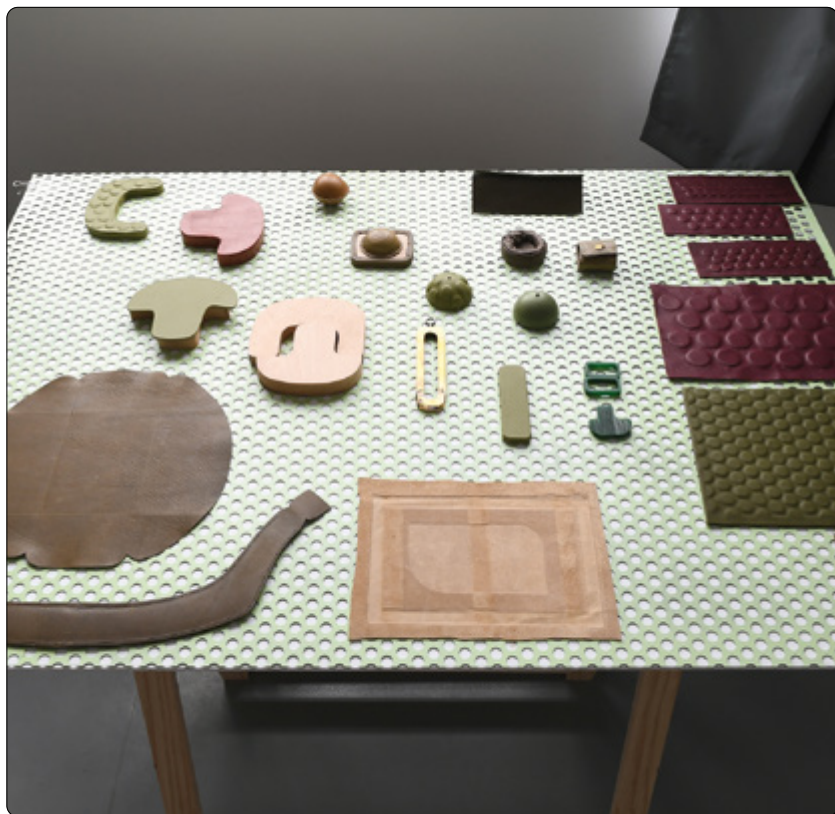
(tb)

 Partenariat : IFF



Mémoire **Sorcière, une esthétique de l'émancipation**
Dirigé par **Joelyne IMBERT**
Mention *tb*

hoelblanchard@aol.com



marionbocahu@free.fr

Marion Bocahu

Bulles

Sous une apparente familiarité, cette collection d'accessoires et d'objets invite à reconsidérer les formes et les usages qui dessinent notre quotidien. Se faisant rassurante, elle incite tout un chacun à sublimer ces objets usuels pour entrevoir ce quotidien sous un nouveau jour.

La pandémie a changé notre façon de vivre. La réorganisation de nos vies professionnelles et personnelles a modifié notre rapport social au monde et à autrui. Dans ce contexte sanitaire inédit, cette collection éclectique et nomade est ainsi destinée à accompagner ces mutations sociales avec des objets domestiques conçus comme des objets de transition entre l'intérieur et l'extérieur, mais aussi des objets transportables pensés comme des objets-amulettes pour accompagner leur propriétaire, certains permettant de personnaliser des lieux neutres.

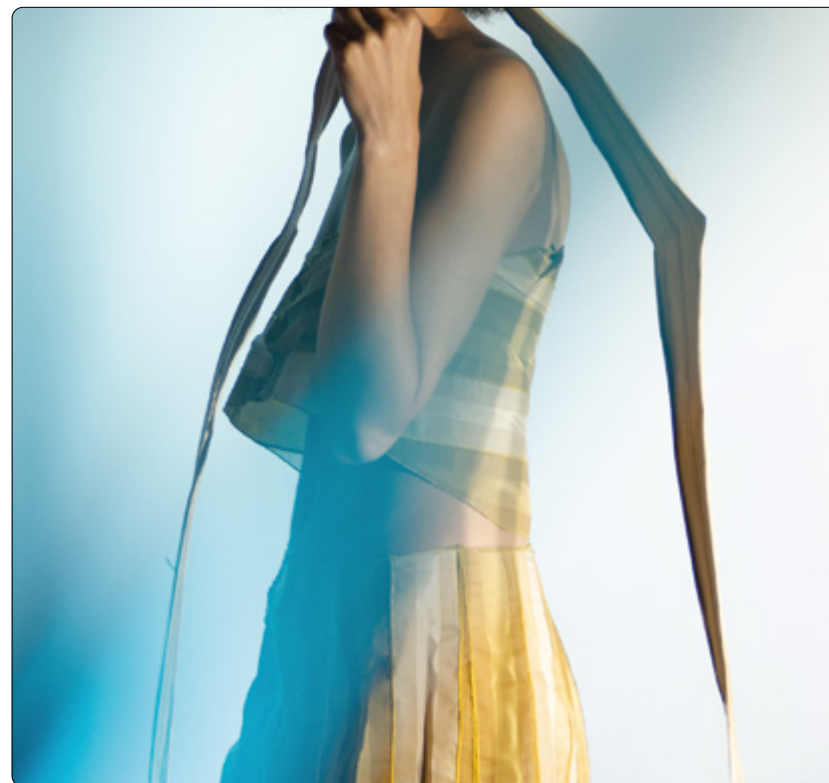
Dans ce rapport entre l'environnement et le corps, les formes sont résolument arrondies.

Cuir, métal ou bois, autant de matières résistantes et nobles qui préconisent un retour aux sensations tactiles. Protégées par des étuis-cocons, toutes ces pièces se veulent pérennes, dans des matières amenées à se patiner avec le temps. Les matières et les couleurs harmonisent l'ensemble de la collection et visent à l'intemporalité. Similaire à un papier bulle protecteur, cette collection est conçue comme un remède visuel et sensoriel; elle permet de se retrouver dans sa bulle et de s'isoler du bruit extérieur.

 Partenariat : IFF



Mémoire *Autopsie d'un sac à main*
Dirigé par **Guénolée MILLERET**
Mention *b*



sika.boucher@gmail.com

Tsidjesi sika Boucher

Entre deux rives : Tsidje, la source

Écho d'un lieu singulier, cet espace vestimentaire féminin est à appréhender comme un espace de l'imaginaire, terrain de recherche à dessin universaliste.

Car, si le présent sujet relève d'abord de l'intime, la collection proposée entend dépasser la vision binaire fréquemment portée sur les personnes à origines multiples. Elle symbolise et donne corps à une troisième dimension, latente mais inhérente à tout individu communément appelé « métis ».

Au-delà des éléments tangibles recueillis dans la forêt et dans les archives familiales, ce sont les souvenirs nourriciers qui, liés à une aspiration d'ancrage, créent un vestiaire partagé à l'esthétique naïf.

Ennoblies ou tissées main, les étoffes jouent un rôle essentiel. Les mouvements sensibles de la flore s'y reflètent, le volume y prend son caractère éthéré. La forme bande, patente ou non, est omniprésente; elle est empruntée à la tradition du kenté

évéé mais également aux lianes et aux végétaux tapissant le sol et le ciel de Tsidje. Elle s'inscrit dans la linéarité du marigot qui y prend naissance.

Abritant en son sein jeux, sonorités et anecdotes, le vêtement est une métaphore du corps. Les corps de deux sœurs, presque jumelles, en qui toujours subsiste un enchantement de l'air, face à la réalité d'une condition identitaire originelle.

Ainsi les influences occidentales et africaines coexistent et se meuvent sur des frontières vaporeuses. L'essence du vêtement, elle, se trouve ailleurs: entre les deux rives, émerge, coule Tsidje, la source.

 Partenariat : IFF



Mémoire *Hydroponic youth: "Being" when stateless in a stormy world, has fashion a role to play?*
Dirigé par **CURE** Mention *f*



Célia Boukhari

La fête à l'envers

Le projet artistique s'articule autour d'une nouvelle intitulée «La fête à l'envers». Ce récit propose une narration centrée sur six personnages paradant et jouant avec l'art de se déguiser. Tous ces personnages sont des femmes qui se réapproprient la masculinité ou perpétuent des mythes féminins déjà existants. Ils remettent en question les normes genrées, et proposent différentes positions de sujets inspirés de mythes populaires, folkloriques, féeriques et tragiques.

Les bals masqués célèbrent un besoin populaire de transcender notre propre image sociale en échappant aux règles, en nous façonnant une autre identité. Plus qu'un défilé ou un carnaval, *La fête à l'envers* est un bal dans toute sa splendeur : les invités dansent, mangent, inventent...

Ces vêtements magiques, inclusifs pour la personne qui les regarde comme celle qui les porte, soulèvent la question du vêtement fétiche. Chaque détail est un indice à la compréhension de la mise en scène ; derrière chaque vêtement se cache une référence à un grand personnage de l'histoire des fêtes calendaires ou des mythes liés à l'enfance et au spectacle. Des formes imposantes, des vête-

ments rêvés, des couleurs brillantes racontent l'histoire du bal à la manière d'Edgar Allan Poe dans ses *Nouvelles extraordinaires*.

Ainsi, ce projet s'inscrit dans une filiation, une perpétuation de mythes et une création de nouvelles histoires écrites et orales à travers le geste. Un geste de l'ordre de l'ornementation et de l'artisanat. Toutes les silhouettes présentent des broderies, un travail sur le cuir, une expérimentation de la plume, du poil, de la porcelaine...

La fête à l'envers traduit un besoin de dépasser le stade d'un vêtement prêt à porter pour proposer des pièces à lire qui content une histoire hors du temps, empreinte de magie.

 Partenariat : IFF



Mémoire **Obsessions vestimentaires :**
une relecture des fétiches
par le prisme du genre féminin
Dirigé par **Marlène VAN DE CASTEELE**
Mention *tb*

celiaboukhari@gmail.com



Tuana Bouvard

J'ai déterré quelque chose sur les sept collines /
Yedi tepede bir sey ortaya cikardim

La prostituée de Babylone est une prophétie biblique annonçant la fin d'un monde multiculturel, jugé décadent, au nom d'un idéal de perfection unique. Dans cette prophétie, la prostituée — figure à combattre — est la protectrice de cette diversité.

Ce personnage a guidé le projet afin de déterrer sur les sept collines de la Ville Monde les souvenirs personnels et collectifs refoulés d'une identité multiculturelle qui refuse de se fondre dans le moule de préjugés monolithiques.

À l'image de ce mythe, cette collection masculine et féminine réinterprète des héritages pluriculturels, et dénonce la censure, de manière subtile, au moyen de vêtements intrinsèquement engagés. Elle dessine à travers des carrures imposantes les contours des édifices multi-religieux et leurs histoires émanantes.

Les vêtements sont habités d'une forme d'iconographie personnelle, culturelle et religieuse qui apparaît en un clin d'œil, comme le flash d'un souvenir enfoui. Ce projet vise à réinterpréter l'histoire multiculturelle, violente et pleine de mystère de deux nations et de la ville natale de sa conceptrice : Istanbul.

 Partenariat : IFF



Mémoire **N'êtes-vous donc pas jolie ?**
Dévoilez-vous ! Dirigé par **Marie CANET**
Mention *b*

tuanaouvard@hotmail.com

Béatrice Cappelletti

(vae)

beatrice.cappelletti@gmail.com

julianne.courtois96@gmail.com



© Julianne Courtois

Julianne Courtois

This is my best candid

L'anglicisme « *candid* » renvoie à une photographie non-posée, supposée être prise à l'insu de la personne photographiée.

Inscrit dans le contexte du studio photo, ce projet met en œuvre la création d'une série de vêtements et d'accessoires dans le but de faire de l'image. L'histoire est celle d'un shooting où la photo est capturée avant l'heure, à un instant où rien ne semble prêt, pas même le *model*.

Le studio est le lieu de représentation où s'orchestre une mise en scène minutieuse du corps par le biais du vêtement, de l'accessoire et de la posture. A priori réservée au hors champ, la spontanéité ne se retrouve, elle, que dans la réalité des *backstages* ou du quotidien. L'intention est de la faire surgir dans le studio. Mais une fois devant l'objectif, ce moment de vérité tant recherché devient lui-même une question de performance. Il s'agit donc de jouer sur le paradoxe d'une mise en scène de la spontanéité.

Les vêtements interviennent dans l'image comme des « pièces-attitude » et sont construits à partir d'un porté tels que les manches ou les jambes du pantalon retroussées. Ils regroupent aussi bien ces détails qui se rapportent à une gestuelle spontanée que les caractéristiques du vêtement de scène, graphique et épousant le corps. Ces principes matérialisent ainsi la rencontre entre le vêtement scénique, le photographique, et le spontané, l'accidentel.

 Partenariat: IFF



Mémoire *Photographie de mode*
et *fantasme White Trash*
Dirigé par *Marlène VAN DE CASTEELE*
Mention *tb*



Elisa Dupland

Ways of seeing ^(f)

Ce projet prend la forme d'une série de pièces qui questionnent les regards multiples portés sur le vêtement et l'accessoire, de leur création à leur appropriation. Il s'interroge sur une possible éducation du regard à la matérialité du vêtement, tout en cherchant à définir le rôle des designers.

Ways of seeing est d'abord né d'un constat : celui de la surabondance des images dans notre paysage visuel pour illustrer le vêtement. Cette sur-représentation du vêtement destiné à produire et consommer des images tend à modifier notre rapport à sa matérialité et à son usage. Les professionnels de la création sont également de plus en plus confrontés à cette problématique.

Face à ce déséquilibre sensoriel, cette série de pièces invite à des modes d'observation actifs et participatifs pour revaloriser le vêtement et responsabiliser l'utilisateur-riche dans son usage. Les différentes pièces sont travaillées indépendamment les unes des autres, coupées dans des matières sombres de manière à orienter le regard vers des détails signifiants, essentiels au vêtement. Les pièces adoptent des formes ouvertes, possiblement modulables mais en gardant toujours

à l'esprit le passage entre dessin, corps et patron. Dans le souci de dépouiller le vêtement d'un maximum de connotations visuelles superflues, l'utilisateur-riche doit alors renouveler successivement son regard pour appréhender chaque pièce. En référence à son processus d'apparition et à sa fonction propre, le choix des lignes et des volumes peut évoquer différents portés et inviter à des manipulations.

En faisant le choix de vêtir une pièce, le regard s'associe aux sensations haptiques. L'utilisateur-riche achève ainsi l'acte de fabrication et replace l'usage même de l'objet au centre de cette rencontre multi-sensorielle. Désormais en capacité de voir au-delà de l'enveloppe du vêtement, iel devient acteur-riche dynamique de la perception et de l'usage de son vêtement/accessoire.

 Partenariat : IFF



Mémoire *L'objet fini, conservatoire de multiples regards* Dirigé par **Guénolée MILLERET** Mention /

elisa.dupland@gmail.com



Alice Gajan

Newborns ^(f)

Cette collection d'accessoires a été imaginée à partir d'un objet unique et familier, souvenir d'un voyage au Cameroun : un masque en bois acheté à Limbé sur l'un de ces marchés où se trouvent tous types d'objets décoratifs destinés principalement aux touristes. Présentés comme des objets authentiques et artisanaux, leur fonction marchande a peu à peu remplacé la fonction rituelle des objets d'art traditionnels qu'ils imitent.

Accroché au mur ou posé sur une étagère, ce masque est devenu un banal objet de décoration murale, relégué au rang de bibelot. Ce projet interroge ainsi la notion de reproduction en série et la possibilité de redonner une aura à cet objet, en lui réattribuant une fonctionnalité. Quelle valeur peut alors être accordée à ces artefacts, au-delà de leur simple valeur esthétique et de leur fonction décorative ? La reproduction en série anéantit-elle tout intérêt esthétique ?

C'est d'abord sous la forme d'une étude expérimentale de volumes, d'assemblages et de

constructions articulées à partir de cuir, qu'a débuté cette collection. L'objet initial réinventé est ainsi affranchi de l'univers auquel il se rattache. Chaque accessoire est pensé comme une réinterprétation singulière de cet objet figuratif sous différentes formes qui tendent vers l'abstraction. Réincarné dans cette panoplie de sacs et de souliers, le masque intègre désormais le vestiaire quotidien de celle qui l'érige en fétiche.

 Partenariat : IFF



Mémoire *Modes ethniques et esthétiques décoloniales. Un nouveau regard sur l'africanité* Dirigé par **Mariène VAN DE CASTEELE** Mention tb

© Joel Harder



Joël Harder

Battue en cours ^(tb)

Battue en cours s'intéresse au contexte politique et géographique de la gentrification d'un lieu de drague homosexuelle en passe d'être réaménagé: une forêt riparienne, nichée entre un terrain de football communal et la rivière de l'Ardèche. Dans ce territoire, les hommes se croisent, se chassent et nichent leurs désirs anonymes au pied des arbres. Le réaménagement entraînera des pertes de repères au sein de la vie secrète d'une poignée d'êtres vivants, mais qui restera invisible aux yeux de tous.

Le projet de recherche consiste à observer et archiver les histoires qui s'y construisent, et à faire émerger les dialogues visuels et esthétiques qui naissent des interactions entre les hommes et cette nature. La démarche est de se rendre sur le

lieu, de se fondre dans le décor en toute discrétion, et de faire l'état du lieu tel qu'il est, sans chercher à le dénaturer.

Des objets fonctionnels et poétiques sont élaborés en réponse aux découvertes et besoins rencontrés pendant cette enquête-collecte. Basé sur l'observation, ce travail crée un ensemble d'artefacts qui équipent la figure du chasseur-cueilleur à l'origine de ce projet.

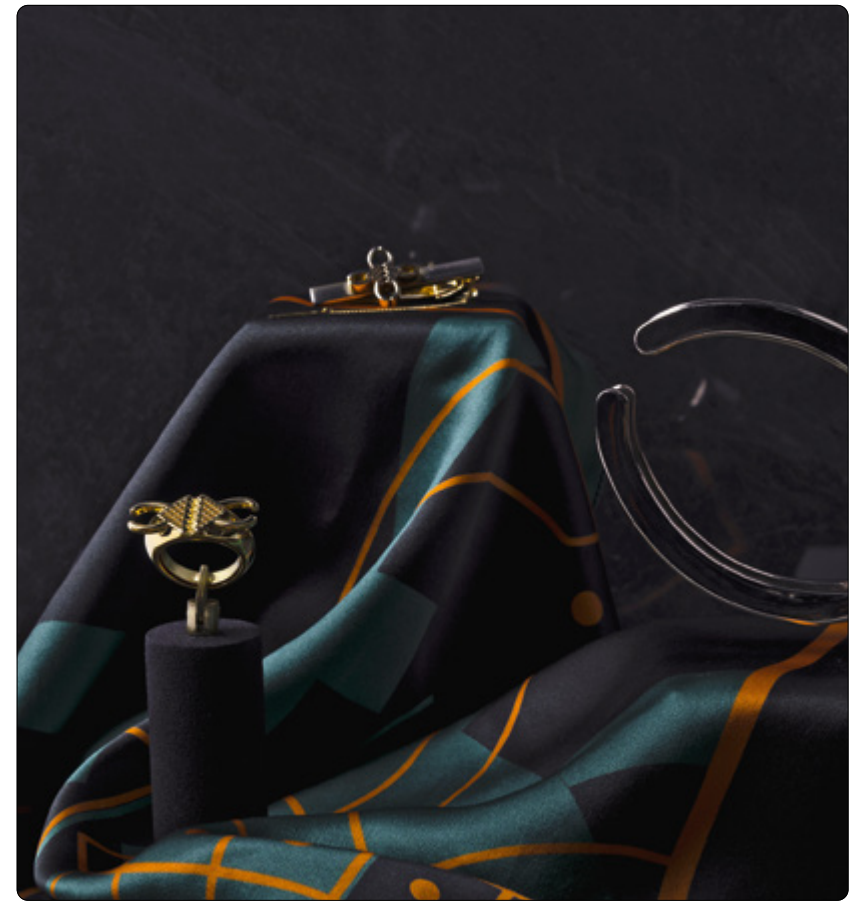
 Partenariat: IFF



Mémoire *L'odeur du propre*
Dirigé par **Guénolée MILLERET**

joel.harder@live.fr

merveille.ngeyitadila@gmail.com



Merveille Ngeyitadila Fukiakanda

Le cercle fraternel

Inspiré des clubs de dandys anglais et parisiens au XVIII^e siècle, *Le cercle fraternel* a pour ambition de recréer un club privé qui célébrerait les minorités racisées. Nourri par l'univers des clubs anglais et des sociétés secrètes qui en sont issues tels que le Cercle de la rue Royale ou la franc-maçonnerie, ce projet s'articule autour de la création et l'intégration de rituels, de codes et de symboles au sein d'un nouveau vestiaire, d'objets et d'accessoires.

L'utilisation de chacun de ces vêtements ou accessoires a pour but de participer à la création d'un art de vivre propre aux membres initiés de ce club secret. Les inspirations proviennent des courants dandys européens puis noirs américains comme le « black dandysme » ou le hip-hop dans

ses tendances sportswear. Elles renvoient également aux symboles de tribus africaines. Chacune de ces influences fait référence aux identités plurielles qui constituent la minorité racisée au cœur de ce projet: une jeunesse noire, afro-française.

 Partenariat: IFF



Mémoire *Entre intégration et distinction: la réinvention du corps noir, du XX^e siècle à nos jours*
Dirigé par **Marlène VAN DE CASTEELE**
Mention/f

© Mohamed Digne et Auguste Deguenon



Clémence Vétillard

Gestuelle vestimentaire ^(tb)

La collection *Gestuelle vestimentaire* souhaite ré-enchanter un certain cérémonial présent dans nos pratiques vestimentaires quotidiennes, en réinvestissant une part de sacré dans le vêtement. Il s'agit de redonner de la valeur et de la complexité aux pièces vestimentaires présentes dans nos garde-robes, en étudiant et en approfondissant la gestuelle qui les accompagne.

Cette collection met donc en exergue les gestes qui nous habillent : une manière élégante de remonter le col d'un manteau, un instant suspendu pendant lequel, au moment d'enfiler une chemise, le col reste nonchalamment posé sur un dos, la façon détachée et régulière, presque religieuse, de boutonner une interminable boutonnière, ou encore le geste mystérieux et fugace d'un bien personnel discrètement glissé dans une poche intérieure.

Le projet entend repenser la temporalité et le rapport à la matérialité du vêtement pour permettre au porteur de se l'approprier plus inti-

mement. Penser les gestes dans leurs complexités, c'est penser la sensation et l'émotion du porteur. C'est également, en tant que designer, forcer le temps à se distendre en redonnant à ces gestes du quotidien un temps propice à la contemplation et plus largement au corps qui habite le vêtement, un espace d'interprétation.



Partenariat

IFF; projet soutenu par la Chaire « La Jeune création et le sacré » en partenariat avec la Fondation AG2R La Mondiale pour la vitalité artistique.



Mémoire *La mémoire du geste*
Dirigé par **Dazja RICHTER-WIDHOFF**
Mention *b*

vettillardclemence@gmail.com



Jialei Zhao

Espace NEMO ^(f)

Dans ce lieu, tous les objets échappent à leur fonction première et prennent de nouvelles formes d'existence pour créer un espace hors du temps; les œuvres sont des indices subtils laissés par leur créateur, des vérités à observer et à spéculer.

Les vêtements recyclés peuvent avoir accès à une seconde vie: les traces du temps passé et les plis éphémères sont figés et scellés, donnant ainsi naissance à des « porteurs de mémoire ». Les chaussures se transforment en pendules éternelles, le pantalon devient un vêtement à part entière, les vis se changent en bagues. La fonte de l'horloge en cire symbolise également la distorsion du temps dans cet espace qui diffère de la réalité. La perception temporelle est en constante évolution; l'objet virtuel perpétue son existence au-delà de celle de l'objet réel.

La ruine étant un fragment poétique de l'histoire et un dysfonctionnement dans l'espace, le projet s'accompagne d'une proposition olfactive permettant de retranscrire ces odeurs. Grâce à une collaboration avec l'entreprise de parfum IFF,

une collection de fragrances intitulée « Ruine poétique » a été créée. Elle repose principalement sur des notes de mousse, de métal ancien, de terre, de forêt, de tabac...

La salle d'exposition se transforme ainsi en un non-lieu habité par des objets surréalistes, permettant un bref retrait de la réalité. La lenteur poétique de cet espace est voulue car elle se présente comme l'antipode d'un monde où tout est de plus en plus accéléré.

C'est un espace hors du temps, créateur de désordre, libre et insolent, où l'on exhorte le visiteur à se perdre.



Partenariat : IFF



Mémoire *Comment et pourquoi montrer un vêtement hors des circuits habituels de la mode ?* Dirigé par **Anne FERRER**
Mention *b*

Image Imprimée

La pédagogie du secteur met l'accent sur la pratique du dessin, mais aussi sur l'expression et la compréhension des langages plastiques d'aujourd'hui, en explorant la diversité des rapports texte-image, des formes et des objets de l'image imprimée dans tous les champs artistiques et éditoriaux, aussi bien sur papier que numériques. Le travail de conception et de création s'articule étroitement aux problématiques d'impression et d'édition, en lien avec les différents ateliers à disposition à l'École.

Printed Image

The teaching approach of this discipline puts the emphasis on the practice of drawing as well as the expression and understanding of today's visual languages by exploring the diversity of text-image relationships, forms and objects encompassed by the printed image in all artistic and editorial fields, both on paper and digital. Design and creation work is closely linked to the issues of printing and publishing, in collaboration with the various workshops available at the school.

Présidente du jury : **Anne Laure SACRISTE** Artiste : **Nejyb BELHADJ KACEM**
Auteur BD et direction artistique : **Clara SCHULMANN** Autrice et chercheuse



Enseignants de l'École : **Sébastien LAUDENBACH, Paul SZTULMAN**



leopaulbarbaut@gmail.com

Léo-Paul Barbaut

Cabinet buissonnier ⁽¹⁾

Sensible aux espaces atypiques, Léo-Paul Barbaut est attiré par les terrains vagues, clandestins ou laissés à l'abandon, les parcelles sauvages. Les friches et les chantiers — lieux de tous les possibles — constituent ses sources d'inspiration. Sa « carte mentale » ou « dérive psychogéographique » consiste à flâner, prendre le métro, explorer les souterrains, admirer Paris depuis ses toits, changer d'échelle — de la vastitude du ciel à l'étroitesse de l'impasse, du tohu-bohu de l'avenue à la quiétude des jardins ouvriers.

Pour pénétrer dans ces espaces où la magie opère, il faut pousser des portes, sauter par-dessus des barrières, ouvrir des trappes, escalader des échelles.

Le terrain vague évoque une zone d'entre-deux située en périphérie ou dans les trous blancs de la ville. Délaissées, ces bulles temporelles portent les stigmates de leur histoire, témoignages de l'archéologie urbaine. Un lieu où la nature reprend ses droits, où le hasard et le bric-à-brac sont rois — un lieu propice au jeu, à la poésie, à la trouvaille.

Ce projet présente une collection de sculptures, un ensemble de céramiques, un cabinet éclectique de volumes, une diversité de styles architecturaux — du gothique au brutalisme — et une richesse ornementale — mascarons, atlantes et cariatides.

Cabinet buissonnier édifie des miniatures, élabore une utopie personnelle, modèle un univers architectural onirique où règne la paréidolie, les figures anthropomorphes.

Risquer un œil dans l'oculus — faire la mise au point sur un autre monde, entre microcosme et cosmos.

Les cahutes sont modelées en porcelaine papier, teintées par différents oxydes et cuites à haute température avec glaçure.



Mémoire *Ville et personnages*
Dirigé par **Paul SZTULMAN**
Mention *b*



matthias.bratos2@gmail.com

Matthias Bratos

Tarréga



Mémoire *Quelques pas dans le monde du rebetiko*
Dirigé par **Romain BLANC-TAILLEUR**
Mention *ab*



Angèle Brune

À la recherche de la joie pure

Recueil d'une fabrication quotidienne.
 Une petite casserole
 ça paie pas de mine comme ça
 mais tout ce qu'on peut y faire
 réchauffer le café
 une petite compote
 des petits navets
 une infusion d'épices au beurre et au miel...

Quand on prend le manche pour l'amener
 à son nez
 et sentir l'odeur chaude
 elle pèse pas lourd du tout.



Mémoire *L'autonomie en chaleur*
 Dirigé par **Guillaume DEGE** Mention/f

angèle.brune.4@gmail.com

artismechan@yahoo.com



Alice Darrow

Captain Henrietta

Captain Henrietta est une bande dessinée dans une bande dessinée.

Henrietta est élève en école préparatoire artistique à Paris. Elle n'a qu'un seul rêve : devenir dessinatrice. Pour y parvenir, elle doit se résigner à suivre le même parcours que tous les autres prétendants à l'art souhaitant intégrer « l'élite artistique ». Martyrisée par une professeure qui incarne le stéréotype de l'artiste aigrie par ses échecs professionnels ; frustrée par la misogynie crasse de ses camarades, Henrietta se réfugie dans l'univers de sa bande dessinée.

Ce travail est teinté d'inspirations cinématographiques, notamment la référence au film de Jared Hess, *Gentlemen Broncos* (2009).

Réalisée entièrement au pinceau et à l'encre afin d'exploiter tout le potentiel narratif et stylistique qu'offre le dessin, cette bande dessinée plonge le lecteur dans un univers post-apocalyptique entre science-fiction et western.

Les images sexualisées de la femme rencontrées au fil des pages rappellent un imaginaire féministe peuplé d'héroïnes puissantes qui échappent au contrôle masculin.



Mémoire *La représentation de la maternité dans le cinéma d'horreur*
 Dirigé par **Mathew STAUNTON**
 Mention/f



joaopectrodelfm@gmail.com

Joao Delfim

Florilège : des yeux en fleur scrutent
des astres en collision

Ce projet prend la forme d'une collection d'objets éditoriaux et d'images imprimées jouant sur la juxtaposition de légendes ou de mythes issus de l'Antiquité et du Moyen Âge en Occident avec des figures de la culture moderne, lettrée ou populaire. Plusieurs genres, a priori distants, entrent en collision dans ce travail, notamment lorsque les *Métamorphoses* d'Ovide rencontrent les protagonistes de l'univers d'Archie Comics, repensé sous le format de séries télévisées dans *Riverdale* et *Les nouvelles aventures de Sabrina*, dévoilant ainsi une tradition orale et littéraire perpétuée par des générations de conteurs et créateurs qui donnent sans cesse des nouvelles formes à leurs histoires.

Ce travail plastique et textuel est l'héritage de l'écriture d'un mémoire portant sur l'idée du « refus de la fin de la jeunesse », cette période ambiguë, de transition, entre l'adolescence et l'âge adulte. Du Pierrot lunaire au jeune poète romantique, de Peter Pan à Neverland au Grand Meaulnes dans son domaine mystérieux, les personnages mis en scène se situent perpétuellement

dans un entre-deux, à la fois vis-à-vis de leur identité et de leur perception du monde extérieur.

L'iconographie générale du projet cherche à s'inscrire aussi dans une tradition de représentation homosexuelle par plusieurs aspects, dont l'identification à la parure et l'utilisation de l'idée du masque comme accroche symbolique d'une identité en mouvement. Le télescopage entre ces univers ne se retrouve pas seulement dans le contenu des récits racontés, mais également dans la forme visuelle que ceux-ci prennent. Le monde du « fanzine » et de l'autoédition populaire vient s'insérer, progressivement, dans celui de la gravure et de l'estampe classique, créant ainsi un florilège flottant dans lequel des personnages, ailleurs en marge, trouvent leur place et leur lumière.



Mémoire **Le refus de la fin de la jeunesse**
Dirigé par **Beznard SCHIRA**
Mention /



georgios.plastok@gmail.com

Georgios Kondylis

Mnemonic Harvest

Mnemonic Harvest est un dispositif imprimé destiné à raconter/inventer des histoires ayant comme sujet le reconfignement du souvenir et la manière dont il reconfigure la perception de l'espace vécu. Ce travail éditorial prend la forme de six dépliants qui sont divisés en cinq modules chacun par un découpage graphique.

Le spectateur-lecteur est incité à naviguer dans l'œuvre en inventant ses propres narrations à partir des images complexes composées dans les différents modules des dépliants. Chaque module est dessiné pour pouvoir se connecter avec d'autres modules en utilisant des saillies qui se trouvent autour des images.

Le point de départ de ce réseau d'associations est l'histoire d'un personnage psychologiquement fragile. Il se plonge dans ses souvenirs pour les connecter et trouver du sens à la réalité de son présent. Le spectateur se retrouve avec les pièces d'un portrait puzzle où la narration se construit lentement et avec une certaine difficulté par la répétition obsessionnelle d'une structure peuplée d'images mentales codifiées et composites.

Le monde qui se dessine est immobile, mais rempli de symboles, d'histoires et de références.

Un monde hors du temps agité par le conflit entre le familier et l'inconnu, *Heimlich* et *Unheimlich*. Ce travail emprunte des références à la tradition hermétique et à *L'art de la mémoire*. Il emploie des codes dont les interprétations peuvent être multiples.

500 copies de *Mnemonic Harvest* ont été imprimées à l'imprimerie Pletsas/Kardari à Athènes en offset et quadrichromie, sur du papier Munken Lynx Rough. Le format et les matériaux utilisés situent ces dépliants entre la brochure de rue, le graphzine et le livre d'artiste. La forme de *Mnemonic Harvest* réclame de la part du spectateur ou de la spectatrice une certaine curiosité et audace. Chaque dépliant demande à être traité avec précaution et se révèle éphémère, à l'instar du cheminement de la pensée.



Mémoire **Mechanical reproduction
in the field of artistic printing:
the case of stencil duplicating**
Dirigé par **Guillaume DEGE**
Mention tb



Victor Leverrier

Avant qu'il ne soit trop tôt

Voir sans toucher, parler sans voix, écouter un écran.

Lorsque notre monde devient hostile, la place des objets tient un rôle essentiel dans nos relations humaines.

Qu'allons-nous laisser de ces objets? Des fragments d'objets numériques, des écrans énigmatiques, une abondance de fils serpentueux...

Avant qu'il ne soit trop tôt est une réflexion plastique sur l'après, une apocalypse avant l'heure où l'absence devient la seule preuve de présence.



Mémoire *Balade au cœur du MMORPG*
Dirigé par **Vadim BERNARD**

victor.leverrier@gmail.com



Elisa Lhenry

Cyberflânerie

Internet est un lieu merveilleux où l'on peut se perdre facilement, une sorte de voyage immobile. C'est aussi un champ de bataille sans fin où chacun cherche à avoir raison et à donner son avis. C'est devenu un univers parallèle majeur, à la fois simple et complexe.

Cyberflânerie est un projet inspiré d'une collection de mèmes, commentaires et images décontextualisés et soigneusement conservés dans le but de laisser une trace à contrecourant de l'éphémérité numérique. La temporalité joue un point primordial sur Internet car les informations tendent à disparaître dans la masse aussi vite qu'elles sont apparues. Lorsqu'une image ou une idée survit, cela relève presque du miracle.

Toutes ces données ont pour vecteur commun d'avoir été reproduites, et donc d'être devenues des clones sans âme, sans racine, sans signature. Elles n'ont pas d'auteur, elles appartiennent à plusieurs auteurs. Certains les gardent, les perdent, les partagent, les modifient... Elles constituent les couches sédimentaires d'un espace virtuel qui reste ce qu'il a toujours été : un lieu de distractions dépourvu de sens, mais dont chacun pense détenir les clés.



Mémoire *TROLL*
Dirigé par **Stéphane DEGOUTIN**
Mention *tb*

e_lhenry@yahoo.fr



Laura Lion

Une plongée sub-aquatique (tb)

Ce projet repose sur l'écriture de deux récits de science-fiction inspirés de faits scientifiques réels. L'un s'enfonce dans le monde de l'infiniment petit, tandis que le deuxième invite à voyager dans le monde de l'infiniment loin.

Ces écrits développent différentes approches de l'illustration et sont déclinés sur d'autres supports que l'édition. Ainsi, « Animateon puzzle » propose de télécharger l'application « Artivive » qui permet d'animer un puzzle grâce à la réalité augmentée.

Le second projet, nommé « Rikikix », raconte l'histoire de Jean Igolen, ancien chef du département génétique moléculaire de l'Institut

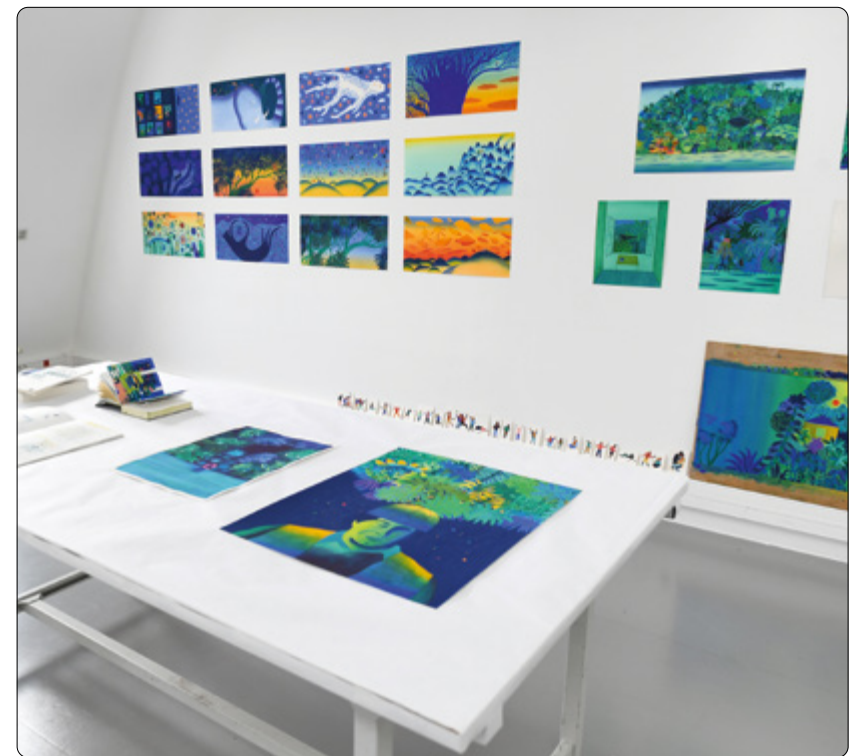
Pasteur et surtout scientifique fou, devenu célèbre grâce à sa découverte de la molécule RIKIKIX. C'est en 2024 que la pilule RIKIKIX a été reconnue et commercialisée. De jour en jour, nous repoussons les limites du monde de l'infiniment petit. Douze nouvelles racontent l'évolution de notre société entre 1999 et 2099 à la suite de cette découverte majeure.



Mémoire **Infiniment petit**
Dirigé par **Mathew STAUNTON**
Mention *tb*

laura.lion@orange.fr

jemableu@gmail.com



Jean Mallard

Contes symbiotiques (tb)

Ce projet commence par une profonde fascination, voire une obsession pour le monde vivant, et de longs moments passés à l'observer. Il est inspiré du concept de « symbiose » selon lequel chaque espèce et chaque milieu subsistent grâce à une coopération invisible et délicate qui orchestre le monde depuis son origine. La symbiose est comme une partition de musique où tout être vivant serait la note d'un instrument infini, recherchant l'équilibre et l'harmonie.

À travers son travail, l'illustrateur cherche à transmettre cette beauté, à partager son ampleur et sa poésie. Son choix s'est porté sur trois histoires qui racontent à leur façon, et de manières très différentes, des récits symbiotiques.

Le premier livre est *Le Vieux qui lisait d'amour* de Luis Sepulveda. Une histoire dense aux allures naïves. Aux confins de l'Amazonie, dans un petit village le long du fleuve, vont se croiser colons et peuples autochtones. Cette histoire nous plonge dans un autre rapport au monde, aux côtés du peuple Shuar, mêlant

douceur et quiétude dans une forêt presque onirique. Mais ce récit évoque aussi une violence, naturelle, coloniale, et la nostalgie de la terre qui nous quitte.

Puis vient *La course des animaux*, de Daniil Harms. Un poème surréaliste où tous les habitants de la forêt, petits et grands, se réunissent dans une course psychédélique.

Enfin, *Quel bonheur*, écrit par François David, est une histoire courte et contemplative, une journée d'errance, qui raconte le sentiment d'appartenir à un tout.

En explorant la peinture à l'eau depuis sa fabrication pigmentaire, cet ensemble de projets est l'aboutissement de plusieurs années de recherches graphiques et colorées.



Mémoire **Les films de requins ou le cinéma à la dérive**
Dirigé par **Frédéric HOUSSIN**
Mention *b*



Thomas Merceron

Supra

L'édition retrace le parcours psychologique d'un individu lors d'une de ses balades en fin de journée. Deux chemins s'entrecroisent alors, celui qu'il prend avec son corps, et celui qu'il engage dans son esprit. Il se projette à travers des éléments de décor qui constituent son environnement, jusqu'aux extrêmes que sont les atomes et l'univers le moins observable. C'est en considérant que toute chose est faite de matière, d'énergie et surtout de vide, qu'il réussit à incarner au moins en partie toute chose dans le monde. Mais quel rôle a-t-il à jouer ? Quelle place occupe-t-il dans tout cela ?

C'est une question commune qui pourtant se voit être traitée de manière très personnelle lorsque l'on s'y confronte. Ici, le personnage l'aborde sous des angles méditatifs, à travers la

contemplation, la projection, et l'incarnation de soi dans le monde. Plus concrètement, plutôt que de chercher un sens à sa vie et d'en déduire où il se trouve, il tente d'accepter la place qu'il considère avoir en tant qu'homme au milieu d'un monde qui ne dépend pas de lui, qui ne lui demande rien d'autre qu'être ce qu'il est, au même titre qu'une pierre ou qu'un oiseau. Par le biais d'une matière commune, la frontière entre lui et tout objet se révèle infime. Il devient alors tout élément qui existe. Il est à la fois dans le monde, et il est le monde.



Mémoire **L'aporie de l'originalité**
Dirigé par **Gérard PLENACOSTE**
Mention *b*

thomas.merceron02@gmail.com

caroline_peron92@orange.fr



Caroline Peron

À la recherche de Jeanne

Ce roman graphique se situe en 2020 et raconte le projet de recherche d'une jeune femme, la journaliste gastronomique Zazie Tavitian, intriguée par la figure de son arrière-arrière-grand-mère d'origine juive, Jeanne Weill, déportée durant la Seconde Guerre mondiale, et sur laquelle plane un mystère familial.

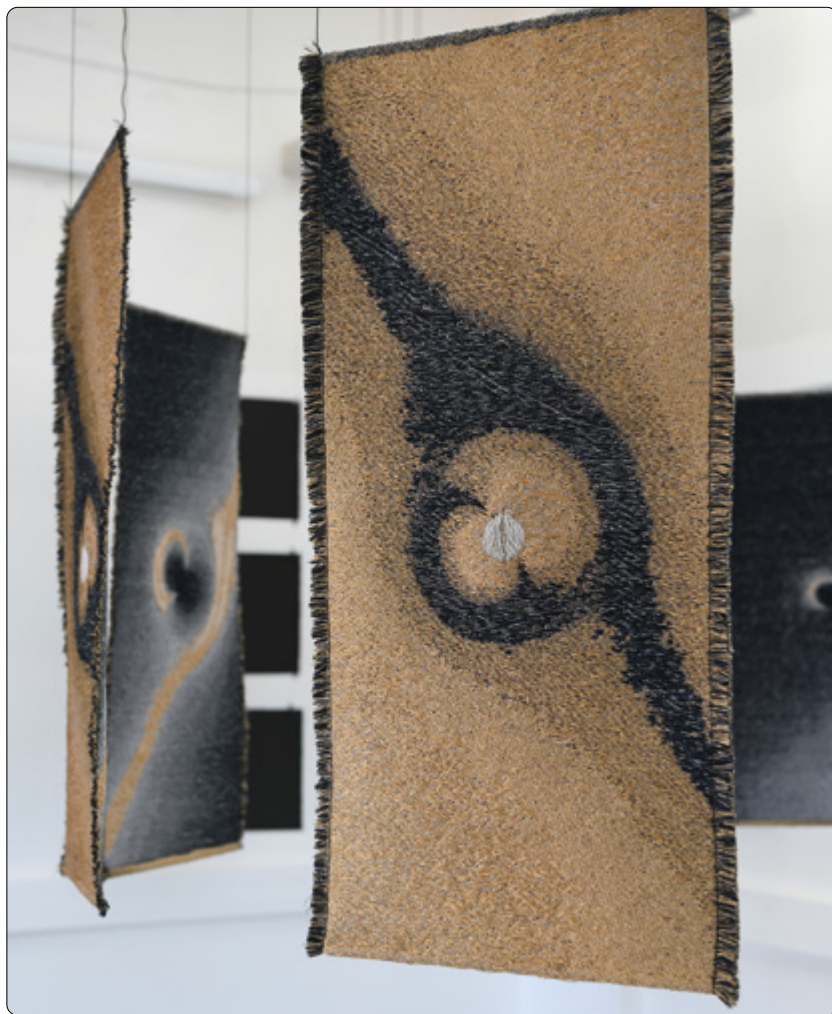
Après avoir retrouvé un cahier de recettes écrit par son aïeule, elle a l'idée de retracer sa vie à travers ses recettes et à partir des témoignages

de personnes qui l'ont connue ou qui ont hérité de souvenirs à son sujet.

L'objectif de ce projet est de « redonner vie » à cette personne disparue tragiquement en esquissant son portrait et l'histoire de sa vie.



Mémoire **Le dessin est-il une danse ?**
Dirigé par **Antoine BARJINI**
Mention *tb*



Joséphine Topolanski


Tourisme ésotérique et reliques stellaires ^(f)

Ce projet démarre avec l'écriture d'une série de nouvelles fictives qui s'interrogent sur le déroulement concret d'un premier contact avec une vie extraterrestre.

On y trouve des rabbins dans l'espace, un iguane dans une machine à laver, un extraterrestre démarqueur d'aspirateurs, un spaghetti sacré, une pandémie universelle et une plante sensible qui se lie d'amitié avec un scientifique.

L'idée est évidente : deux mille milliards de galaxies rien que dans la partie observable de l'Univers, il semble impossible qu'il n'y ait pas d'autres vies.

Au-delà de l'intérêt porté au premier contact, le projet vise à aborder les grandes approches interprétatives d'une question essentielle : « Sommes-nous seuls dans l'Univers ? »

 Partenariat
Mention spéciale du jury du Prix ADAGP Révélation Design.


Mémoire **LIFEFORM**
Dirigé par **Frédéric HOUSSIN**
Mention /

josephine.topolanski@gmail.com



Chloé Vanderstraeten

Cosmographies ^(tb)

chloevander@orange.fr

À la façon du topographe sur un terrain, arpenter la surface de la feuille de long en large pour y marquer les grandes lignes. Habiter, par une première série de gestes, l'espace où l'on va s'inscrire : plier le papier avec les doigts, le baliser de sillons parallèles et répétés. Parfois, le froisser avec les mains.

De pli en pli, une intuition visuelle se dégage, il s'agit alors de la saisir puis de lui donner corps. Si l'intuition ne vient pas, laisser le dessin en jachère. Comme un danseur suit l'élan du mouvement des pieds sur le sol, faire don du poignet vibrant pour tapisser la surface de flux colorés. Révéler les textures de la surface en surlignant certains reliefs au crayon gris. Inscrire par un quadrillage régulier des repères de déplacement.

L'espace se structure, il est alors temps de construire. Se faisant, emprunter des outils dans la matrice commune du dessin technique. Son répertoire partagé de formes géométriques fournit un vocabulaire foisonnant : grilles, symboles, pictogrammes, cercles et courbes sont autant de

matières graphiques potentielles qui architecturent le dessin.

Trouver dans le langage technique un espace à partager propice à l'analogie : comme l'aile de l'oiseau a donné la voilure de la machine volante, pictographier l'organe de l'audition pour représenter une oreille, annoter la direction d'un souffle par une flèche, chercher une coordination entre la mécanique du poignet et celle de son articulation externalisée, le compas.

Établir une figuration synthétique du monde sans le coder. Dans la lignée du merveilleux scientifique, servir la déraison et l'imaginaire par le dessin.

La mécanique des gestes fait monde en soi.



Mémoire **Géométrie visionnaire,**
ou **l'imaginaire poétique**
du **dessin technique**
Dirigé par **Paul SZTULMAN**
Mention /

Photo Vidéo

Le secteur Photo Vidéo propose une formation professionnalisante dans la pratique de chacun de ces deux médias. Il s'agit d'établir un dialogue entre ceux-ci et de susciter des approches originales qui dépassent la simple addition de leurs pratiques. L'installation, le volume, la 3D, certaines pratiques alternatives (argentique, 16mm, etc.), viennent de plus en plus fréquemment enrichir les propositions et les détacher de la simple installation / accrochage ou de la projection.

Photography Video

The Photo Video course offers professional training in the practice of these two media. The aim is to establish a dialogue between them and encourage original approaches that reach further than the simple combination of both practices. Installation, volume, 3D and a number of alternative practices (film photography, 16mm, etc.) are an increasingly strong presence in this discipline, taking practices beyond mere installation / hanging and projection.

Présidente du jury : **Isabelle PRIM** Actrice, réalisatrice, monteuse ;
Matthieu GAFSOU Photographe ; **Virginie BARRE** Artiste plasticienne



Enseignantes de l'École : **Clarisse HAHN**, **Elsa BOYER**



Basile Bertrand

Gestuelle *(tb)*

Ce projet de diplôme résulte de plus de cinq années de travail sur la jeunesse des quartiers populaires d'Île-de-France. Initialement, ce projet reposait sur des observations, sans adopter un regard précis au sein de ce groupe. L'objectif était de réaliser un portrait de notre époque en s'intéressant aux territoires des banlieues – plus précisément des cités – et à la manière dont la jeunesse occupe ses espaces, et s'occupe dans ces espaces.

Ce projet photographique tend à montrer ce que l'on regarde peu. Les populations présentes

dans ces quartiers sont très hétérogènes, la « jeunesse » elle-même difficile à définir. Il ne s'agit pas de dresser un portrait exhaustif des habitants, mais de s'intéresser à la jeunesse qui vit à l'extérieur, en lien avec la culture de la rue.


 Mémoire **Gestuelle**
 Dirigé par **Christophe BOURGUEDIEU**
 Mention *tb*

bertrand.basile@gmail.com



Théophile Brient

Retour à Moria

L'île grecque de Lesbos, située à une quinzaine de kilomètres des côtes turques est, en raison de sa situation ambiguë entre Asie et Europe, une terre de transit et d'exil où les tragédies de l'histoire semblent se superposer à un rythme effréné.

Retour à Moria est le fruit d'une rencontre avec un enfant réfugié dans l'un des camps de Lesbos, celui de Moria, où avait eu lieu en septembre 2019 un incendie mortel ayant entraîné un soulèvement sans précédent de la part des exilés, événement furtivement illustré dans les médias occidentaux.

Ce voyage initié depuis la Turquie répondait à un questionnement éthique : en tant qu'artistes européens, de quelle manière utiliser notre privilège de mobilité pour visibiliser ceux qui ne l'ont pas ?

En visitant Moria, un enfant s'est emparé de la caméra pour filmer le camp et son bidonville

alentour. En septembre 2020, un nouvel incendie s'est déclaré, emportant cette fois 99% du camp, extra-muros et intra-muros : tout ce qui avait été filmé venait de disparaître en une nuit.

Le film du jeune Milat constituait déjà un début de projet. Face à cette stratification de l'histoire, il fallait donner à voir la vie tragique de ce lieu, tenter de rendre indélébile cette parenthèse si brusquement refermée. Pour cela, il était nécessaire de revenir à Moria, où les ruines s'étaient déjà recouvertes de fleurs.


 Mémoire **Retour sur expérience**
 Dirigé par **Clarisse HAHN**
 Mention *f*

theophilebrient@gmail.com



zoechauvet96@gmail.com

Zoé Chauvet

« L'essentiel c'est qu'on était vivant et qu'on se reverrait » *(tb)*

Ce projet photographique et vidéo s'intéresse à un collectif d'artistes-auteurs qui occupent des espaces vacants, notamment un hangar de 2000 m² situé près du métro Mairie de Montreuil : Le Subaru.

La démarche vise à représenter la vie de celles et ceux qui ont décidé de vivre ensemble, un groupe d'artistes, de praticiens de la marginalité, d'activistes et de vagabonds périphériques. Ils forment un ensemble hétéroclite de profils qui entremêlent leurs quotidiens, poursuivant le même idéal.

Parallèlement à ce travail documentaire, un moyen métrage de fiction aborde les problématiques et enjeux récurrents du quotidien du collectif que sont, entre autres, la précarité du logement, les nouvelles formes de vie et les questions d'identité de genre. Le scénario se déroule au sein d'une unité de temps et de lieu, à l'instar du roman de Guillaume Dustan *Je sors ce soir*. Deux personnages organisent

une fête illégale dans un bâtiment abandonné. À travers l'histoire des personnages d'Hélène et Gata, la fête devient une forme de résistance politique par la libération du corps et la réappropriation des espaces publics.

Suivant un instinct photographique tourné vers une représentation sensible voire sensorielle du portrait, l'autrice s'attache à porter un regard juste et dépouillé sur les sujets et s'exerce à cultiver une approche à la lisière du documentaire et de la fiction. Ce travail parle de l'univers de la fête, des corps utopiques qui y naissent, et des enjeux identitaires au sein de la jeunesse qui s'y déploie, tentant d'obtenir une vision qui tend le plus possible vers la pureté et l'exaltation.



Mémoire « *J'ai toujours été pour tout être* ». *Le sentiment océanique chez Guillaume Dustan* Dirigé par Judith ABENSOUR
Mention *tb*



dema_ale_95@hotmail.it

Alessandro De Marinis

Giango et Poncho *(f)*

Il était une fois des jumeaux, Pon et Giango.

Pon et Giango sont très différents l'un de l'autre, mais ce qui leur manque en ressemblance, se compense en union.

Ce noyau gémellaire, né dans les années 1990, a vécu ses premières années, joyeuses et éternelles, en Italie du Sud, entre l'atmosphère nue et chaude de la plage italienne et le catéchisme stérile de leur village.

Malgré les efforts de Giango, fidèle et jaloux gardien de l'intégrité gémellaire, ce couple éternel commence à donner les premiers signes de désunion.

Il est attiré par la tranquille, confortable, monotone normalité hétérocentrique que Giango méprise et oppose à l'inébranlable affection gémellaire.

Giango veille à ce que cette « affaire de jumeaux » ne soit pas contaminée par l'envie et la sécheresse vitale des « sans-noyau », c'est-à-dire ceux qui n'ont pas eu le privilège de connaître l'intimité gémellaire.

Leurs règles, leurs jeux, leur langage indéchiffrable, sont constamment mis à l'épreuve par la violence et la normalité des « sans-noyau » et de la machine sociale.



Mémoire *Autobiographie familiale, essai de construction de soi*
Dirigé par Judith ABENSOUR
Mention *f*



gervaljosselin@gmail.com

Josselin Gerval

La nuit, le ciel est jaune ^(tb)

La nuit, le ciel est jaune se compose de deux parties: *Théta*, une pièce sonore basée sur les enregistrements polysomnographiques du sommeil, et de *L'Obsolescence du regard*, une installation multimédia.

Elles forment ensemble un travail sur les questions de temps, d'attention et de contemplation dans la société contemporaine.

Mémoire  *À l'écoute de l'in audible*
Dirigé par **Bertrand GAUGUET**
Mention *tb*



lena.herve20@gmail.com

Lena Hervé

Le Bienheureux, un conte breton ^(tb)

Entièrement construit à partir d'archives familiales, *Le Bienheureux, un conte breton* retrace le destin tragique d'un héros fantasmé, pur produit de la France du xx^e siècle. Mélant images et documents d'archives avec des photographies contemporaines, le projet s'attache à déconstruire la figure du héros patriote qui marqua durablement les générations précédentes: une manière de réinterpréter le passé, de s'approprier une histoire

dont nous sommes les héritiers et de s'interroger sur la place qu'elle nous laisse aujourd'hui.

Mémoire  *BARRAVENTO – Les solitudes collectives*
Dirigé par **Bertrand GAUGUET**
Mention *f*



keegankeene@gmail.com

Keegan Keene

Languor Letter ^(tb)

Languor Letter est un miroir, reflet de l'inertie du quotidien qui permet d'observer une collection d'images, récoltées au fil des derniers mois, dans les espaces clos d'un confinement.

Cet espace s'est transformé en contrepoint avec le corps, traversant avec lui des états de plaisir et de lassitude, les deux en permanence manipulés, repliés, retransmis, et enfin figés.

Languor Letter est une autofiction langoureuse et fragmentaire, où prennent forme

des angoisses et des désirs, où l'espace habité se décompose puis tend à se reconstituer à travers une matérialité nouvelle et une surface à occuper.

Mémoire  **Le point aveugle américain**
Dirigé par **Natacha LESUEUR**
Mention *tb*



florence.lafargue@hotmail.fr

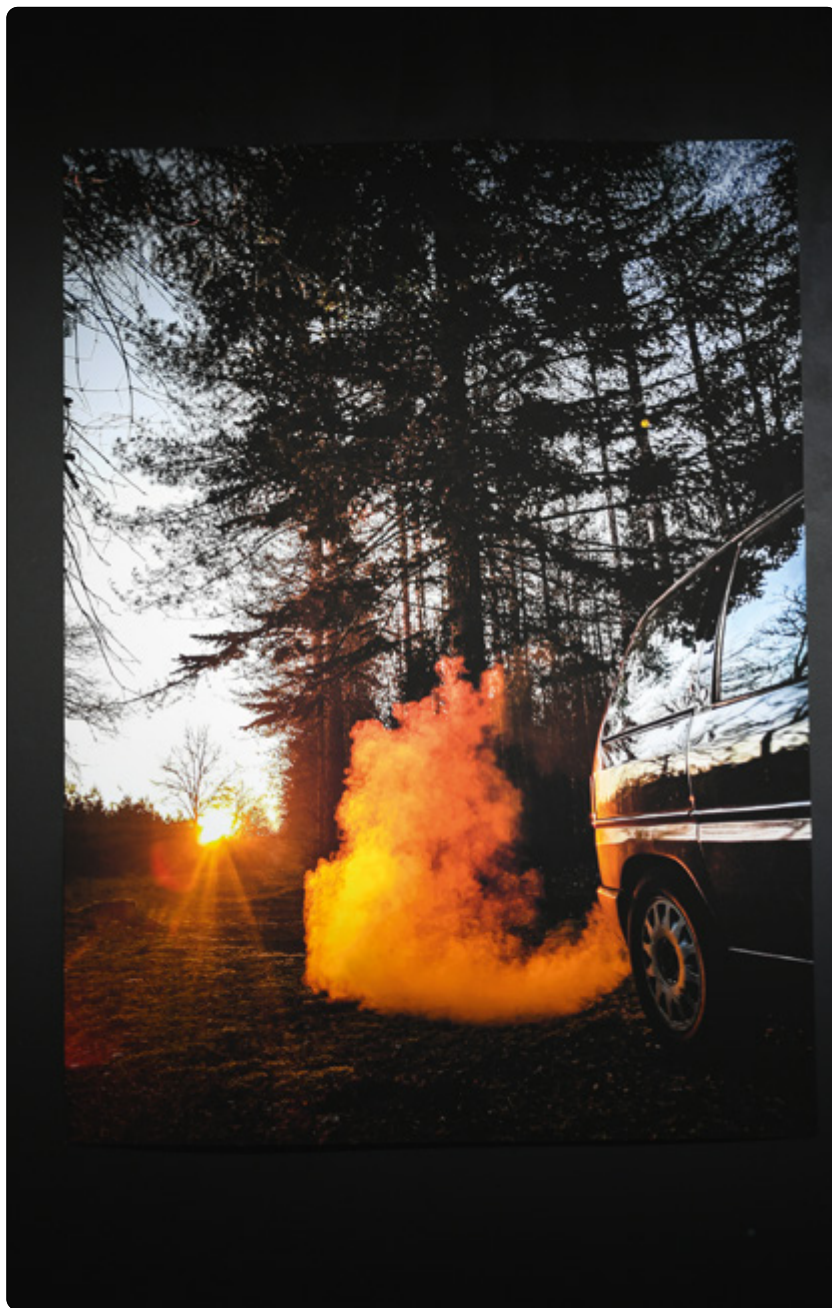
Florence Lafargue

Elles ne sont pas venues pour le musée du Plâtre ^(f)

À Corneilles-en-Parisis, une petite ville du 95, se trouve le café « Entre Nuit et Jour ». C'est un lieu marginal où chacun est libre d'exprimer qui il est pleinement. Le café est tenu par Thomas, un homme qui se travestit quotidiennement en Sylvie Vartan, sa grande idole, dont les photos tapissent les murs. C'est aussi là qu'Amena passe ses journées depuis qu'elle a perdu son boulot. Elle y traîne pour se plaindre de son couple et de sa situation financière. Trop habituée à mentir à sa copine comme à ses amis, elle est coincée dans une boucle temporelle de répétitions névrotiques dont elle ne parvient pas à s'extraire. Survient alors un élément qui va perturber cette boucle : Anne, une motarde venue en ville pour chercher son demi-frère dont elle n'a appris l'existence qu'au décès de son père.

Pris dans leurs quotidiens de banlieusards, les protagonistes espèrent et rêvent d'une vie plus exceptionnelle, d'idoles, d'amour... Les personnages évoluent en permanence à contretemps les uns des autres. Ils se rattachent à leurs fantasmes pour échapper à leur précarité sentimentale et pour surmonter leurs difficultés à trouver le moyen d'être heureux. Les chansons ont été composées par Polysine, groupe francilien dont la musique se rapproche d'un genre d'électro-trap-fusion.

Mémoire  **Jacques Demy mon amour**
Dirigé par **Florence PARADEIS**
Mention *tb*



Guillaume Lazaroo


 Mémoire *L'absurde manuel -Essai d'absurde humain-*
 Dirigé par **Luc GAUTHIER**
 Mention *f*

guillaumelazaroo@gmail.com



Inès Manai

Al Daam

Qu'est-ce qui éveille notre sentiment d'appartenance à une terre ? Est-ce l'amour d'une mère ou la richesse des récits qu'elle possède ? La chair qui nous enveloppe ou l'âme qui nous habite ? Est-il possible que ce sentiment d'attachement soit tout aussi lié à nos sens, à la lumière, aux couleurs, aux goûts, aux sons et aux odeurs ? De là, si nous nous identifions à quelque territoire que ce soit, ne serait-ce pas parce que nous sommes des êtres de culture ? Et si nous appartenions simplement tous à quelque chose de plus grand ?

Al Daam est un perpétuel aller-retour à bord d'un Paris-Tunis, avec plusieurs escales

tout autour de la Méditerranée. Cette série est une traversée, un récit sans réponse synthétisant une quête de soi, la quête de celles et ceux qui sont nés entre Maghreb et Occident. Cette recherche repose sur la juxtaposition de portraits, d'échanges retranscrits et d'archives familiales, rythmée par des paysages occidentaux et méditerranéens.


 Mémoire *La photogénie*
 Dirigé par **Christian RONDET**
 Mention *ab*

© Inès Manai



imrane.m@hotmail.fr

Imrane Mertad

Programme Réincarnation ou ma fuite identitaire

Ce projet montre comment un individu peut développer des stratégies pour fuir une identité, qu'elle soit culturelle, religieuse ou encore sexuelle.

Une fuite par les images. L'écran comme refuge, comme territoire du spectacle dans un monde extérieur et physique chaotique.

L'intérêt porté au concept de réincarnation a fait naître l'idée de tout recommencer jusqu'à trouver le bonheur, la paix absolue.

Spoiler : c'est un échec total.



Mémoire *Exploration de ma sexualité en image* Dirigé par **Brice DELLSPERGER**



puzio.augustin@gmail.com

Augustin Puzio

La vie du téléphone ^(tb)

La vie du téléphone est une série de photographies et un fanzine autour du nu masculin.

Les photographies sont réalisées dans des endroits semi-publics ou publics généralement peu propices à la nudité. Les modèles posent suivant des indications froides ou énigmatiques pour qu'ils ne se sentent pas conditionnés dans une attitude stéréotypée voire sexuelle.

Les poses de ces modèles reprennent certains aspects des photographies érotiques amateurs, mais aussi de revues gay pornographiques des années 1970 et 1980 de mauvaise qualité, ou encore de catalogues comme ceux de La Redoute ou Raja, qui présentent souvent leurs produits mis en situation par des personnes dont les attitudes sont maladroitement et désincarnées.

La plupart des tirages, tous au format 10 x 15 cm, sont disposés à la verticale sur plusieurs fines étagères en bois. Ils sont agencés de façon à

faire croiser le regard des modèles, comme s'ils pouvaient à travers les images communiquer entre eux, notamment à l'aide du téléphone. Les modèles se cherchent, s'observent. Pourtant, toutes ces interactions ne sont que des rendez-vous manqués, des rencontres qui n'ont pas lieu.

Le fanzine contient des découpages naïfs de photographies de ces mêmes modèles. Ces détournages grossiers et simples reprennent certaines caractéristiques des premiers fanzines. Là aussi, au fur et à mesure des pages, les modèles se cherchent du regard, ce qui est accentué par le papier très fin sur lequel les images sont imprimées, superposant par transparence le corps de chacun.



Mémoire *Un garçon et des hommes* Dirigé par **Christophe BOURGUEDIEU**



brieuc.schieb@gmail.com

Brieuc Schieb

Koban Ha Louzou (f)

Koban Ha Louzou est un long-métrage à venir. La chronique d'un faux chantier participatif situé dans le Finistère rural.

À partir d'un scénario ouvert –autant marqué par l'univers du conte que celui de la télé-réalité– ont été imaginés cet environnement et les cinq citoyen-ne-s qui y résident. Ce dispositif cherche à enchanter les rituels et les complexités d'un groupe pris entre l'aliénation d'un cadre de travail et la quête d'un idéal possible de vivre-ensemble.

Dès l'écriture, la frontière trouble entre la fiction et le vécu de celles et ceux qui l'incarnent a commencé à s'effacer. Au tournage, les personnes filmées ont évolué sur cette plateforme comme au sein d'un jeu de rôle à taille réelle. Elles ont alors fini par camper dans l'histoire qui devait être racontée.



Mémoire *Not Safe For Work*
Dirigé par **Judith ABENSOUR** Mention/f



baptiste.verrey@gmail.com

Baptiste Verrey

Les Attractions (f)

«Voici une utopie, 2021. Davantage un indice qu'un lieu ou un film que vous regarderez.

Dites, vous ne doutez pas d'un monde, n'est-ce pas, vous voyez que les utopies classiques ne sont jamais semblables à nos lieux : des drapeaux sans mâts. Voici un quelque chose, une météorologie du futur, pour observer à loisir les atmosphères du dehors et tout ce qui est déjà là.»*

*Texte inspiré de l'épilogue d'*Utopia* de Bernadette Mayer



Mémoire *Chasse aux orages*
Dirigé par **Paul SZTULMAN**
Mention/f

Scénographie

Le secteur Scénographie propose un enseignement pratique et théorique dans les domaines du spectacle vivant, de l'exposition, du cinéma et de l'évènement, en collaboration avec des professionnel·les de ces différents champs d'exercice et des partenaires extérieurs. La pluridisciplinarité et le partage dans le cadre de projets entre les différents secteurs de l'École sont spécifiquement encouragés.

Présidente du jury : **Jeanne CANDEL** Metteuse en scène et directrice du théâtre de l'Aquarium ; **Mathilde ROMAN** Critique et professeure d'art ;
Sylvain PRUNENEC Danseur Chorégraphe



Enseignants de l'École : **Kristina SOLOMOUKHA**, **Raymond SARTI**

Stage Design

The Stage Design course offers practical and theoretical teaching in the fields of live performance, exhibitions, cinema and events in collaboration with professionals in these different fields and external partners. Multidisciplinary and sharing via projects spanning the school's different departments are particularly encouraged.



Garance Blachier

État des lieux

L'installation *État des lieux* invite le spectateur à déambuler dans un appartement vidé après un déménagement où un archéologue est venu poncer, creuser, casser les murs pour faire apparaître les empreintes de vie des anciens habitants. Cet espace se présente comme un collage de récits récoltés auprès de proches, évoquant les traces qu'ils ont laissées comme témoins de leurs présences passées. Ces excavations sont travaillées par couches, certaines infimes et sensibles, tandis que d'autres deviennent picturales, comme des compositions graphiques de strates. Le lieu n'est pas totalement

déserté, il faut tendre l'oreille pour entendre des bribes de récits à travers les murs.

Cette installation appelle à la nostalgie et au souvenir. Elle souhaite faire plonger le spectateur dans sa propre mémoire en se projetant dans les pleins et les vides que présente l'appartement, et d'en faire l'état des lieux.



Mémoire *Dans et au-delà des espaces vides*
Dirigé par **Étise CAPDENAT**
Mention *tb*

garance.blachier@hotmail.fr



Nina Bonardi

Castelet ambulant ^(f)

Ce n'est pas un spectacle mais une promesse, promesse qu'il se passe quelque chose dans ce cadre mobile. Il s'agit d'un castelet transportable pour des créations in situ. Grâce à un assemblage astucieux de fines barrettes de sapin, il est léger, montable et démontable sans outil, en 10 minutes.

Il devient une machine à jouer, un outil, un carnet de croquis en volume, un petit théâtre qui s'adapte et pourtant affirme une présence.

L'acte artistique réside dans le choix du lieu, de la situation, du contexte, et la création de rimes dans l'espace. Il s'agit de bricoler avec le monde, avec les lieux environnants et, pour un temps, de retenir l'attention.

À travers la manipulation de marionnettes non-figuratives, des changements de décor d'un machiniste, ou de gestes dansés, le spectateur est invité à redécouvrir le décor du quotidien avec sensibilité et poésie. De l'insignifiant au plus surprenant, du son à la lumière jusqu'aux éléments incontrôlables, tout participe au spectaculaire.



Mémoire *Voix, marcher, faire*
Dirigé par **Benjamin DELMOTTE**
Mention *f*

nina.bonardi@hotmail.fr



julesdeguibert@wanadoo.fr

Jules De Guibert

Grelin'Ex Machina

Les machines massives et bruyantes d'un atelier de travail du métal orchestrent ensemble un chaos sonore balayé d'étincelles, de limaille de fer et d'arcs électriques. Les tubes et autres profilés y sont tour à tour découpés, percés, taraudés, forgés, meulés, soudés, boulonnés. Le point de départ de ce projet est de révéler et mettre en scène les sons et images intenses produits par l'atelier métal.

À travers un parcours sonore et lumineux, il s'agit ensuite de donner à voir les étapes nécessaires à la fabrication d'un objet spécifique: une grelinette, un outil de maraîchage servant à décompacter la terre tout en préservant les horizons de sol.

Ce projet joue ainsi sur le paradoxe entre la complexité des machines et la simplicité de l'outil finalement réalisé, entre le chaos de l'atelier et le calme apaisant du potager. La grelinette devient alors le symbole de l'urgence de ralentir, de l'importance de cultiver son jardin. Elle questionne notre rapport à la terre, au vivant et au travail manuel.


 Mémoire **Espaces de la fête libre**
 Dirigé par **Patrick LAFFONT DE LOJO**
 Mention *tb*



cyril@cyril-graphisme.com

Cyril Delhomme

Résonances scénographiques ^(tb) (vae)

Le projet vise à concevoir des dispositifs scénographiques spécifiques afin de proposer aux spectateurs des expériences esthétiques différentes selon les œuvres et leurs auteurs dans un espace redéfini à chaque fois: montrer un film dans

une exposition; scénographier un état d'esprit; transformer une exposition en performance interactive. L'espace d'exposition est un lieu d'expérimentation plastique.



Léonie Deschamps

Domestiquer les méduses *(tb)*

À quoi ressemble une vie après un viol dans l'enfance, lorsque ses réminiscences sont floues voire quasiment absentes? Impalpables, hors-conscience mais bien vivantes, elles rôdent, plongeant la victime dans des profondeurs inconnues, à la merci de sa mémoire traumatique. La violence passée l'entraîne dans les extrêmes, et ce n'est qu'après vingt-trois ans d'errance qu'elle peut enfin poser un mot sur ce qui lui est arrivé. Pour survivre, faut-il oublier ou se souvenir?

D'après le récit autobiographique *La petite fille sur la banquise* d'Adélaïde Bon, cette performance propose une installation sonore et immersive. Cet espace mental interprète le caractère enfoui et hors du temps de la mémoire traumatique. Les mots et les voix de ce récit sont conservés afin de raconter l'errance, la terreur et

le chemin vers la résilience. Ils viennent éclairer et faire vivre les reflets de cette mémoire qui jaillit et explose.

À travers un aménagement horizontal composé d'un sol miroir et d'une imposante membrane de bâche permettant l'immersion, cet espace variable traduit les sensations qui resurgissent, ces étouffantes respirations, ces moments suspendus. Corps flottant, corps torturé, sa lourde légèreté rend visible l'invisible après un traumatisme: l'orage intérieur qui éprouve une âme, modèle une identité, régit une vie.


 Mémoire **Confinées**
 Dirigé par **Marie CANET**
 Mention *tb*

deschampsleonie@gmail.com



Charlène Dominguez

Entre l'œil et l'œuvre *(tb)*

Cette exposition explore la relation entre sciences optiques et création artistique, mise en lumière par David Hockney dans son livre *Savoirs secrets*.

Partant du constat que le visiteur est trop souvent passif dans l'exposition, ce projet imagine un format à mi-chemin entre médiation culturelle et expérimentation artistique, plaçant le public dans le rôle d'un apprenti peintre. Durant son parcours, il réalisera des œuvres qui viendront compléter le contenu de l'exposition.

Ce voyage initiatique est un tour du monde de l'histoire de l'art et des techniques, à la rencontre de plusieurs personnages incarnés par des médiateurs. Des artistes et des scientifiques venant

de plusieurs époques révèlent les possibilités créatives des techniques optiques et les rapprochent des pratiques contemporaines. Chacun des sept dispositifs est conçu comme un micro-environnement dans lequel la médiation est basée sur le sens de l'observation du public. Elle fait appel à l'imagination de chacun pour explorer d'autres façons de voir et démystifier l'acte de créer.


 Mémoire **Le débordement des musées**
 Dirigé par **Patrick LAFFONT DE LOJO**
 Mention *tb*

charlene.dominguez@orange.fr



Luna Duchaufour-Lawrance

La nuit tombe

« L'image grésille et les formes s'entremêlent,
Le ciel sombre vient s'endormir sur nous,
mais la Lune ne se lèvera pas.

Tu le sens dans ton corps et dans le paysage,
L'obscurité s'étend et l'air s'alourdit.

En levant le regard, tu aperçois enfin les
Antennes au milieu du lointain,

Tu sais que là-bas, il y a un groupe qui fête
les pleines lunes disparues.

Ielles ont inventé une sorte de rituel dansant
qui permet d'oublier l'apesanteur. »

Pièce de danse écrite et chorégraphiée par
Luna Duchaufour-Lawrance.



Mémoire **La nuit tombe**
Dirigé par **Annabelle VERGNE**
Mention *ab*

luna.duchaufour@gmail.com



Éloïse Molinié

Marcher la nuit

Dans de nombreuses traditions religieuses ou spirituelles, on rencontre quelque part un veilleur : celui qui attend. Imperturbable dans la tempête et indifférent au temps qui passe, le veilleur se tourne vers autre chose que sa propre vie. Il incarne une idée de transcendance, il croit en quelque chose à désirer, à poursuivre au-delà du monde et de lui-même. De sa veille surgit alors la question du dépassement. Dans l'épopée de Gilgamesh par exemple, le héros en quête de l'immortalité doit rester éveillé six jours et sept nuits. Le bouddhiste cherche à élever sa conscience jusqu'au Nirvana par la méditation.

Dans l'extrait sur lequel s'appuie ce projet, Michel de Certeau décrit ces moines des III^e et IV^e siècles plongés dans ce qu'il nomme « le labeur du désir ». Toute la nuit ils se tiennent debout, les mains tendues, simplement pour attendre le lever du soleil. Leur immobilité apparente est en réalité un mouvement intérieur, un élan qui les anime.

Cette image forte, inhabituelle, interroge la manière dont nous appréhendons le temps de

notre vie. Ce n'est en effet pas un hasard si les mots « attente » et « attention » sont liés par leur étymologie. Dans une culture de la consommation et de l'immédiateté, peut-être avons-nous arrêté de prêter attention à l'autre en cessant de l'attendre.

C'est une problématique que ce projet explore dans un espace immersif : inviter le spectateur à entrer dans un cheminement, concret ou intérieur, à fixer ce point à l'horizon, et à marcher dans la nuit.

 Partenariat

Projet soutenu par la Chaire « La Jeune création et le sacré » en partenariat avec la Fondation AG2R La Mondiale pour la vitalité artistique.



Mémoire **Les frontières du moi**
Dirigé par **Patrick LAFFONT DE LOJO**
Mention *b*

eloise.molinie@ensad.fr



aurianerobert@gmail.com

Auriane Robert

La possibilité du vivant

La possibilité du vivant est une installation immersive et déambulatoire, inspirée par la pièce de théâtre *Assouffés*, écrite par Wajdi Mouawad en 2007. Elle raconte la dernière journée d'un adolescent avant son suicide.

L'installation tend à interroger notre rapport à la mort, à travers la vision d'un corps au sol : marionnette ressemblant à un être humain, ou être humain ressemblant à une marionnette ?

L'objectif recherché est de mettre en image et en espace la dépression — une sorte de mort intérieure — en révélant cette fine frontière, cette ambiguïté existant entre la vie et la mort. L'installation met en jeu le spectateur·trice qui fait entièrement partie du dispositif : il·elle déambule dans des couloirs, de plus en plus sombres, qui mènent à la pièce principale, baignée dans le noir.

À quelle distance de la scène se place-t-on ? Jusqu'à quel point notre présence vient-elle interférer avec la situation ?

La réflexion émane d'un questionnement initial : devant la violence, le danger, la mort, comment rester spectateur ?

 Partenariat

Projet soutenu par la Chaire « La Jeune création et le sacré » en partenariat avec la Fondation AG2R La Mondiale pour la vitalité artistique.


Mémoire **Le spectateur éprouvé**
Dirigé par **Benjamin DELMOTTE**
Mention /



elenaillustration@gmail.com

Elena-Liucija Seleniene

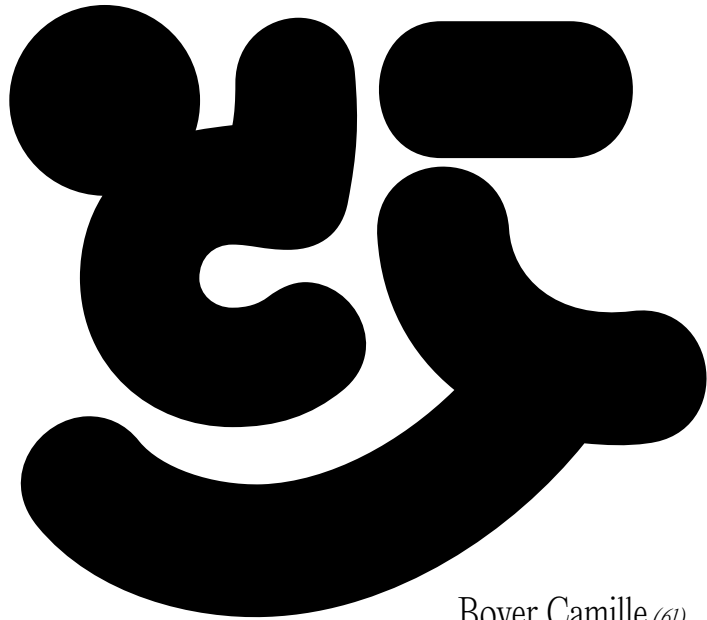
Le rêve de Léa

Le rêve de Léa est un spectacle-parcours de théâtre d'ombres destiné au jeune public. À la tombée de la nuit, les enfants sont invités à se promener dans le parc Montsouris transformé par les ombrages et l'obscurité. Ils sont accompagnés par une conteuse qui leur raconte une histoire qui lui est arrivée quand elle était petite. Un jour d'été, elle s'est endormie dans la forêt et a fait un voyage initiatique dans la nature enchantée. En cherchant le chemin pour revenir chez elle, la fillette est devenue toute petite et s'est liée d'amitié avec des insectes, des poisons, des oiseaux.

Les six épisodes de son voyage sont représentés sur de grands dispositifs de théâtre

d'ombres dépliant, en pop-up. Cette forme éphémère permet de faire surgir des visions dans les espaces du parc devant les yeux des enfants et les faire plonger dans l'histoire comme s'ils faisaient partie du voyage de la petite Léa. L'objectif de ce projet est de sensibiliser les enfants aux petits détails qui font la beauté de la nature et de les inciter à rêver et inventer leurs propres histoires.


Mémoire **La part d'ombre**
Dirigé par **Raymond SARTI**
Mention /



Azoum Benjamin (104)



Barbaut Léo-Paul (120)

Bartlett Yves (30)

Berthemet Théophile (60)

Bertrand Basile (136)

Blachier Garance (152)

Blanc Hugo (42)

Blanchard Hoël (105)

Blanco Daniel (74)

Bocahu Marion (106)

Bonardi Nina (153)

Boucher Tsidjesi Sika (107)

Boukhari Célia (108)

Bouvard Tuana (109)

Boyer Amandine (43)

Boyer Camille (61)

Bratos Matthias (121)

Breil Thomas (12)

Brient Théophile (137)

Brun Benoît (13)

Brune Angèle (122)

Burguet Jean-Baptiste (62)

Buron Anouk (31)



Campion Victor (75)

Camus-Govoroff Léonore (32)

Cappelletti Béatrice (110)

Cassou dit Maisonnave

Marine (44)

Célérier Roxane (94)

Charloux Gwenn (45)

Chaumier Louis (33)

Chauvet Zoé (138)

Ciavaldini Roméo (34)

Courtois Julianne (111)



Danet Marie (76)

Dard Jean (77)

Darrow Alice (123)

De Guibert Jules (154)

De Marinis Alessandro (139)

Debargue César (63)

Degos Hortense (14)

Delengaigne Baptiste (46)

Delfim Joao (124)

Delhomme Cyril (155)

Denoual Mélanie (47)

Deschamps Léonie (156)

Diancourt Capucine (78)

Dominguez Charlène (157)

Doneda Pauline (95)

Dubois Madolia (48)

Duchaufour-Lawrance

Luna (158)

Dupland Elisa (106)



Eng Kelly (79)



Farré Diane-Line (15)

Foiny Alexis (80)

Franchi Clara (16)

Freyenet Nora (64)



Gajan Alice (113)

Genty Carla (17)

Gerval Josselin (140)

Girard Jérôme (35)

Guilhembet Charles (65)

Guillermond Thomas (81)

Guillon Léa (66)



Haddad Eyal (36)

Harder Joël (114)

Henry Anne-Claire (18)

Hervé Léna (141)

Heslon Chloé (82)

Hou Xunan (19)



Javaux Joséphine (96)



Keene Keegan (142)

Kondylis Georgios (125)

Koukeb Sarah (20)



Lafargue Florence (143)

Lambert Timothée (49)

Lapeyre Antoine (21)

Larder Milo (97)

Lazaroo Guillaume (144)

Le Bail Héloïse (50)

Lejeune Alice (37)

Leon Natalia (51)

Lequoy Madeleine (67)

Leverrier Victor (126)

Lhenry Elisa (127)
Lion Laura (128)
Lugand Camille (22)

L

Maine Lucie (98)
Mallard Jean (129)
Manai Inès (145)
Maroko Joanna (38)
Maroufin Claire (68)
Marsil Rachel (99)
Merceron Thomas (130)
Mertad Imrane (146)
Meszaros Laurent (69)
Molinié Éloïse (159)

M

Ngeyitadila Fukiakanda
Merveille (115)
Noyer Émilie (70)

N

Peron Caroline (131)
Piplard Marie (83)
Poudoulec Quentin (84)
Puzio Augustin (147)

R

Ravi Naïké (52)
Rayer Juliette (53)
Robert Philomène (85)
Robert Auriane (160)
Roditi Jonathan (86)

S

Saillant Lily (87)
Sarran Timothée (54)
Schieb Briec (148)
Seleniene Elena-Liucija (161)
Shcheblykina Olga (23)
Shen Tsung-yin (55)
Stos Capucine (100)
Szakats Maria (101)

T

Tailamé Margaux (56)
Terrasse Louise (71)
Thiry Margot (88)
Thulièvre Laura (89)
Topolanski Joséphine (132)
Tour Antoine (90)
Touré Astou (24)
Tran Jonathan (25)

V

Vanderstraeten Chloé (133)
Verrey Baptiste (149)
Vétillard Clémence (116)
Viale Alix (91)

Y

Yan Jingyu (26)

Z

Zhao Jialei (117)

Directeur de la publication
Emmanuel Tibloux

Directrice de la communication et du développement
Victoire Disderot

Contribution éditoriale
Clarisse Robert

Documentation
Lydia Mazars

Textes
Notes d'intention des diplômé-e-s

Design graphique
Cécile Maingot, cecil-studio.com
assistée de *Léa Bélenfant*

Photographies
(sauf mentions particulières)
Mathieu Faluomi (Art Espace, Design
Textile, Scénographie),
Beryl Libault (Image Imprimée,
Photo/Vidéo, Design Vêtement),
Amélie Canon (Architecture intérieure,
Design graphique, Design Objet)

Photogravure *KD image*
Imprimeur *Stipa*
Typographies *Bascule et Editorial* (Pangram Pangram)
Papetier *Artic Paper*

ISBN 978-2-905710-82-6 EAN 9782905710789

École
nationale
supérieure
des arts
décoratifs

RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité



