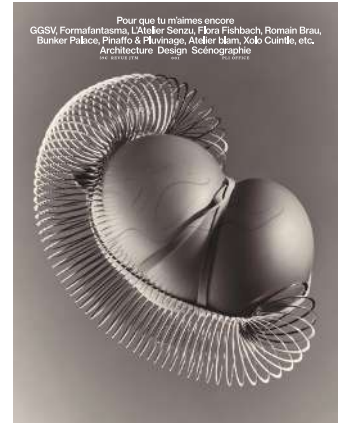
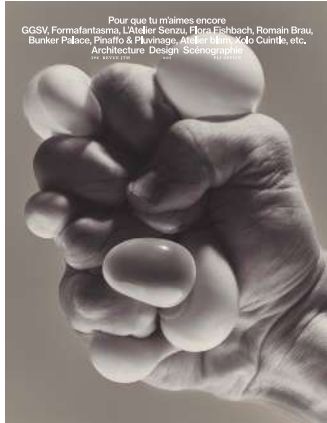


JTM Revue



Dossier de presse



Lancement de la revue JTM 001 Pour que tu m'aimes encore,

INTRO

Lors de la Paris Design Week 2024, JTM revue, éditée par Pli office, lance son premier numéro *Pour que tu m'aimes encore* accompagné de son exposition au Pavillon de l'Arsenal.

La revue aborde les domaines de l'architecture, de la scénographie et du design par le prisme des émotions. Durant quatre jours, l'exposition met en espace certaines parties de la revue en présentant des pièces d'architectes et designers contributeurs à ce premier numéro.

PRÉSENTATION JTM REVUE

JTM est une publication annuelle dédiée à mettre en lumière des démarches et des savoir-faire dans les domaines de l'art, du design, de l'architecture et de la scénographie.

Chaque numéro explore une phrase thématique particulière (citation, références, mots) inspirant la sélection des sujets, des espaces, des œuvres et des invités.

JTM présente une vision annuelle de l'architecture et du design, avec un accent particulier sur les créateurs qui, à travers leurs émotions, façonnent la création de demain.

JTM est un vecteur de nouvelles approches pratiques et théories en architecture, design et scénographie. Cette revue tente de trouver un équilibre, de sélectionner des propositions, de mettre en regard des pratiques transversales.

Nous sommes responsables de notre impact écologique, social, historique et éthique.

Nous sommes créatifs, scénographes, artistes, architectes, designers et nous nous positionnons.

Nous sommes nouveaux. Chaque numéro est consacré à un sujet et invite au mouvement. JTM donne à voir ainsi un état des lieux de l'architecture, d'hier et d'aujourd'hui, des pratiques alternatives, de notre fascination pour la pratique du projet créatif. Avec une nouvelle approche sur notre rapport à notre monde, reliés à des sentiments plus intimes, comme l'approche relationnelle et aux émotions, nous pouvons accorder un nouveau regard sur le monde sensible et sans aucun doute, voir notre avenir autrement.

PRÉSENTATION PREMIER NUMÉRO JTM

Pour que tu m'aimes encore

Ce premier numéro réunira des créateur·rices ancré·es dans leurs ressentis et leurs émotions.

Ce regard, plus appliqué et subjectif, permet d'accéder à une lucidité inattendue sur nos questionnements contemporains. La création par l'émotionnel dessine notre environnement, les objets que nous portons et exposons, les espaces dans lesquels nous grandissons et les outils avec lesquels nous bâtissons. En étant intellectuellement ouvert et sensible, il est possible de transformer durablement notre rapport au monde et à ce que nous produisons. Il est urgent de réfléchir autrement.

Édito

La phrase thématique choisie, *Pour que tu m'aimes encore*, évoque immédiatement la chanson et la souffrance d'une femme cherchant à retenir l'homme qu'elle aime. Ce tube planétaire et iconique n'est pas juste la chanson que nos parents subissaient ou choisissaient d'écouter sur la route des vacances, pas plus qu'une madeleine de mélancolie et de nostalgie, c'est une revendication.

Notre principe est de rapprocher ce refrain de la vision créative des concepteur.ices, qui s'obstinent à ne jamais abandonner leurs idées et s'engagent pleinement, entièrement. Pour les architectes, designers ou scénographes, ces paroles agissent comme une formule magique La préposition Pour, c'est leur obstination à défendre leurs idées à travers leurs productions, afin de comprendre qui ils sont vraiment. Aimer ou l'amour* c'est leur déplacement intellectuel, leur élan pour dépasser l'acception commune et s'élever. L'adverbe encore, quant à lui, incarne leur façon de persister dans leurs objectifs créatifs et leurs grands idéaux. Cependant, je m'interroge. Jusqu'à quel point notre état émotionnel et affectif influence-t-il nos perceptions et nos jugements sur les objets, les lieux, les idées et les personnes ?

Si nous sommes tous.tes sujet.tes aux émotions, nombreux.ses sont celles et ceux qui ne savent pas quoi en faire. L'époque actuelle est agitée par les transformations et les vagues de désespoir et, si l'économie de marché et les fractures générationnelles imposent une vision sombre du monde, les créatif.ves prennent des risques et s'efforcent de ne pas rester silcieux.ses. Iels s'exposent, assument leur vulnérabilité et utilisent leur flamme brûlante pour animer leurs projets. Leurs émotions sont alors un outil de travail puissant, elles stimulent et mettent en mouvement la création.

Pour que tu m'aimes encore est notre thématique mais aussi notre étendard, un appel au ralliement. Il nous faut aimer toujours et sans relâche, invoquer la lumière créative pour fabriquer à partir du vivant tout en en prenant soin, et produire en résonance avec l'environnement. Et quand certain.e.s convoquent les idées sombres, soufflons sur les braises pour allumer et entretenir une flamme.

JTM est convaincue que la conception par l'émotionnel dessine l'environnement dans lequel nous vivons, les objets que nous portons et exposons, les espaces dans lesquels nous souhaitons grandir et les outils avec lesquels nous voulons bâtir. Il est possible de transformer durablement notre rapport au monde et à ce que nous produisons en étant intellectuellement et émotionnellement ouverts et sensibles. Pour cela, il est urgent de réfléchir autrement, moins égoïstement. Par un regard plus appliqué et subjectif, nous pouvons appréhender les enjeux contemporains avec tendresse et lucidité. Ainsi, ce premier numéro accueille des créateur.ices ancré.es dans leur ressenti et leurs émotions. Il réunit des architectes, designers, scénographes et artistes dont la création est un acte d'engagement, totalement libre. En partageant ici leurs points de vue, iels combattent la division, la solitude et même l'échec. Iels créent des amours, des communautés, des familles, pour que, comme dans la chanson, les humains s'aiment encore...



SOMMAIRE POUR QUE TU M'AIMES ENCORE

EDITO		Christopher Dessus		
TEXTES				
Essai et références		Gaëtan Cerrillo		
Essai et références		Rawad Baaklini		
Soumission		Coline Houot		
Soumission		Léo Coquet		
INTERVIEWS (AVEC COMMANDE PHOTOGRAPHIQUE)				
Designer		Studio GGSV		
Designer		Formafantasma		
Architecte		L'Atelier Senzu		
Compositrice interprète		Flora Fishbach		
Performeur		Romain Brau		
PORTRAITS				
Scénographe		Bunker Palace		
Designer		Pinaffo & Pluvinage		
Atelier production		Atelier blam		
Artiste		Xolo Cuintle		
CURATIONS 2024				
10 objets		GOOD SESSIONS (galerie)		
10 artistes		Anne-Laure Lestage (curatrice)		
10 projets		Etienne Tornier (conservateur collection MAD Bordeaux)		
CAHIER DES TENDANCES				
1 collection d'objets et d'espaces		Comité éditorial		
(ab)Normal	Concorde	Jean Benoît Vétillard	Pieterjan	Studio Gert Wessels
Adrien Rovero Studio	dach&zepphir	Jean Verville	Portego	Studio Malm
Ae Office	Dimitri Bähler	Jean-Simon Roch	Rahee Yoon	Studio Poirier Bailay
Alix Coco	Duyi Han	Joyful Objects, Yes!	Sabourin Costes	Studio Acte
Anaïs Borie	Edgar Jayet	Julie Richoz	Sam Chermayeff Office	Szkło Studio
Anna Zimmermann	Elena Lokastova	Laurids Gallée	Samia Hilal	Tableau
Arnaud Eubelen	Elis Monsport	Leclercq Viallet	Samuel Tomatis	Tadeas Podracky
Arthur Hoffner	Émile Kirsch	Léopold Banchini	Samy Rio	Théo Charasse
Atelier Baptiste & Jaïna	Emma Bruschi	Les Crafties	Sara de Campos	Uchronia
Atelier Benjamin Foucaud	Fala atelier	Lucas Lorigeon	sashaxsasha	Verre d'Onge
Atelier Jonathan Cohen	Frederik Nystrup-Larsen	Lucien Icard	Sebastian Kommer	Waiting For Ideas
Auchkatzstudio	Georgiev Zabet	Marcel Poulain	Sho Ota	WALD
Audrey Large, Théophile Blandet	Gregory Granados	Maria Jeglinska	Siiri Orksanen	Ward Wijnant
Baptiste Meyniel	Grégory Lacoua	Mario Montesinos Marco	Simon Ballen Botero	Wendy Andreu
Basse Stittgen	Grou Serra	Martial Marquet Studio	Simon Geringer	WKND Lab
BUREAU	HB-AS	Natacha Mankowski	SKNYPL	Zyva Studio
CARA \ DAVIDE	Haus Otto	Nicolas Erauw	Soft Baroque	Behaghelfoiny
Carole Gay	Heilig Objects	Onno Adriaanse	Sophia Taillet	
Christiane Schwambach	Heim+Viladrich	Parasite 2.0	Studio Anna Resei	
Clara Jorisch	Helder Barbosa	Passage	Studio Eidola	
CLUZEL / PLUCHON	Ionna Vautrin	Paul Gauthier	Studio Furthermore	

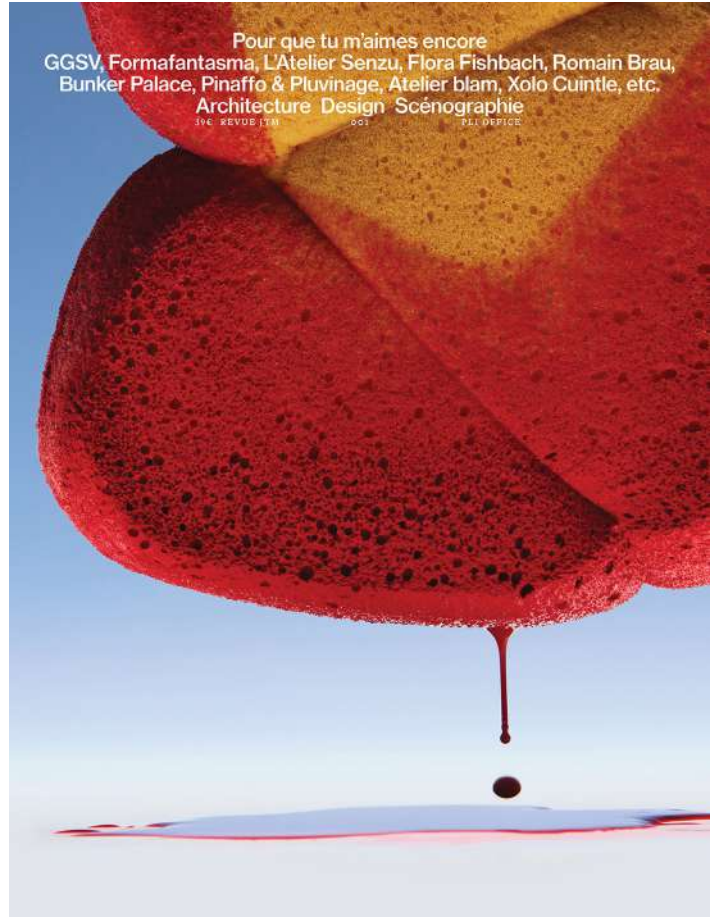
Pour que tu m'aimes encore
GGSV, Formafantasma, L'Atelier Senzu, Flora Fishbach, Romain Brau,
Bunker Palace, Pinaffo & Pluvinage, Atelier blam, Xolo Cuintle, etc.
Architecture Design Scénographie

396 REVUE JTM 001 P.L.I. OFFICE



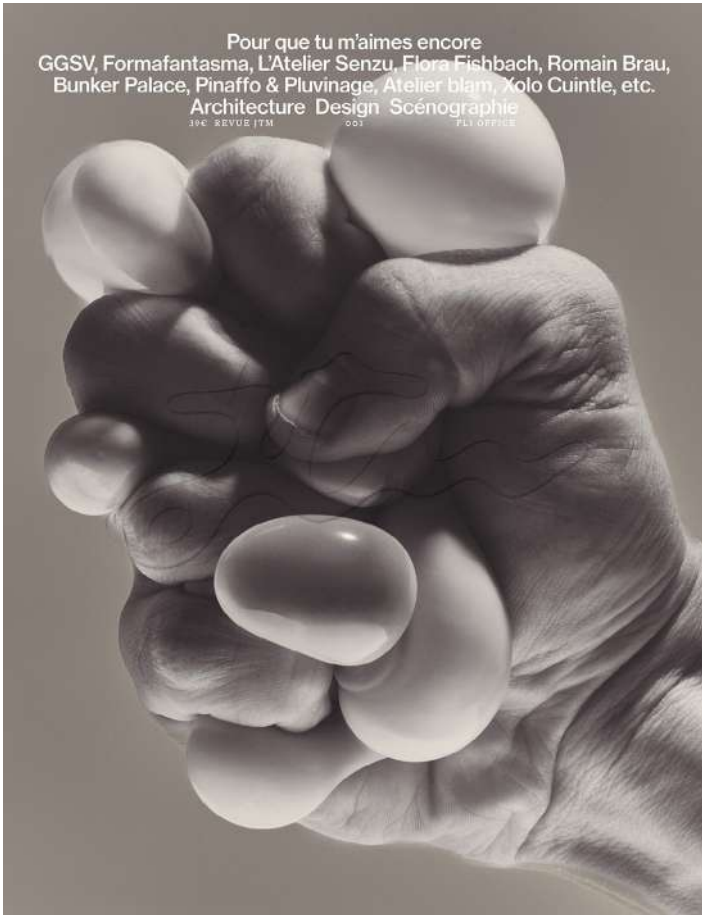
Pour que tu m'aimes encore
GGSV, Formafantasma, L'Atelier Senzu, Flora Fishbach, Romain Brau,
Bunker Palace, Pinaffo & Pluvinage, Atelier blam, Xolo Cuintle, etc.
Architecture Design Scénographie

396 REVUE JTM 001 P.L.I. OFFICE



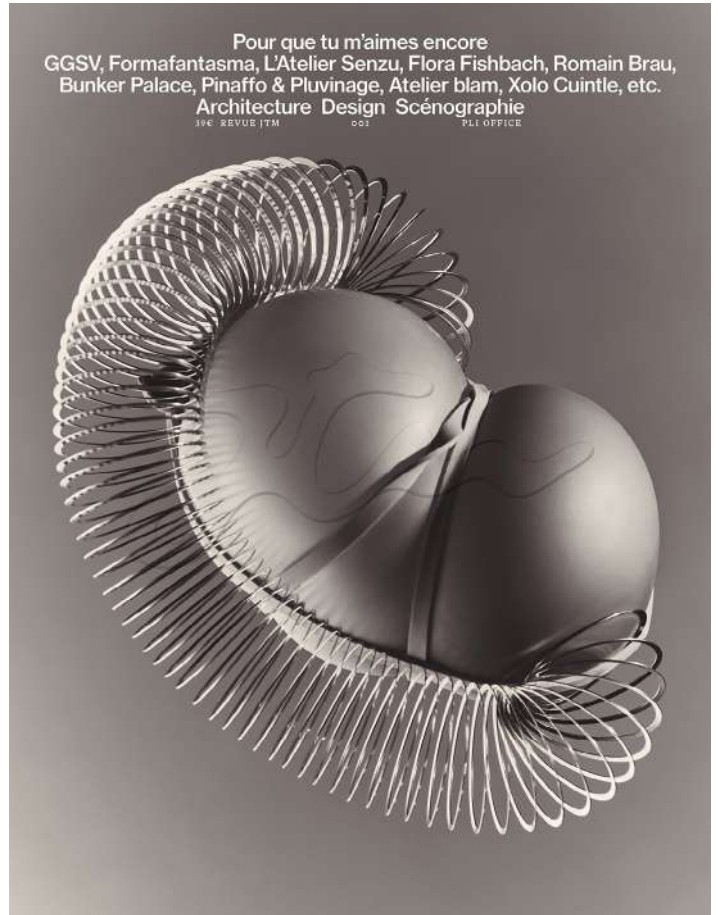
Pour que tu m'aimes encore
GGSV, Formafantasma, L'Atelier Senzu, Flora Fishbach, Romain Brau,
Bunker Palace, Pinaffo & Pluvinage, Atelier blam, Xolo Cuintle, etc.
Architecture Design Scénographie

396 REVUE JTM 001 P.L.I. OFFICE



Pour que tu m'aimes encore
GGSV, Formafantasma, L'Atelier Senzu, Flora Fishbach, Romain Brau,
Bunker Palace, Pinaffo & Pluvinage, Atelier blam, Xolo Cuintle, etc.
Architecture Design Scénographie

396 REVUE JTM 001 P.L.I. OFFICE





Formafantasma

L'attention du designer The designer's attention

IMAGES RICCARDO DE VECCHI - TEXT: AUREOLE DE GRANIER

ATELIER BLAM
LA CRÉATION COMME UN ACTE DE SURVIE
Texte par Aurore De Granier

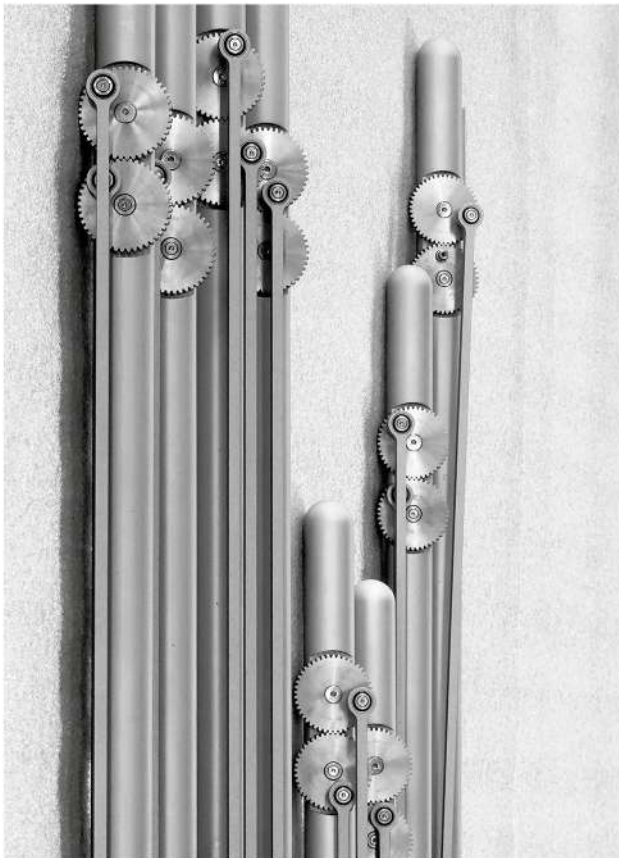
Déjà enfant, Aurélien Meyer s'imaginait effacer son décor et tout reprendre à zéro. Un rebelle au bon goût, un amoureux du beau et de l'urbanisme, qui s'ignorait peut-être encore, mais qui allait finir par exploser en une aventure créative : le studio pluridisciplinaire Atelier blam. Son nom court aujourd'hui sur de nombreuses lèvres. Créatif, plural, homme de rencontres et d'échanges, il s'est dévoilé à nous, révélant une vulnérabilité qui sonne comme une déclaration d'amour déguisée. Portrait d'un créatif assoiffé, utopiste assumé.

Aurélien affiche un sourire légèrement inquiet quand nous l'interrogeons sur son projet. Il hésite à se livrer mais au fil de la conversation sa langue se délie et on ne peut plus l'arrêter. Il s'exécute de son discours décousu, les semaines sont chargées, sa tête encore plus. Dans l'entremêlement de ses mots, l'histoire d'Atelier blam se révèle ancrée dans une jeunesse oscillante entre utopisme et drame. Sans modestie, il raconte qu'enfant, il portait déjà un regard esthétique sur son environnement. Un gamin dans la ville qui rêvait de faire sauter le moche pour le remplacer par du beau. Idéaliste dans l'âme, il est aussi doté d'une grande sensibilité. Le jeune Aurélien est marqué par des rencontres, des joies et des drames, des échecs et des réussites. Très tôt la beauté l'interpelle, la laideur aussi parfois. Cette sensibilité, qu'il nous dévoile à demi-mot, nous permet de percevoir, ne serait-ce que l'espace d'un instant, cet homme discret.

Sur sa formation personnelle, il se livre sans retenue, fier de son parcours. Formé aux Beaux-Arts, il s'essaye par la suite à l'architecture, qu'il finit par laisser tomber pour retourner à ses premiers amours et entamer sa carrière d'artiste. Il décroche, expose à la Biennale de Venise, cultive son réseau, se fait caractère de ses rencontres. Mais, même pour les utopiques, la vie n'est pas un long fleuve tranquille. Les artistes ne gagnent pas

leur vie si facilement, même les bons. Il commence alors à mettre ses compétences plastiques au service des autres. De ce côté, il est avancé. Fils de menuisier, il s'est incrusté dans l'atelier de son père dès son plus jeune âge, il y a appris à appréhender la matière, à la transformer, la modeler à son goût. « Durant cette période j'ai compris que l'art était une fusion entre le savoir-faire et les idées, que ces deux éléments étaient co-dépendants ».

L'art se fait alors point de départ, jalon d'un projet encore en gestation. Il poursuit sa pratique, s'étend. L'architecture et l'urbanisme qu'il avait abandonnés sur les bancs de l'école trottent encore dans sa tête. Aurélien aime à nous le rappeler, l'histoire d'Atelier blam est faite de rencontres. Un discours modeste, une mise en avant mesurée, que l'on perçoit avec les noms qui ponctuent son récit. Parmi les personnes qu'il nous cite, des amis, des collègues, des artistes de rue, qui permettent ses premières expérimentations dans l'espace public. Puis, un nom se fait *leitmotiv*, celui de Ronan Bourouille. Ils se sont rencontrés sur les conseils d'un professeur des Beaux-Arts de Quimper et leur amitié est aujourd'hui évoquée comme une évidence. « Nos pensées s'alignaient avec une telle facilité. Une émulation se créait entre nous à chacun de nos échanges ». Un coup de foudre créatif. Aurélien insiste, c'est grâce à Ronan qu'est né Atelier blam. Déjà installé sur la scène design nationale, le frère Bourouille est mandaté pour imaginer les kiosques des Jardins des Tuileries. Il fait alors appel à Aurélien pour leur réalisation plastique. Une première collaboration qui mènera quelque temps plus tard à la création d'Atelier blam, studio pluridisciplinaire caractérisé par notre impossibilité à le définir. Design, architecture, urbanisme, art, des disciplines qui se rejoignent sur l'unique principe de la fusion entre concept et pratique. En écoutant l'utopiste, nous sommes tentés de valider un cliché : celui du créatif qui pense, dort, mange,



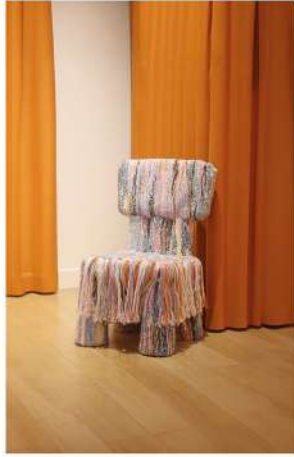
Atelier Blam, détail mécanique d'une pièce de scénographie. Les Champs Liéux, Rouen, France. MW août 2021. © Atelier blam.

ATELIER BLAM

181



098



099



100



100



101



043



043



043



044

- 098 Sacha Ouedraogo, *Waa*, 2022. Photo: Sylvain Adamczyk.
- 099 Studio Edda, *Ocean Architecture*, 2021. © Studio Edda.
- 040 Studio Furthermore, *Motto - New York table*, 2022. © Studio Furthermore.
- 041 dach&topfer, Corvella John, *Machana Forest project*, 2023. © dach&topfer.
- 042 Christian Schwabach, *Zare Shaver*, 2023. Photo: Mallam Szak, courtesy Villa Noailles.
- 043 Anna Rossi, *A new kind of water collection*, 2024. Photo: David Hsu.
- 044 W.A.L.D., *Photo-Nature*, 2020. © WildCity.
- 045 PORTICO, *Shil Eji*, 2022. Photo: Slow Photo studio, Makuharstad.
- 046 Dimitri Bobler, *0420, P'U'U'U*, 2020. Photo: Fabian Wildi.
- 047 Lucien Krad, *Heritage pour Ankor Zanaka*, 2021. © Lucien Krad.
- 048 Studio Pierre Bony, *Blue Architecture n°20*, 2023. © Studio Pierre Bony.
- 049 Doyl Hsu, *Scrivania -Kortvaar Lany*, 2023. Photo: Doyl Hsu. © Selen & Joel Spald.
- 050 SKNYPI, *Lanok woghadage woghadage woghadage*, 2022. Photo: Anna Mikhayeva.
- 051 Simon Balon Berman, *Admoyfer pot*, 2021. © Simon Balon.
- 052 Sara de Campos, *Motomovement Woon*, 2019. © Sara de Campos.
- 053 Sophia Tullot, *Syll Casalle light*, 2023. Photo: Martin Sengler.
- 054 Theo Charason, *Projet serie Anabell*, 2024. © Theo Charason.
- 055 WET LAB, *Flug wohn*, 2023. Photo: Pingping Sogardi.
- 056 Gert Wouda, *0014 SALES OBJECT 6*, 2021. Photo: Jasper Timmermans.
- 057 Seth Okerson, *Spil Baki*, 2024. Photo: Kasper Buchten.
- 058 Sebastian Kottner, *PIR, PIR, OH, ongoing series*, 2021. © Sebastian Kottner.
- 060 Maria Jaglinska, *The Portable Hill*, 2023. Photo: Robert Swierczak.
- 061 Sunny Sin, *Quasar*, 2023. Courtesy: Peiza Fritzen.
- 062 YATON, *RAFFAELI*, 2021. © YATON.
- 063 *Zero studio, 100's Expressions Apartment*, 2025. Photo: Yuhann Foutaine.
- 064 PIA, *100001 105*, 2023. Photo: Fiamma Antonini.
- 065 Samuel Tonnati, *Cable pot*, 2023. Photo: Martin Avram.
- 066 Rahm Yoon, *Line 1*, 2023. Photo: Sojin Jang.
- 067 Dierckx, *Brand Zelf*, 2021. Photo: Stefanie Guerin.
- 068 Jelle Rickes, *Cable Phase Mirror*, 2024. Photo: Vite Design.
- 069 *One One, Mixed Pot*, 2025. Photo: Pin Top.
- 070 Frederik Nystrup-Larsen, *LØVE IS NOT ENOUGH A01*, 2021. © Frederik Nystrup-Larsen, courtesy Lightbox Gallery.
- 071 Helder Barbosa, *ROLEY ROLEY*, 2024. © Helder Barbosa.
- 072 Emilie Kircho, *Set of 3 magnetic number pieces Heron pot II*, 2023. © Heron.
- 073 *Waiting for Meas*, 2023-24. Photo: Mathilde Héry.
- 074 Gregory Gerasimos, *recherche*, 2024. © Gregory Gerasimos.



046

PLI OFFICE

JTM revue est éditée par Pli office, un bureau de création spécialisé dans l'édition de contenus et de services.

Pli Éditions, à l'origine une maison d'édition et un studio créatif, évolue pour devenir Pli office, le bureau de création spécialisé dans l'édition de nouveaux contenus et d'idées.

Au-delà de la publication de revues papier et de collections d'ouvrages, l'ambition est de créer un véritable bureau d'investigation créative, combinant maison d'édition, média, conseil en direction artistique, communication, positionnement stratégique et développement. Un véritable laboratoire d'idées et de concepts, une machine à écrire vivante.

Par sa maîtrise du domaine éditorial et de la mise en forme d'espaces et de temporalités, le bureau soutient et garantit la réalisation de projets singuliers, en valorisant les interconnexions entre l'architecture, le design et l'art.

EXPOSITION

Dans le cadre de la Paris Design Week, le lancement du premier numéro de la revue sera accompagné d'une exposition scénographiée par Paf atelier.

Cette exposition offre un arrêt sur image sur la création d'objets et d'installations par 28 architectes et designers. Abordant des questions de durabilité, de soin et de savoir-faire, ils créent et s'engagent en partageant leurs points de vue et leur sensibilité pour répondre aux problématiques actuelles. Ces visions prennent vie à travers des implications majeures par le prisme des émotions.

PAF ATELIER

Animé par l'expérimentation, la recherche en architecture et design, Paf est un atelier de conception scénographique et architecturale basé à Paris chargé de la scénographie pour l'exposition *Pour que tu m'aimes encore*.

Depuis sa création en 2017, chaque recherche est mesurée entre savoir-faire, réflexion et création. Afin de modeler au mieux un espace tout en lui assurant une identité singulière, Paf atelier initie une grande porosité entre les divers champs créatifs. Une démarche pluridisciplinaire vectrice de nombreuses collaborations, où conception et production ne peuvent être envisagées de manière dissociée. Éphémères, ces installations souhaitent raconter une histoire pérenne, tant dans les esprits que dans l'innovation de ces formes, de manière à participer à la construction d'un nouveau paysage scénographique. Une histoire alimentée à travers différentes notions prenant en compte les territoires, une démarche responsable et l'insertion de nouveaux talents.

LISTE DES DESIGNERS EXPOSÉS

Exposition - Pour que tu m'aimes encore

Anaïs Borie	Maria Jeglinska-Adamczewska
Atelier Baptiste & Jaina	Paul Gauthier
Atelier Jonathan Cohen	Pinaffo & Pluvinage
Baptiste Meyniel	Sabourin Costes
Cluzel / Pluchon	Samuel Tomatis
Dach & Zephir	Samy Rio
Edgar Jayet	Sara de Campos
Georgiev Zabetta	Sophia Taillet
Gobezzia & Spassky Fischer	Studio GGSV
Inga Sempé	Studio Poirier Bailay
Ionna Vautrin	Théo Charasse
Jean Simon Roch	Verre d'Onge
Leclercq Viallet	Waiting For Ideas
Lucien Icard	Wendy Andreu

ANAÏS BORIE

Anaïs Borie, née en 1991, est une designer française basée entre les Pays-Bas et la France. Après une formation aux Beaux-Arts et de la Design Academy Eindhoven, sa pratique explore le lien brumeux entre la technologie et la mythologie. En mélangeant ces deux formes de connaissance, elle cherche à développer des scénarios parallèles et alternatifs dans lesquels les fantômes et les transgressions peuvent prendre place dans lesquels fantômes et transgressions peuvent avoir lieu.



Miroir en larmes, miroir, perles de verre brodées, verre découpé, 2024

Miroir en Larmes, est un miroir en vitrail fait main orné de fleurs en broderie de perles. Inspiré du jeu de la marguerite, où l'on effeuille les pétales d'une fleur. Chaque pétale est censé refléter les sentiments de l'être aimé. Chaque perle est une larme métaphorique, délicatement placées elles cascaded doucement à travers le cadre, formant une tapisserie complexe de fleurs. *Miroir en Larmes* est un témoignage de la danse complexe entre l'amour et la mémoire.

ATELIER BAPTISTE & JAÏNA

Depuis 2017 Jaïna Ennequin et Baptiste Sevin forment l'Atelier Baptiste&Jaïna. Le duo imagine des projets multidisciplinaires animés par des références naturelles et théâtrales. Ces références sont des activateurs d'histoires impliquant réalité et imaginaire. Les différentes possibilités qu'offre la matière et notamment la céramique, permettent au duo une exploration du dialogue entre forme, texture et lumière. Au sein de leur atelier, à quatre mains, les matières s'écoulent et déroulent des paysages intérieurs. Leurs créations deviennent un support à l'évocation d'histoires teintées de réalisme magique. Le dessin occupe une place importante dans leur processus de création, installant le contexte et le décors du projet.

Ils ont reçu différents prix et ont des pièces en collections nationales et publiques comme le Centre National d'Arts Plastiques CNAP, le Musée de la Céramique Magnelli ou encore le Musée de la Céramique de la Ville de Carouge à Genève.



Floating, céramique, 2022

Les *Floating* sont des coupes de table dessinées en écho aux corbeilles de fruits trompe l'oeil en céramique. À l'image d'îlots flottants, ils font référence à l'imaginaire des jardins suspendus. Perchés sur leur longues tiges, les plateaux accueillent un bouquet de formes et de textures.

ATELIER JONATHAN COHEN

À la fois designer et artisan, Jonathan Cohen travaille le bois dans un langage sculptural. Des pièces de caractère, aux savants jeux de proportions, qui déploient une écriture décorative espiègle et incarnée. Sa formation de designer graphique imprègne son travail du motif. Une forme abstraite de typographie, entendue comme le rythme des lettres sur le papier, orne certaines de ses créations. L'application à la main apporte singularité et irrégularité à cette esthétique de l'impression.



PoI - Psyché, pin massif, miroir, 2023 série limitée en 30 exemplaires, 2024

BAPTISTE MEYNIEL

Baptiste Meyniel est un designer basé à Paris et diplômé de l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle. Sa pratique est ancrée d'un côté dans une compréhension de ce que la matière dessine et, de l'autre, du dessin comme acte graphique qui ouvre à l'objet, à sa matérialisation. L'activité de l'atelier est spécialisée dans des projets impliquant des procédés et savoir-faire artisanaux spécifiques tout en accordant une place importante aux capacités de l'industrie.



G. *UPN 6*, verre, pièce unique, 2022

D. *UPN 8 section C*, verre, pièce unique, 2022

Le vase UPN 6 sections et UPN 8 sections C sont deux pièces issues de la série UPN, réalisée lors d'une résidence de recherche au CIRVA (Centre International de Recherche sur le Verre et les Arts Plastiques) à Marseille. Elles sont soufflées à la canne dans des moules fabriqués à partir de poutrelles métalliques UPN détournées de leur usage premier. Une ligne d'épaisseur variable court le long de chaque forme, signe que la matière a des choses à nous dire. C'est le procédé même du soufflage en relation à la forme anguleuse du moule qui dessine ce plein et ce délié sur chacune des pièces.

CLUZEL / PLUCHON

Fondé en 2015, le bureau CLUZEL / PLUCHON a été créé par Sébastien Cluzel et Morgane Pluchon. Leur démarche consiste à créer des moments de vie autour des objets du quotidien en questionnant l'usage, leur perception dans l'espace ainsi que leur mode de production. C'est une esthétique de l'économie et de l'usage qui leur permet de concevoir des produits fonctionnels, pérennes et élégants.

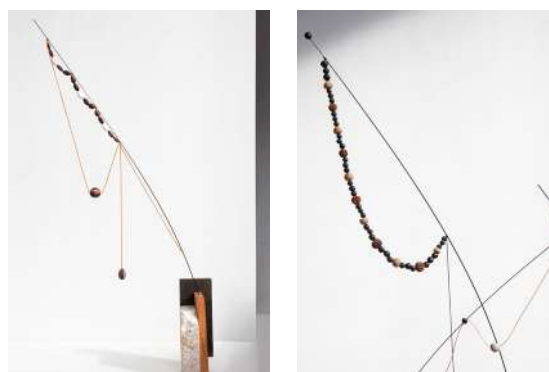


Rune, lampe, laiton, verre, 2024, Corbery Editions

Installé au sol, ses lignes épurées, la géométrie de son dessin et son envergure généreuse font de *RUNE* une pièce majeure qui inspire harmonie et équilibre. Ses deux globes opalins délivrent avec douceur une lumière chaude qui s'élève dans la pièce et vient envelopper la conversation. Légère et précise, la rotation du luminaire invite la main à mouvoir ses globes opalins. À toutes les étapes de sa fabrication, *Rune* profite du savoir-faire des artisans et des petites entreprises françaises. La finition laiton poli est obtenu par un polissage minutieux et l'assemblage du luminaire est effectué entièrement à la main. *Rune* reçoit deux verreries opalines soufflées bouche pour diffuser une lumière harmonieuse et apaisante.

DACH&ZEPHIR

Dimitri Zephir et Florian Dach forment depuis 2016 le duo dach&zephir. Les projets qu'il mène, mélange de ferveur et de poésie, ont vocation à être des porte-paroles de biographies et histoires plurielles — avec leurs richesses et leurs interférences — célèbrant l'urgente et nécessaire diversité du Monde. Paru en 2019, Eloi Kréyol : *Meanderings in the field of decolonial design* (ed. Onomatopée / Field Essays) propose un aperçu de leur travail.



Caribbean Beauties #6, pierre, carbone, bois, cuir, pièce unique, 2022

Caribbean Beauties est une série d'objets-mobiles fabriquée par dach&zephir entre 2022 et 2024. Elle se présente comme une célébration de la flore caribéenne à travers une collecte de roches, de bois et de graines en Guadeloupe. Derrière la dimension éminemment visuelle et poétique de ces objets, il s'agit d'une référence directe à une pratique ancienne de fabrication de bijoux en graines perpétuée par les esclaves durant la période coloniale, et qui se transmet encore aujourd'hui. Elle s'inscrit dans le registre des pratiques créatives créoles dont l'historicité, la beauté et la force n'ont jamais été référencées dans un récit créatif et officiel des Antilles, qui se diffuse. Comme un hommage — et un remerciement — *Caribbean Beauties* donne à voir des imaginaires potentiels, des déplacements subtils d'une pratique qui depuis toujours se raconte en silence.

EDGAR JAYET

Edgar Jayet, né en 1997, architecte d'intérieur et designer, est le fondateur d'une agence installée entre Paris et Venise. Lauréat en 2021 du Grand Prix Van Cleef & Arpels lors du Festival Design Parade Toulon, il est alors encore élève de l'École Camondo dont il sortira diplômé en 2022. L'agence éponyme fondée la même année gagne rapidement la confiance de collectionneurs et de fondations dans la réalisation de projets d'espaces et d'objets réunissant des savoir-faire d'exception. Entré dans les collections du Mobilier National en 2024, son travail consiste à réaliser le moindre détail. Une approche à contre-courant visant à créer une complète compréhension des techniques ancestrales, de l'histoire et du patrimoine pour les insuffler dans ses créations. L'agence réalise actuellement différents projets d'intérieurs et de mobilier entre la France, l'Italie et les Etats-Unis.



Faudesteuil, aluminium, textile, argent, 2022

Faudesteuils est une collection de tabourets de haute facture, réalisés en aluminium et passementerie tissée à la main. Véritable trône portatif et démontable, ce tabouret incarne une certaine idée du design contemporain. De la réinterprétation néogothique du faudesteuil, à la curule antique, dont les pieds en aluminium rappellent les tabourets des sénateurs romains, la collection est le résultat d'un remaniement des formes du passé adaptées à notre temps. Dans une exploration anamnastique, la passementerie retrouve sa fonction initiale de « maintien » et est ainsi réhabilitée dans sa fonction structurelle. Une manière d'asseoir sa volonté : celle d'une collection placée sous les auspices de l'excellence des métiers d'art.

GEORGIEV ZABETA

Georgiev Zabeta est un cabinet multidisciplinaire qui flotte dans les domaines de l'architecture, de l'art, de la théorie, de la recherche et d'autres phénomènes. Nous ne croyons pas aux disciplines autonomes. Nous nous concentrons sur la distillation de réponses idiosyncrasiques à des conditions complexes de la vie réelle, avec l'observation et l'expérimentation comme forces créatives fondamentales. Notre cabinet offre une gamme complète de services d'architecture et de design d'intérieur sur mesure, de mobilier sur mesure et de design de collection.



Vessel #5, céramique, 2024

La série Tylissos a été travaillée en Crète, d'où à commencé une exploration des céramiques et les objets de l'époque minoenne, fabriqués pour et par une société qui s'adonnait à des rituels autour de la nature et des grandes forces. Sans jamais déchiffrer la civilisation minoenne et son langage écrit, ce qui reste, si clair, si vivant et tangible, c'est son artisanat - adouci par le temps, rendu sans âge et sans valeur, adouci par le temps, rendu sans âge et tellement plus mystique et puissant. Ce langage et son absence ont inspiré la démarche.

Suite à une commande privée pour des panneaux d'exposition de bijoux, il ne s'agissait pas de faire des panneaux d'exposition banals, mais des objets qui pourraient exister par eux-mêmes, même si aucun bijou n'y est exposé. Le duo a donc pensé à des vases. Des vases qui pourraient avoir une vie propre, sous de multiples formes et qui changeraient tout le temps ; au fil des saisons, ornés d'un collier, d'un bracelet, d'un bracelet, d'un bracelet, etc. au fil des saisons, ornés de colliers, de compositions florales différentes.

GOBEZZIA & SPASSKY FISCHER

Gobezzia est le duo formé par Lucas et Nicolas Hosteing. Leurs parcours sont différents mais similaires dans l'intérêt à l'art et à l'artisanat. Lucas suit un CAP puis Bac pro ébéniste avant d'aller vers le design aux beaux arts de Brest puis à l'ECAL. Nicolas étudie l'histoire, l'histoire de l'art, entame une carrière d'artiste puis se tourne vers l'artisanat. Ensemble, ils envisagent Gobezzia comme un studio joueur, expérimental, ouvert au partage et aux collaborations.



La menuiserie, guéridon, impression UV sur mélaminé, 2024

Guéridon VI est une pièce issue d'une série de mobilier en kit : La menuiserie. Une planche, à casser soi-même, contient tous les éléments du meuble. Le panneau a été pré-percé le long des traits de débit pour pouvoir le casser en autant de pièces qu'en comporte le meuble. Une pochette contient la quincaillerie nécessaire au montage ainsi qu'un visuel du meuble monté. Un percement plus large forme une prise pour le transport. La notice et les repères de montage ainsi qu'un double motif sont imprimés recto-verso sur le panneau. Les planches peuvent être conservées telles quelles, comme des pièces graphiques décoratives ou brisées et assemblées. Avant montage, les meubles sont stockés à plat, sans emballage ni notice ; tout est sur la planche.

INGA SEMPÉ

Inga Sempé est une styliste française née à Paris. Au début de sa carrière, Sempé a collaboré avec les sociétés italiennes Cappellini et Edra. Aujourd'hui, elle travaille entre autres avec des entrées scandinaves, italiennes et françaises telles que HAY, Ligne Roset, Wästberg, Magis, Alessi, LucePlan, Mutina, iittala, Kvadrat, Svenskt Tenn et Glas Italia. Sempé est diplômée de l'E SCI-Les Ateliers (École nationale supérieure de création industrielle, Paris) en 1993. De 2000 à 2001, elle a été pensionnaire à la Villa Médicis de l'Académie de France à Rome et a ouvert son propre studio la même année. Elle présente actuellement une exposition personnelle intitulée « La Casa Imperfetta » à la Triennale de Milan.



Grotte, extrusion d'aluminium, 2024

La lampe Grotte d'Inga défie les conceptions traditionnelles de profilés d'extrusion avec sa forme naturelle et irrégulière. Deux profils coulissants - l'un cachant la source lumineuse, l'autre l'encadrant - créent un effet de lumière douce unique. Son design ressemble à des artefacts anciens, combinant l'efficacité industrielle avec une touche de mysticisme préhistorique. « Je voulais créer des objets qui défient la manière dont les profils d'extrusion classiques sont conçus, souvent très géométriques, techniques, voire rationalistes (comme si le rationalisme devait toujours avoir l'air rationaliste). »

IONNA VAUTRIN

Diplômée de l'école de design Nantes Atlantique en 2002, Ionna Vautrin a successivement travaillé pour Camper en Espagne, George J. Sowden en Italie et Ronan et Erwan Bouroullec en France. Elle ouvre son propre studio en Janvier 2011 après avoir remporté le grand prix de la création de la ville de Paris. Elle collabore avec différentes marques et éditeurs tels que Foscarini, Moustache, Kvadrat, Christian Dior, Sancal, Lexon, Serralunga, SNCF, JCDcaux, Monoprix... Son travail est une rencontre entre poésie et industrie. Elle dessine des objets du quotidien dont l'ambition est d'être simple, évident mais surprenant. Ses projets associent des formes géométriques et organiques, un esprit espiègle et coloré, des usages intuitifs et fonctionnels, une présence chaleureuse et familière.

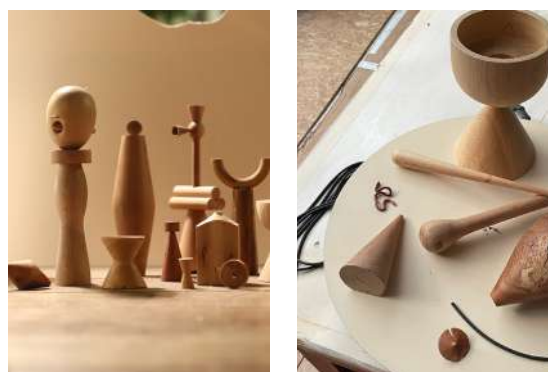


Lampe TGV, aluminium, polycarbonate, 2017

Dans le cadre de la création du nouveau TGV, la SNCF a invité la designer à imaginer une lampe identitaire ponctuant l'aménagement des espaces : une lampe pour tous, un éclairage pour chacun. Dotée de deux sources lumineuses, elle émet un signal fort et accueillant depuis le quai tout en symbolisant l'idée d'accompagner chaque passager pendant leur voyage : une présence domestique et bienveillante. La visite de la Cité du Train à Mulhouse a éclairé la designer sur la fabuleuse histoire ferroviaire à la croisée de l'art, de l'industrie et de la technologie. Cet héritage fertile et audacieux a fortement inspiré les contours atypiques de cette lampe dont l'écrin résolument contemporain présage une véritable pérennité. Une allure sculpturale accessible à tous. Douceur et simplicité se dégagent de ce lumineux compagnon de voyage. Son dessin joue l'équilibre entre des surfaces organiques et des lignes géométriques. S'adressant au grand public, cette petite lampe affiche un langage formel attachant et séduisant.

JEAN-SIMON ROCH

Comment animer l'inanimé ? C'est la question qui habite le travail de Jean-Simon Roch. Diplômé de l'ENSCI - Les Ateliers, Jean-Simon Roch est remarqué en 2016 lors de l'obtention du prix Émile Hermès pour son projet « Vibrato ». Pour lui, le design c'est avant tout donner vie et raconter des histoires. Un peu comme Geppetto, tout part souvent d'un petit morceau de bois qui s'anime grâce à la vibration, la gravité ou d'autres phénomènes physiques simples. Que ce soit à l'atelier ou à l'occasion de ses collaborations, Jean-Simon colore le design d'une teinte animiste. Il chine, manipule, expérimente et interroge le comportement des objets ainsi que leur façon de prendre vie. En créant des objets intelligents, qui interagissent avec leur environnement, ce sont des récits que le designer met en place. Il bâtit ainsi des mondes envoûtés au travers desquels notre relation aux « choses » et à leur valeur symbolique est remise en perspective.



Bascule, bois, métal, pièce unique, 2024

Bascule est un ensemble de formes simples sujettes au déséquilibre. Jean-Simon cherche à jouer de ce désordre lent, de cette instabilité douce pour donner une présence aux pièces. Une tension est recherchée entre parties mobiles et statiques, jusqu'à la confusion. Lesquelles sont habitées ? Si l'une défie la gravité et l'autre non c'est bien qu'il s'opère un choix, qui est une des manifestations du vivant. S'il utilise du bois c'est parce qu'on lui prête plus difficilement une technologie potentielle et que la surprise de le voir s'animer est d'autant plus grande.

LECLERCQ VIALLET

Théo Leclercq et Camille Viallet sont deux designers basés à Paris et travaillant en duo depuis 2026. Ils aiment dessiner pour des contextes différents : du petit objet au mobilier de la ville; de l'industrie à l'auto-production. Ils collaborent avec des éditeurs tels que Cinna (France), Our Society (Danemark); avec les galeries A1043, Erin Stump Projects et Bernard Chauveau; mais aussi avec la ville de Puteaux, la villa Noailles et la VIA. En 2018, ils sont lauréats du prix du public à l'occasion de la Design Parade de la villa Noailles.



Midday, tissu, aluminium, toile, impression 3D, 2024

Midday est une lampe faite de peu. Sa structure légère en aluminium pince un tissu technique souple. Habituellement utilisé pour filtrer la lumière naturelle, nous avons détourné la toile de store de son usage classique pour l'associer à une lumière artificielle. Lorsque la lampe est allumée, l'abat-jour ne laisse transparaître que les sources lumineuses qui semblent flotter. Le maillage du tissu filtre la lumière suffisamment pour regarder ces formes lumineuses sans être ébloui. Le recto de la lampe diffuse une lumière tamisée, le verso laisse ouvert, produit un éclairage indirect plus puissant.

LUCIEN ICARD

Lucien Icard est un designer indépendant formé à l'ENSCI - Les Ateliers. En jouant avec les imaginaires et les archétypes, il aime détourner les objets qui nous entourent au quotidien. Il cherche à utiliser les outils du designer pour induire de nouvelles manières de percevoir les ressources et les objets pour imaginer d'autres possibles plus justes et responsables.

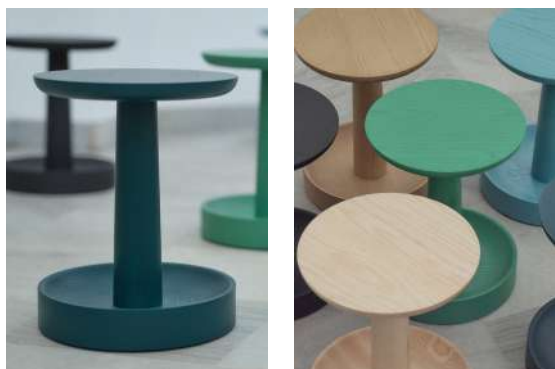


Horloge pour Atelier Emmaüs, mélaminé, 2023

Cette série d'horloges est réalisée en chutes de bois industriels par les artisans apprenants en réinsertions professionnelles des Ateliers Emmaüs. L'objet est pensé comme un support de transmission d'une histoire, qui lie engagement social, apprentissage et démarche responsable. Le dessin retrace la silhouette archétypale de l'horloge en se déportant légèrement pour accueillir le système d'accroche sur le haut du cadran. D'un tel pas de côté, le dessin se déploie sur une forme simple tout en gardant une place centrale au crochet. Éditées en 60 exemplaires à Villeurbanne pour les 40ans de l'ENSCI - Les Ateliers.

MARIA JEGLINSKA-ADAMCZEWSKA

Maria Jeglinska-Adamczewska est une designer française. En 2012, elle a créé son bureau de design et de recherche. Diplômée du cours de design industriel de l'ECAL en 2007, elle travaille sur un large éventail de commandes : projets de design industriel, conception d'expositions, ainsi que des projets de recherche dans le domaine du design. Elle est convaincue que dans le monde d'aujourd'hui, la recherche peut déclencher et générer de nouvelles formes de réponses et d'offres. Son travail fait régulièrement l'objet d'expositions internationales et a été présenté à la Villa Noailles, à la galerie Aram, à la Barbican Art Gallery, au Centre Pompidou Metz et à la Triennale de Milan. En octobre 2012, elle a assuré le commissariat et la conception de l'exposition « Ways Of Seeing/Sitting » : « Ways Of Seeing/Sitting » au festival de design de Łódź en Pologne. Elle a également été co-commissaire et conceptrice du pavillon polonais lors de la biennale inaugurale de design de Londres en septembre 2016. En 2018, elle a été nommée directrice créative de la foire ARENA DESIGN en Pologne.

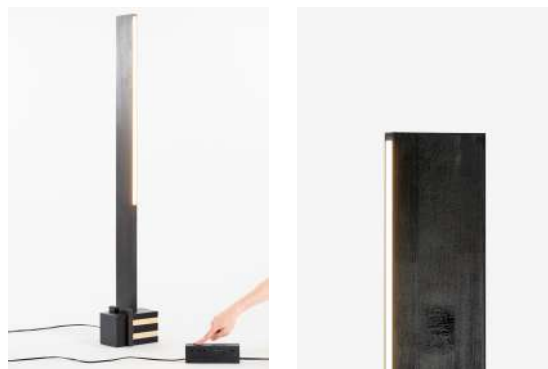


Portare side table, hêtre massif tourné, 2024

Une table basse combinant deux typologies, un bol et une table. Deux éléments horizontaux, en haut une surface ronde plate et en bas un grand bol circulaire généreux servant de base à la table d'appoint, reliés entre eux par une tige. Un petit accessoire portable suffisamment léger pour être transporté partout et répondre aux besoins changeants des usagers. Tourné en bois de frêne massif.

PAUL GAUTHIER

Paul Gauthier est un designer d'objets polyvalent. Après un passage par l'ENSAAMA et l'ECAL, il réalise son diplôme à l'EnSAD Paris. Attaché à la pratique manuelle, il propose autant une approche pragmatique et technique que sensible et intuitive. Attentif au monde qui l'entoure et animé par une volonté d'allier frugalité et plaisir, il questionne les pratiques contemporaines et nourrit les imaginaires émergents par la création de nouveaux possibles.



Les dormants, bois, cuir, 2023

Sortis de leur sommeil, les dormants ouvrent de nouveaux horizons au mobilier de haute facture, mettent au placard la quincaillerie et changent les paradigmes de conception par une pratique systémique de réemploi. Cette collection est née d'une rencontre avec la Maison Liaigre au début de l'année 2023. Elle propose un élargissement des possibles usages et représentations de la ressource de seconde main dans le domaine du mobilier. Paul Gauthier a comme objectif la maximisation des ressources employées par une minimisation des actions de transformation de la matière. Cette lampe est issue du réemploi d'une partie d'un sommier de lit. Le mât, accroché à son pied par deux liens de cuir, éclaire le mur pour produire un éclairage diffus dans la pièce. Ces liens de cuir permettent de démonter la lampe en fin de vie et ainsi permettre à la matière d'être à nouveau réemployée.

PINAFFO & PLUVINAGE

Depuis leur début en 2015, le duo Pinaffo & Pluvinage a une approche à cheval entre le design et l'art visuel, traversant plusieurs champs tels que le jouet, l'installation, l'objet ou la scénographie. Quelle que soit l'échelle ou le contexte, leur travail s'articule toujours autour de la recherche d'une esthétique de la manipulation et de l'interaction. Plaçant au coeur de leur exploration la mise en forme des phénomènes invisibles, leur recherche les conduit à créer des dispositifs à la fois surprenants et accessibles, pour donner à voir, à sentir et à manipuler les mystères qui nous entourent.



Sfumato, vidéo, 2023

Premier d'une série de 5 dessins de fumées créés sans moteur, sans électronique, sans logiciel d'image de synthèse, ni intelligence artificielle. Amorcé à la main, le système conserve son énergie grâce à un ensemble composé de balanciers, de poids et de poulies. Il s'agissait de se confronter au chaos et à l'imprévisibilité de la fumée et de tenter de la "programmer" autant que faire se peut. Parti à la recherche d'un système de communication visuelle imaginaire — qui aurait pu exister à mi-chemin entre un télégraphe de Chappe et des signaux de fumée — le duo s'est laissé entraîner dans une radicalité low-tech et la fabrication de ces images s'est transformée en une série de défis épiques.

SOPHIA TAILLET

Sophia Taillet est une designer française, diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts décoratifs de Paris et formée à la School of Visual Art of New York. À la frontière de l'art et du design, son travail se caractérise par une attention particulière portée à l'exploration de la matière comme vecteur de création. En immersion dans les ateliers des artisans, elle développe un travail d'investigation autour des savoir-faire traditionnels dans un contexte de raréfaction des ressources naturelles. Elle s'inspire des gestes de l'artisan pour imaginer, par une approche intuitive et expérimentale, des objets-sculptures qui posent un nouveau regard sur la matière, principalement le verre soufflé.



Toupie light, aluminium repoussé chromé, 2024

Sophia Taillet dévoile sa nouvelle collection, Toupie Light, où chaque lampe en aluminium repoussé se présente comme un phare dans l'espace, guidant notre regard avec sa lumière ponctuelle. Leur forme conique leur confère un mouvement rotatif, rappelant les instruments de mesure scientifiques et évoquant un ballet de lumière dans l'obscurité. Telles des toupies lumineuses, elles nous ramènent à des souvenirs d'enfance, lorsque nous contemplons des formes en mouvement avec émerveillement.

SABOURIN COSTES

Sabourin Costes est un studio de design fondé en 2019 par Zoé Costes et Paola Sabourin. Depuis leur atelier parisien, le duo compose et façonne la surprise. En alliant une exploration méticuleuse des matériaux et de leur mise en oeuvre à une recherche formelle et fonctionnelle, elles créent des objets et des espaces singuliers qui accrochent le regard. Leurs matériaux de prédilection sont simples mais raffinés : bois laqué, inox poli ou résine transparente ; ils jouent avec réflexion et distorsion pour créer, à travers de pièces aux lignes fortes, des moments inattendus et contemplatifs.

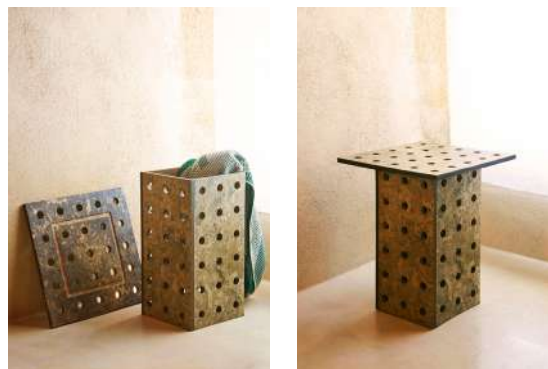


Boudins Stool, résine, 2020

Le Tabouret est la pièce la plus organique de la collection Boudins, réalisée entièrement à la main en résine coulée transparente et teintée. Sa conception artisanale met en valeur un savoir-faire spécifique et maîtrisé, chaque tabouret étant composé de tiges de résine assemblées avec précision. Les lignes du tabouret débutent de manière droite pour se terminer de façon organique et fluide, créant ainsi une silhouette à la fois dynamique, naturelle et envoûtante. Au delà du fonctionnel, le Boudins Stool se place comme une pièce architecturale et contemplative. La résine transparente teintée joue un rôle crucial dans l'esthétique du tabouret en reflétant la lumière et l'environnement qui l'entoure avec une poésie fascinante.

SAMUEL TOMATIS

Samuel Tomatis est diplômé de l'ENSCI - les Ateliers en 2016. Ambassadeur d'un travail sur les biomatériaux en algues dans le monde du design contemporain, il est lauréat de nombreux prix tels que la Bourse Agora pour le design, le Grand Prix de la Création de la ville de Paris, le Prix Liliane Bettencourt pour l'Intelligence de la Main ou le Dezeen Awards. Son travail a notamment été exposé à la Villa Noailles, au Design Museum de Gent, au Pavillon de l'Arsenal, au Japon pour Maison&Objet ainsi que plusieurs fois au Centre Pompidou, où certaines de ses pièces sont entrées en collection. En collaboration avec des scientifiques, il développe plusieurs typologies de matériaux qui intègrent différents domaines d'applications tels que la construction, l'agencement ou le packaging. Son studio de design, situé à Paris, offre à la fois des services de design industriel, de développement de nouveaux matériaux, de recherche, de conseils et d'expertises en design prospectif.



Alga box, algue, 2023

Cet objet fait partie d'une série de 16 pièces de mobilier conçues à partir d'un matériau innovant composé à 100 % d'algues. Les lignes épurées de ces créations mettent en avant l'esthétique naturelle des différentes algues, permettant à cette matière organique de s'exprimer et de résonner avec le monde qui nous entoure. Après avoir créé son propre matériau en collaboration avec des scientifiques sur un processus semi-industriel, Samuel Tomatis explore différentes techniques d'assemblages afin d'obtenir des objets usuels. Le but de cette série est de concevoir en optimisant au maximum l'utilisation des surfaces des panneaux afin de fabriquer des objets générant le moins de chutes possible. Ces panneaux de 40 cm de côté sont rectilignes. Pour la fabrication de la boîte, il utilise donc une scie sur table pour les découpes et les rainures. Le fraisage numérique quant à lui intervient pour découper des courbes, notamment des trous, afin de créer un motif et d'offrir un aperçu de ce qui se trouve à l'intérieur. L'espèce d'algue utilisée et sa granulométrie influencent l'esthétique des objets, révélant ainsi de véritables tableaux.

SAMY RIO

Basé à Arles, Samy Rio conjugue l'artisanat et l'industrie pour améliorer la qualité de sa production tout en gardant le contrôle de la myriade d'objets durables qu'il produit. Le rapprochement de ces deux modes de production perçus comme opposés, mais pourtant interdépendants, permet à ce jeune talent d'apporter un souffle nouveau à des traditions artisanales délaissées tout en tempérant la production de masse. Samy Rio met sa formation en ébénisterie et en création industrielle, au service de cette nouvelle démarche hybride pour lui permettre de passer à l'épreuve de la viabilité.



Quasar, aluminium, polyester, 2023

Scientifiquement, un quasar est un astre d'apparence stellaire considéré comme le plus lumineux de l'univers. Son apparence circulaire et ses propriétés lumineuses ont inspiré Samy Rio & Petite Friture, pour leur première lampe nomade.

SARA DE CAMPOS

Sara de Campos est une designer industrielle, designer d'espace et photographe qui vit actuellement à Paris, en France. Elle a obtenu un Master à l'ECAL - Suisse en 2017 parmi d'autres formations académiques.

En 2018, elle a été récompensée par le Grand Prix Design Parade Villa Noaille et a reçu une mention spéciale au Braun Prize de BRAUN. La même année, Sara de Campos a remporté le prix Sammode, qui lui a permis de développer pendant un an un partenariat avec la marque, en travaillant sur un projet lié à la lumière. Ces dernières années, elle a pu travailler sur des projets commandés par Mor Design, Manufacture de Sèvres, Vitra x ecal, e15 x ecal, entre autres. Son travail a été présenté notamment dans le magazine Wallpaper*, Disegno ou le Journal Le Monde. Elle a co-commandité l'exposition « A Calm Place » pendant les 3 jours de Design 2024 à Copenhague.



Fruto, céramique, 2024

Un pot de fleurs en céramique avec une coupelle intégrée. Il est doté d'un trou pour l'évacuation de l'eau résiduelle et sa forme permet de le saisir et de le déplacer facilement et sa forme permet de le saisir et de le déplacer facilement.

STUDIO POIRIER BAILAY

Diplômé.e.s de l'École Boule et de l'ENSCI-Les ateliers, Pauline Bailay et Hugo Poirier fondent le studio poirier bailay en 2018, au sein duquel iels développent des projets de design produit, textile et de scénographie. Triturant la frontière floue entre art et design, iels explorent la dimension sculpturale des objets par la relecture d'archétypes domestiques, avec une sensibilité proche du décor.



Série vase acrobaties, verre soufflé, acier, 2023

Acrobaties est une collection de vases sculpturaux qui repose sur la rencontre entre pièces artisanales (cylindres en verre soufflé, pièces de bois teinté) et éléments techniques industriels (petite quincaillerie, verrerie de laboratoire). Lorsque ces vases accueillent des fleurs, les motifs sauvages des végétaux épousent la régularité géométrique des pièces manufacturées, le tout s'assemblant dans un habile jeu d'équilibre et de contraste.

Le duo se plaît ainsi à faire dialoguer artisanat, industrie et nature, à la poursuite d'un langage plastique singulier qui s'inscrit dans la continuité d'une recherche esthétique et technique qu'iels mènent au long cours.

STUDIO GGSV

Le studio GGSV a été créé en 2011 par Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard, tous deux diplômés de l'ENSCI / Les Ateliers (École Nationale Supérieure de Création Industrielle). Designers de formation, leurs projets témoignent d'une certaine pluridisciplinarité. Du commissariat d'exposition à la recherche ou au design d'objet, de la scénographie à l'architecture d'intérieur, leur pratique est multiple et positionne souvent l'espace comme lieu d'expérimentation du design.

Présentés entre autres à la Biennale Internationale Design de Saint-Etienne, au MUDAC de Lausanne et au Centre Pompidou de Paris, leurs projets se caractérisent par la mise en scène d'un univers onirique construit en volume, mais qui aborde des questions fondamentales sur la culture de l'objet. Les objets déployés dans des espaces souvent créés de toutes pièces brouillent les frontières entre le réel et l'irréel, entre le savant et l'accessible. Pour la Galerie des Galeries, le studio GGSV invite les visiteurs de tous âges à venir expérimenter un monde ancré dans l'irréalité du récit.



Chaise NB, cellulose de Paper Factor, peinture, 2024

THÉO CHARASSE

Théo Charasse est un designer d'objet et d'espace basé à Paris. Depuis trois ans, il poursuit un projet de recherche baptisé « Matières non-homologuées ». Une collection d'objets et d'expérimentations où se côtoient des matières délaissées, marginalisées. Ces matières deviennent le terreau de nouvelles créations qui défient notre perception conventionnelle de la matière.



À portée de main, verre bouteille, contreplaqué plexiglass, 2023

Ce projet incarne la notion de « faire avec », dans une démarche de réévaluation des objets du quotidien, dans une quête perpétuelle de redécouverte de ce qui peut être réalisé avec ce que l'on considère comme acquis. La bouteille en verre, souvent perçue comme un simple produit industriel standardisé, m'interpelle par sa polyvalence et son potentiel inexploité. Explorer cette matière m'impose la contrainte de renoncer à toute méthode de transformation conventionnelle, me poussant à repenser son processus de mise en forme, à découvrir de nouveaux outils, voire à la transformer à la main. Des procédés manuels simples me permettent de découper les bouteilles et d'en extraire des cylindres neutres et standards. Cet objet semi-fini me permettra de concevoir des structures translucides à l'échelle de la main jusqu'à la paroi.

VERRE D'ONGE

Jérémy St-Onge est souffleur de verre, vivant et travaillant à Montréal. St-Onge a été initié aux métiers du verre lors de ses études techniques, puis il rejoint Babajaga Glassworks et travaille à temps plein comme premier assistant pendant 5 ans. St-Onge lance son projet solo Verre d'Onge en 2019. Son travail a depuis été présenté au Canada, aux États-Unis, en France, en Italie et en Chine. Jérémy St-Onge est finaliste des Prix François-Houdé et du RBC Award for Glass. Il a également remporté le Archiproduct Design Award 2021 dans la catégorie Luminaire à Milan, grâce à sa collaboration avec Studio d'Armes. Verre d'Onge ne cesse d'évoluer au fil des nombreux projets et collaborations à venir.



Ensemble No.89, verre soufflé, 2024

Le travail de Jérémy St-Onge atteste de l'ambivalence entre objets fonctionnels et oeuvres d'art. L'approche décomplexée de son médium permet à l'artiste d'approfondir le sens premier de la forme. Suite à la production, une étude de la ligne et de la couleur révèle des compositions picturales, voire romantiques. En adoptant certaines formes et concepts de la céramique et du verre archéologique, sa pratique explore le rôle du matériau qu'est le verre soufflé dans nos espaces. Ces pièces intemporelles célèbrent cette technique antique.

WAITING FOR IDEAS

Waiting For Ideas est un studio de création basé à Paris, fondé en 2021 par Jean-Baptiste Anotin. Nous travaillons à l'interface entre l'Art et le Design, créant des pièces, installations et espaces visuellement frappants et stimulants. Le studio se concentre sur la création de mobilier, d'objets, d'installations et de projets d'espaces inspirants et innovants qui repoussent les limites, avec des clients tels que Kith, Lacoste, Reebok, Shinzo, et même le Mobilier National. L'intention de brouiller les frontières entre le monde de l'Art et du Design en collaborant étroitement avec des artistes tels que Guillaume Grando, le peintre Iris Marchand, la photographe Mathilde Hiley et le scénographe Pierre Vaillant. Waiting For Ideas vise à créer une nouvelle histoire derrière chaque projet.



Enough thunder, verre, acrylique, 2023

Faisant partie de la collection Clarity, Enough Thunder met en perspective nos aspirations et contradictions, conçu pour élever les espaces de vie contemporains. Chaque pièce présente le même assemblage interactif de plaque, invitant les utilisateurs à s'engager avec la collection. À mesure que chaque panneau s'emboîte sans effort, une danse captivante de lumière et de réflexion s'ensuit, donnant l'illusion que la pièce disparaît et réapparaît délicatement à chaque changement de perspective. Le jeu de la transparence dans les formes architecturales invite à une interaction toujours changeante avec la lumière. Cette interaction dynamique ajoute non seulement une sensation de profondeur à la collection, mais permet également à chaque pièce d'évoluer, projetant des ombres et des réfractions qui transforment l'environnement en une toile de poésie visuelle.

WENDY ANDREU

Wendy Andreu est une designer française. Diplômée avec les honneurs de la Design Academy d'Eindhoven, Wendy Andreu est une designer qui est fascinée par les matériaux et leurs techniques de mise en oeuvre. En expérimentant avec ces matériaux, quels qu'ils soient, elle fait des découvertes inattendues qui se traduisent par des propositions de design rationnelles et pertinentes. Grâce à son expérience des savoirs faire artisanaux, elle peut exécuter ou faire exécuter n'importe quelle idée qu'elle imagine pour tester son potentiel. Elle considère particulièrement la relation entre la matière, les humains et l'espace. Dans ses recherches, le contexte a autant d'importance que le concept, sans oublier la qualité de la fabrication et l'esthétisme des pièces. Wendy Andreu a gagné le Prix du Public en accessoires de mode à la Villa Noailles, Hyères (2017) et le Dorothy Waxman Textile Prize à New-York (2017). En 2018, elle a reçu une bourse du Stimulerings Fund (NL) afin de développer son projet de textile non-tissé : Regen. En 2020, elle était une des Rising Talents France lors de l'édition de janvier du salon Maison et Objets.



Dragon Ottoman - Senape Colourway, coton, silicone, mousse, 2022

Le Dragon Ottoman, Senape colorway fait partie de la série des Dragon Chairs, réalisées avec le procédé de moulage de textile composite en corde de coton et silicone que Wendy Andreu a développé. Ce procédé permet de créer des volumes textiles sans couture ni perte de matière. Cette technique textile permet de créer des séries d'objets uniques.

VISITES GUIDÉES

Horaires de visite libre : 10h00 - 18h00 du vendredi au dimanche

Exploration libre de l'exposition avec possibilité de poser des questions aux médiateurs présents.

Visite éditorial de l'exposition samedi à 14h00

Visite présentant le travail éditorial et la proposition curatoriale par JTM revue et Pli office. Présentation de l'exposition et des thématiques abordées, parcours à travers les installations avec explications détaillées des oeuvres et des concepts de durabilité, soin et savoir-faire

Visite technique de l'exposition dimanche à 14h00

Visite approfondie avec des explications techniques sur les processus de création, les matériaux utilisés et les défis de la durabilité par Paf atelier.

L'exposition «Pour que tu m'aimes encore» au Pavillon de l'Arsenal offre une expérience riche et variée pour différents publics, en mettant l'accent sur l'interaction, l'éducation et le partage des connaissances et des émotions à travers la création contemporaine.

INFOS

Lancement le jeudi 12 septembre à partir de 18h00, mise en vente de la revue, vernissage de l'exposition, showcase et invités spéciaux.

Exposition visible du 13 au 15 septembre de 10h00 à 18h00

Visite guidée samedi 14 septembre à 14h00

Visite guidée dimanche 15 septembre à 14h00

Accès libre et gratuit.

Pavillon de l'Arsenal

21 Bd Morland, 75004 Paris, France

www.jtmrevue.com
infos@jtmrevue.com
@jtm.revue

@pli_office
hello@pli-office.com

www.pafatelier.com
contact@pafatelier.com
@paf_atelier

PARTENAIRES DE LA REVUE

Chaumet
Coelho
Concéntrico
Fondation Thalie
Le Cavalier
Marine Serre
Paf atelier.

Les auteurs remercient le Fonds de dotation Quartus qui offre la revue JTM à l'ensemble des écoles nationales supérieures d'architecture françaises et aux écoles de design.

PARTENAIRES DE L'EXPOSITION

Pavillon de l'Arsenal
Paf atelier

Chromatik
Pli office

Contact

infos@jtmrevue.com

Christopher Dessus
Direction éditoriale
+33 (0)6 19 07 79 05

Fannie Tomas
Coordination éditoriale
+33 (0)6 78 59 63 38

JTM revue
100 rue de la Folie Méricourt
75011 Paris
www.jtmrevue.com
[@jtm.revue](https://www.instagram.com/jtm.revue)

