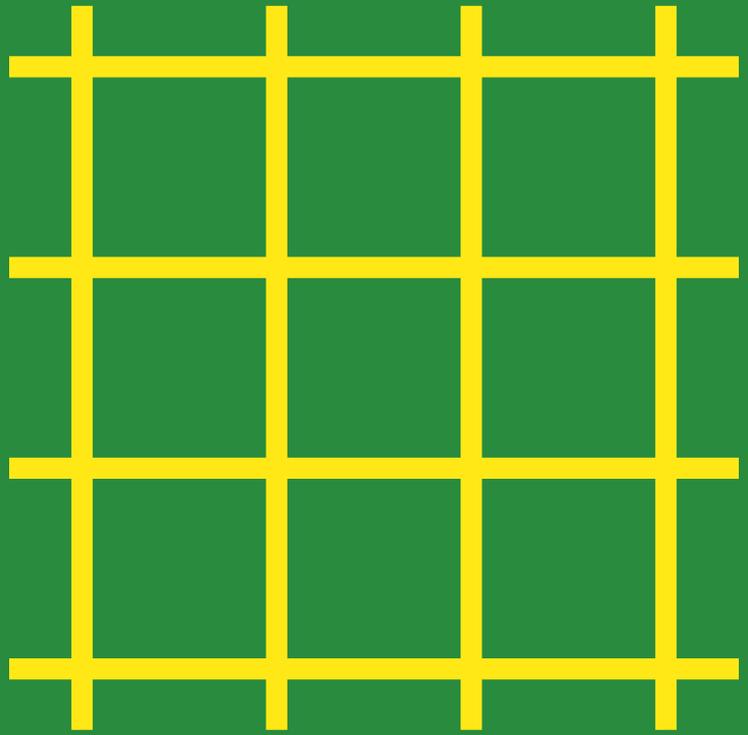
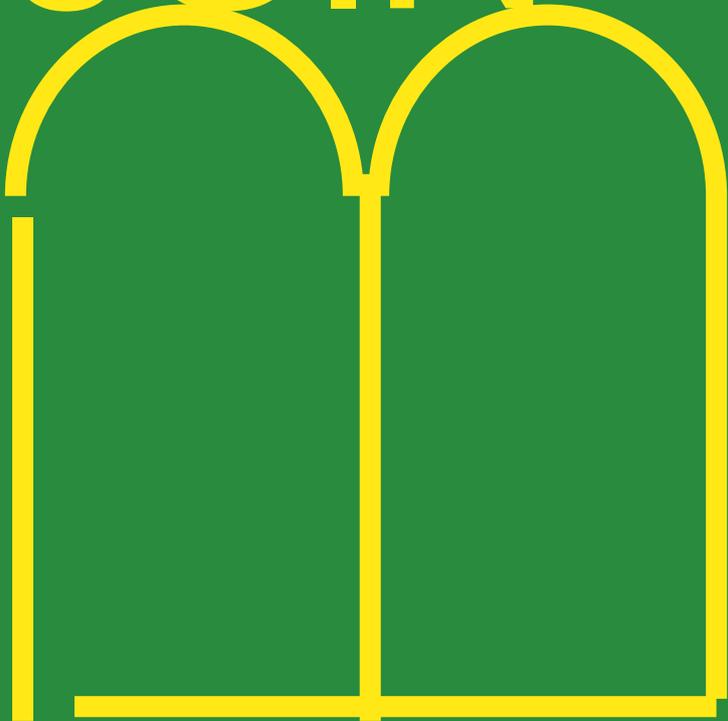


21

DNSEP



JUIN



JUNE

23



Le mois de juin constitue, dans les écoles d'art, un moment intense qui concrétise pour les DNSEP, cinq ans de développement dans le parcours de jeunes artistes et designers. Le temps de diplôme marque à la fois un clap de fin et le signal de départ vers de nouveaux horizons. Chaque année, les membres du jury qui apprécient la pertinence et la justesse de l'expression et sa mise en espace, soulignent la grande originalité des parcours et l'expression singulière des étudiant·es de l'Ensad Limoges. Une belle reconnaissance pour une école, de savoir accompagner de futur·es artistes et designers sans les enfermer dans une pensée et expression trop marquées. Retour identique des partenaires du dispositif « Coup de pouce » qui signent un premier contrat avec les diplômé·es de l'école : résidence, workshop, production... Ils sont dix-sept cette année – CRAFT, CIAP Vassivière, CAC Meymac, Musée des Beaux-Arts de Limoges, Musée Adrien Dubouché, La Métive centre d'art, Le Bel Ordinaire, la Manufacture de Sèvres, Le Domaine de Boisbuchet, Rur'art, Le Musée Départemental de Rochechouart, La Maison François Méchain, Pahlm, Association Nopoto, Fondation Martell, Théâtre de l'Union, Frac Artothèque Nouvelle Aquitaine –, majoritairement lieux culturels de Nouvelle-Aquitaine à avoir rencontré les diplômé·es lors de la soirée de remise des diplômes et à avoir choisi d'accueillir un·e artiste ou un·e designer dans l'année à venir. Un geste soutenu par l'Ensad Limoges qui tient à accompagner ses diplômé·es sur les premiers pas de l'insertion professionnelle.

The month of June is an intense time in art school life, marking the culmination of five years' development in the careers of young artists and designers. Graduation marks both the end and the starting signal for new horizons. Each year, the jury members, who appreciate the relevance and accuracy of the expression and its implementation in space, underline the great originality of the courses and the singular expression of Ensad Limoges students. A fine recognition for a school that knows how to support future artists and designers without locking them into an overly marked way of thinking and expressing themselves. The same is true of the "Coup de pouce" partners who sign a first contract with the school's graduates: residency, workshop, production... This year, seventeen of them – CRAFT, CIAP Vassivière, CAC Meymac, Musée des Beaux-Arts de Limoges, Musée Adrien Dubouché, La Métive centre d'art, Le Bel Ordinaire, la Manufacture de Sèvres, Le Domaine de Boisbuchet, Rur'art, Le Musée Départemental de Rochechouart, La Maison François Méchain, Pahlm, Association Nopoto, Fondation Martell, Théâtre de l'Union, Frac Artothèque Nouvelle Aquitaine – mostly cultural venues in the Nouvelle-Aquitaine region, met the graduates at the graduation ceremony and chose to host an artist or designer in the coming year. A gesture supported by Ensad Limoges, which is keen to support its graduates as they take their first steps towards professional integration.

Pauline Berton

1998
France

Design

FR

Designer auto-producteur, Pauline Berton se situe dans le domaine artistique du bijou contemporain. Les pièces qu'elle produit sont surtout réalisées en métal. Elle affectionne ce matériau pour la liberté de formes qu'il offre allant de la courbe à la ligne épurée. À travers ses recherches, elle explore le territoire qu'est la main, dans ses gestes, sa symbolique et sa possibilité d'éprouver la matière. Pour elle, un bijou a de l'importance dans le message qu'il véhicule, que ce soit par la forme, le matériau ou le processus de fabrication et de fonctionnement. Son travail peut être politique et questionner l'esthétique du corps au sein de la société. Le porteur, par l'appropriation qu'il a de l'objet, lui donne une part de lui-même soit par la manière qu'il a de le porter soit par le sentiment ou le souvenir auquel il le rattache. Sa réflexion est influencée par les œuvres de Gerd Rothmann, artiste et designer allemand, en particulier par son travail sur les empreintes, explorant la relation entre les bijoux et le corps. Pauline réfléchit ses pièces en prenant en compte l'échelle et la forme du corps du porteur. Une partie des pièces qu'elle réalise sont faites sur mesure. Un bijou est personnel et intime, s'il est modelé ou inspiré du corps du futur porteur ou de quelqu'un de cher, elle obtient cette individualité qui lui importe tant.

EN

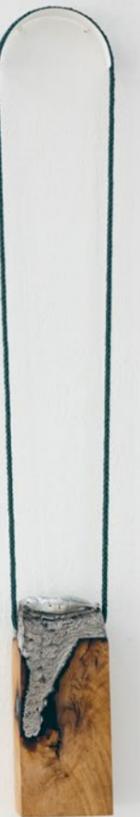
Pauline Berton is a craft designer in the artistic field of contemporary jewellery. The pieces she produces are mainly made of metal. She likes this material for the freedom of shapes it offers, from curves to pure lines. Through her research, she explores the hand, in all its gestures, symbolism and possibilities of material experience. For her, the importance of a piece of jewellery is the message it conveys, through form, material, process of manufacture or operation. Her work can be political and question the aesthetics of the body within society. Wearers, by appropriating their jewellery, give it a part of themselves, perhaps by the way they may wear it or by the feeling or memory they attach to it. Pauline Berton's thinking is influenced by the work of German artist and designer Gerd Rothmann, particularly his work on prints, exploring the relationship between jewellery and the body. She conceives her pieces by taking into account the scale and shape of the wearer's body. Some pieces are entirely made to measure. A piece of jewellery is personal and intimate. If it is modelled or inspired by the body of the future wearer or someone dear to her, she considers it important to try and bring out that person's character.

Instagram: @paulineberton_jewellery

Mail: paulinebertonjewellery@gmail.com



10



11

Lohan Blois

1999
France

Design

FR

En tant que designer, le travail de Lohan se concentre sur la création d'objets cathartiques qui accompagnent les individus lors de la séparation avec leur défunt. Ses objets sont des outils qui s'adressent à tous ceux qui en ressentent le besoin ou l'envie. Pour nous, vivants, les objets sont nécessaires pour prendre soin de nos morts. Elle s'inspire du néo-paganisme pour penser des objets funéraires à partir de cette démarche spirituelle qui cherche à rétablir une relation harmonieuse entre l'Homme et la Nature et met l'accent sur le respect de la vie et de la mort. Pour elle, le néo-paganisme offre une approche respectueuse et non dogmatique de la mort. Il nous invite à nous reconnecter avec nos propres croyances et à explorer notre propre relation avec la mort et le deuil. Ainsi, ses créations s'activent à partir de messages et d'émotions à partager lors de rituels réinventés. Elle prête à ses objets des intentions, sachant que leurs fonctions peuvent changer au cours de la cérémonie funéraire. Ils permettent de se recentrer sur l'essence du moment, de se rassembler autour de nos morts, sans tabou ni interdit, et de célébrer la vie. La notion de transgénérationnel est également au cœur de son travail. Ses objets traversent les générations et deviennent des éléments clés de la culture familiale. Ils se construisent et se déconstruisent au fil du temps et des usages, mais ils perdurent comme un lien tangible avec ceux qui nous ont quittés. Ils nous encouragent à explorer la relation complexe entre la vie et la mort, ainsi que la façon dont nous pouvons honorer et accompagner nos morts dans leur transition, de manière personnelle, inclusive et significative.

EN

As a designer, Lohan makes works that focus on creating cathartic objects to accompany individuals who are mourning the loss of their deceased loved ones. They may be considered as tools for those in need of comforting. Through sensitivity and attention to subjectivity, the designs help conjure up lived and shared memories. Commemorative objects keep memories alive. Her creations generate messages and emotions for those who wish to experience a ritualized moment. She instills intentions in them, knowing that their functions may change during and after the funeral ceremony. They allow us to refocus on the essence of the moment, to gather around our dead, without taboos or inhibitions, and to celebrate life. Transgenerational links are at the heart of her work. She tries to bind family culture from one generation to the next, building and deconstructing memories over time that can be used as tangible links with those who have left us. The pieces she makes explore the complex relationship between life and death, and how we can honor dead friends or family, accompanying them in personal, inclusive and meaningful ways. Her funerary objects are inspired by neo-paganism which is spiritual approach to restore an harmonious relationship between Humankind and Nature, emphasizing respect for life and death. This non-dogmatic approach to death is reflected in Lohan's designs which invite us to reconnect with intimate beliefs and confront our relationship with death and mourning.





Luisa Calvo Rodriguez

1987

Art

Colombie
Colombia

FR

Depuis la Colombie vers la France, son voyage soutenait un rêve. Elle voulait devenir « une grande peintre ». À Limoges, la céramique, le textile, ainsi que son goût pour les matières et les textures l'ont progressivement amenée à rejouer la relation qu'elle entretenait avec la chose picturale. Du côté d'une altérité et d'un médium en perpétuelle transformation plastique, son travail évoque une relation entre des gestes et des matériaux spécifiques qui sont ceux de l'art, et d'autres modes de production de formes qui relèvent de savoirs artisanaux plus personnels. Luisa associe cette transversalité des médiums aux influences culturelles internationales qui sont au fondement des métissages culturels, très fréquents chez les artistes d'Amérique latine. Avec des teintures végétales, elle a créé ses propres couleurs. En utilisant des tissus comme le coton, le lin, la soie, la laine et la fibre végétale, elle leur a donné une ampleur qui joue à la fois avec les surfaces planes, les plis, et leur mise en lumière. Pour cela, les formes qu'elle a exploitées ont privilégié la toile libre et des solutions de peintures dans l'espace. L'intérêt de la peinture relève effectivement moins de sa surface que de sa relation à l'espace, comme le dit Walter Benjamin. Son espace est un « intérieur » imaginaire que son geste pictural formalise pour un dehors qui en fait une forme vivante et sensible.

Instagram : @asiulcelare

EN

The dream of becoming “a famous painter” set Luisa on a journey from Colombia to France. While in Limoges however, enjoyment exploring materials and textures, using ceramics and fabrics, changed her vision of pictorial space. Alongside notions of alterity and continuous shapeshifting of a medium, her works now revolve around the play between gesture and materials associated with practices in art, as well as with a more intimate proximity to craft skills. Luisa's cross-cultural background is echoed in the variety of media she uses, an international mingling often found in Latin American creative arts. Luisa developed a personal range of vegetal-based coloured dyes for cotton, linen, silk or woollen cloth. The textiles are given body and life by focussing attention on both sides of the fabric as well as on folds and variations in light and shade. Free-form canvases and painting solutions have consequently given her the freedom to develop a three-dimensional approach. To paraphrase Walter Benjamin, the painting in her work is less about its surface than about its spatial interactions. The imaginary “interior” space Luisa seeks to express, takes on tangible and reactive form through a process of pictorial gestures in paint and moving colour.

Mail : luisa.calvo@hotmail.com





Yvan Chasson

1995
France

Art

FR

EN

Sa capacité à appréhender le langage passe par une relation aux images et aux histoires. C'est ainsi à travers la photographie, la vidéo, l'installation et la performance narrative qu'il met en place des mécanismes qui lui permettent de rendre compte d'expériences vécues. Cette méthode de travail qu'il nomme « expériences et situations de l'espace » lui permet d'exploiter des formes protocolaires souvent performées et scénographiées qu'il travaille selon les contraintes situationnistes de la psychogéographie, pour une ville désir à consistance surréaliste. À cet endroit, c'est précisément son corps qui devient son outil, à l'épreuve d'un espace. Dans nos environnements complexes que les stratégies de géolocalisation voudraient circonscrire, son travail essaye ainsi de cartographier librement les représentations sensibles de nos désirs par le texte et la performance. Autour des modes d'utilisation des sites de rencontre et de leur effet sur la représentation de nos corps comme objets sociaux, sa pièce intitulée *Il n'a jamais été aussi facile d'aimer* engage une enquête protocolaire auprès d'utilisateurs de l'application Grindr. Si l'iconographie gay soutient la conception de cette performance peuplée de postures et d'images corporelles, le travail du texte se dissocie progressivement de sa capacité à faire image pour laisser entendre le corps dans sa parole et par la voix.

Understanding language involves sensitivity to the interplay of imagery and story. Yvan Chasson sets up mechanisms that enable him to convey personal experiences through photography, video, installations, and narrative performances. This working method which he calls “experience and spatial location”, has engendered types of work that are often performed and staged. Developed from the standpoint of the Situationist notion of “psychogeography”, the pieces reimagine a city of desires giving it a surrealist twist. It is precisely here that Yvan employs his own body to test the spaces he creates. In complex environments that geolocation strategies struggle to circumscribe, his work is an attempt through text and performance to map out sensitive representations of human desires. His piece *Il n'a jamais été aussi facile d'aimer* (It's never been so easy to love) is based on a protocol-defined survey of Grindr app subscribers, focusing on the ways in which dating websites are used and evaluating their effect on the representation of our bodies as social objects. While gay iconography underpins the conception of this performance populated by postures and body imagery, the text gradually dissociates itself from its capacity to conjure up images, leaving the body space to speak in its own words and for us to hear its voice.

Instagram: yvan_chasson

Mail: yvanchasson@orange.fr





Manon Cousigné

1996
France

Design

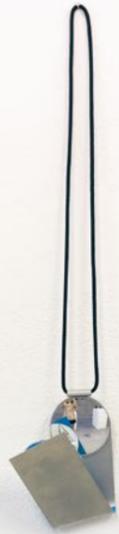
FR

Manon Cousigné a obtenu son DNSEP en design mention bijou contemporain en 2023. Elle se place en tant que designer dans le domaine du bijou contemporain ou comme on pourrait l'appeler : le bijou d'auteur. Georg Simmel écrit dans *La Parure et autres essais* que : « Le bijou réagit à la fois vers l'intérieur et simultanément sur l'extérieur. Et il apparaît que le bijou opère souvent comme le point d'articulation entre des oppositions binaires : nature/culture, féminin/masculin, privé/public, intime/social. Ainsi, le bijou existe dans l'ambiguïté entre la question du *se parer pour soi-même* et de *se parer pour les autres*, posséder pour exister, donner à voir pour au même moment satisfaire son sens narcissique. » C'est cette dualité du bijou comme action sur soi-même et sur la personne qui vous regarde qui l'intéresse. Dans son mémoire intitulé *Les bijoux disent tout de vous*, Manon y étudie trois objets placés dans le registre du transgressif aussi bien reliés à l'histoire qu'à la pop culture (films, musiques, instagram, tableaux et mythes). Les normes et les codes desquels ils relèvent se sont installés et ont évolué dans le temps. Ainsi, ces objets apparaissent transgressifs à certains moments de l'histoire, lorsque des personnes se les approprient en dépassant les codes établis de leur utilisation première. Cet acte volontaire et symbolique de porter un petit objet sur soi montre là où vous décidez de mettre l'accent et comment vous vous êtes réappropriés tous les symboles qui entourent le bijou. Le travail de Manon s'inscrit dans une esthétique de la vie ordinaire tout en ayant un fort attrait pour la pop culture. La designer utilise des matériaux issus de l'industrie et une gamme chromatique provenant du chantier. Comme Achille Castiglioni avec sa lampe Toio, elle utilise des éléments industriels dans une logique d'atelier et lui redonne de la préciosité par le soin apporté aux détails d'une esthétique minimale.

EN

In his essay *On Adornment* (1908), Georg Simmel wrote that: "Jewellery reacts both inwardly and outwardly. It also seems to operate at junction points between binary oppositions: nature/culture, feminine/masculine, private/public, intimate/social. It therefore could be said that jewellery is ambiguously situated between the actions of adorning oneself for oneself and for others, possessing jewellery to affirm your identity and displaying it for others whilst satisfying a personal sense of narcissism." It is this duality of jewellery acting on yourself and on those who look at you that particularly interests Manon Cousigné who graduated this year with a master's degree in design specializing in contemporary jewellery. In her dissertation entitled *Les bijoux disent tout de vous* (Jewellery reveals everything about you), Manon studied three historical objects which were once considered transgressive as well as being linked to pop culture (films, music, Instagram, paintings, and myths). These objects only appeared transgressive at a certain moment in history when they clashed with established codes. The dominant norms of their time have evolved since they were first made. This voluntary and symbolic act of wearing a small object on oneself indicates how you position yourself in society and how you knowingly manipulate the language of jewellery. Manon's work is rooted in the aesthetics of everyday life strongly infused with pop cultural influences. Industrial materials and a chromatic range inspired by workplaces and construction sites characterise her designs. Like Achille Castiglioni with his Toio lamp, these elements are employed in the spirit of a craft studio, giving the final objects preciousness through the care applied to details in a minimal aesthetic style.





Axelle Dorlot

1998
France

Design

FR

Dans l'idéal d'Axelle, les objets ne seraient pas que fonctionnels et pourraient prendre n'importe quelle forme. Sa vision du design est fortement influencée par ses attirances envers le cinéma d'animation et l'univers de la fiction. Au fil des années, certaines rencontres l'ont particulièrement marquée, comme celle avec le designer Jean-Simon Roch lorsqu'elle était étudiante à l'École des Beaux-Arts de Rennes. Pour la première fois, elle a envisagé le design sous le prisme du réenchâtement en se demandant ce que devenait un objet lorsqu'il franchissait le miroir de la fiction ? Elle a alors commencé à rêver d'un monde où les objets de notre quotidien auraient la capacité d'exister par eux-mêmes et d'émerveiller pour ce qu'ils sont. Sa démarche artistique s'intéresse à certains principes de perception des phénomènes, ce que l'on peut également appeler la phénoménologie. L'objectif est de créer de la surprise et d'expérimenter le trouble. Les objets qu'elle crée racontent quelque chose. Elle les considère comme des objets narratifs qui mettent en évidence l'importance et l'urgence qu'il y a à regarder les objets différemment. Ce sont des objets dont les formes rendent difficile la lecture d'une quelconque fonction. Toutefois, elle aime penser qu'ils ne sont pas que ce que l'on voit. C'est ainsi, pour elle, que l'âme d'un objet commence à se manifester. Son travail questionne l'expérience du trouble, comment vivre le trouble ? Un langage formel est récurrent dans ses objets et celui-ci prend racine dans les décors des dessins animés ayant bercé son enfance. On retrouve ces formes dans les tapisseries ou encore le mobilier. Que deviendraient ces objets bidimensionnels dans notre réalité ? Elle tente alors de créer des objets moins rationnels en laissant place au trouble pour que l'utilisateur puisse être transporté ailleurs.

EN

Ideally, for Axelle, objects should not only be functional but also take on any form. Her designs are strongly inspired by animated movies and fictional worlds. Among many influences that have left their mark, one of the earliest is the French designer Jean-Simon Roch whose work Axelle first encountered as a student at Rennes School of Fine Art. For the first time she began looking at design through the prism of re-enchantment, wondering what happens to an object when it goes through the mirror of fiction. She then began dreaming of a world where everyday objects existed for and by themselves, simply impressing us for what they are. Her artistic approach focusses on certain principles of perception, on what might be called phenomenology. The aim is to create surprise or confusion, doing this by designing objects that have a story to tell, their narrative content highlighting the importance of looking at objects differently. Their forms make it difficult to discern their function. However, Axelle likes to think that they are not just what we see, which for her is how the soul of an object begins to manifest itself. Overall, the pieces explore experiencing confusion and how to live with it. Axelle tries to make objects less rational by giving space for confusion thereby transporting the user somewhere else. Cartoons seen in childhood have become a recurring formal element in her designs. Two-dimensional drawings often feature decoratively in tapestry or furniture but what might they become and where would they take us if those flat images could become real physical objects?

Mail : studioabsolem@outlook.com

Instagram : [axelle_dorlot](https://www.instagram.com/axelle_dorlot)





Kloé Doutremer

1998
France

Design

FR

Kloé Doutremer est originaire du Val-d'Oise et a grandi avec une double culture martiniquaise et réunionnaise. Elle obtient son DNSEP design en 2023. Elle s'intéresse à des problématiques sociétales variées dont le soin en psychiatrie qu'elle traite dans son mémoire *Agis dans ton lieu, pense avec le monde - la pratique du design du lab-ah*. Par son projet de diplôme qui interroge la manière de rendre les gens heureux, Kloé aborde le sujet de la santé mentale. Elle veut soutenir les émotions parfois paralysantes des personnes, dans une logique d'empowerment de l'*Éthique du Care* de Carol Giligan. Il s'agit également pour elle de faire entrer dans les paysages de la vie quotidienne, des objets de soutien pour tout-es, sans qu'ils ne soient des marqueurs d'une différence ou des objets thérapeutiques. À partir d'enquêtes qu'elle mène auprès de personnes stressées et anxieuses, elle observe les gestes conscients et inconscients composant leur langage corporel. Elle crée *La Récolte des Bonheurs*, un site participatif où la designer propose à d'autres d'y partager des expériences heureuses, dont elle s'inspire pour concevoir ses projets. Ainsi, sa pratique de designer consiste, à ce jour, en la conception et la production d'une panoplie d'objets et dispositifs de soutien aux personnes sujettes à l'anxiété ou au stress. Elle cherche à recréer des sensations de plaisir en faisant appel aux sens tactile et visuel qui prennent la forme de mobilier à déchirer, d'objets de tendresse et de plaisir faits d'eau, de petits objets portables, d'objets de bureau, d'horloge sans heure, d'outils de diffusion, d'informations et de fabrication. Inspirée par Victor Papanek, Kloé utilise des matériaux ordinaires comme l'eau, le sel, les élastiques et certains métaux pour produire des objets économiquement accessibles, ou à produire soi-même à partir de moules et de notices.

EN

Kloé Doutremer was born and raised in Val-d'Oise, with a dual culture from Martinica and Reunion Island. She obtained her DNSEP Design in 2023. She is interested in various societal issues, including psychiatric care, which she discusses in her thesis *Act locally, think globally - the practice of lab-ah design*. Through her diploma project, which questions the way to make people happy, Kloé tackles the subject of mental health. She tries to relieve people's sometimes crippling feelings, following the precepts of empowerment described in Carol Giligan's *Ethics of Care*. She also strives to introduce health care objects into everyday life for everyone without them appearing as markers of difference or therapeutic aids. She is currently compiling a repertoire of conscious and unconscious gestures in body language based on surveys that she conducted with stressed and anxious people. *The Harvest of Happinesses* is Kloé's participatory website where viewers are invited to share happy experiences. These then provide a source of inspiration for new design projects. Her practice as a designer to date includes the design and production of a range of objects and support devices for people who are subject to anxiety or stress. She tries to create sensations by appealing to tactile and visual senses. The designs take the form of furniture to tear up, objects of tenderness and pleasure made of water, small portable objects, office accessories, timeless clocks, and tools for communicating information about making. Inspired by Victor Papanek, Kloé uses ordinary materials such as water, salt, rubber bands and certain metals to produce objects that are economically accessible or can be self-made using molds and instructions.

Instagram: @kdoutremer

Mail: kloe.doutremer@gmail.com



34



35

Morgane Jouvencel

1999
France

Art

FR

Les références avec lesquelles travaille Morgane proviennent des genres SF et Fantastique. Elles sont particulièrement issues du cinéma et de la photographie qui l'ont toujours intéressée quant à leur possibilité de transformer le réel. C'est pourtant la sculpture qui lui a permis de développer un imaginaire expérimental autour de formes déterminées par des logiques de destruction et d'altération plastiques, en faisant du déchet une ressource récurrente de son travail. Dans le contexte politique et social qui est le nôtre, ses pièces en volume ont ainsi initié un dialogue indirect entre formes sculpturales, environnement naturel et dispositifs d'espaces fictionnels. Ses sculptures évoquent sans doute quelque chose de notre imaginaire contemporain qui se projette souvent autour de formes spéculatives comme celles des fictions d'anticipation. Dans l'espace d'exposition, elle formalise des lieux possibles, des univers et des entités post-humaines qui semblent issus de scénarios fantastiques ou d'un environnement post-anthropocène. Ce contexte constitue un point de situation critique qui permet d'interpréter ses installations comme des environnements ambigus, à la fois lieu d'une fin et lieu d'un commencement.

Instagram : @morganejouvencel

EN

Morgane's works reference SF and fantasy worlds, particularly as depicted in film and photography, both media having long fascinated her for their potential to transform reality. In the end it has been sculpture that opened a pathway into exploring experimental imaginary forms, derived from processes of destruction and alteration, and frequently building with waste materials as a primary resource. In the context of today's political and social events, Morgane uses the works to orchestrate tangential resonances between her sculptural forms, the natural environment, and fictional spaces. The sculptures seem to plug into our contemporary minds which are primed by exposure to fictional fantasies and futuristic imaginings. Her exhibition spaces are conceived as sites of possible real locations, of other worlds where living entities roam as though we had materialized on a post-Anthropocene planet Earth or stumbled into a fantasy film script. The effect is to suggest a critical situation that allows the installations to be interpreted as ambiguous environments, either as places where it all ends, or where it all begins.

Mail :morgane.jouvencel@hotmail.com





Daphné Kaincz

1998
France

Art

FR

Enfant, Daphné passe chaque saison estivale et printanière dans un refuge de montagne du massif alpin des Écrins. Au-dessus de l'alpage il y a des falaises, des éboulis et des blocs de pierres. Là-haut, ses aventures d'enfance ont déterminé ses appétences artistiques actuelles, et son intérêt pour les grands espaces, les vides, ou les stratifications minérales. Iel reconnaît un plaisir confortable à la rugosité des roches qui permet l'accroche et empêche la chute, à l'inverse du lisse qui implique le glissement. Les outils de la céramique sont silencieux et le travail de la terre implique un rythme de fabrication très lié aux conditions météorologiques. Aujourd'hui, selon le mouvement de ses souvenirs et des images de ses randonnées, iel écrit et crée des formes plastiques de natures diverses. La marche est une activité à laquelle iel tient puisqu'elle autorise une pensée plastique itinérante. Elle ne va pas sans surprise, et détermine les associations inattendues entre les objets édités, photographiques et sculpturaux variés qui rythment les avancées de son travail. Dans le contexte réel de la montagne, qu'on pourrait facilement voir comme une métaphore de l'art, Daphné souhaite échapper à l'automatisme imaginaire de vouloir voir « grand ». Iel tend à aller à l'encontre des ambitions d'immensité et de technologie que suscite l'image des sommets et le défi physique qu'elle peut susciter. Dans le contexte rural montagnard, moins influencé par l'immédiateté des médias et des modes de productions rapides, iel s'intéresse aux objets modestes susceptibles de produire de l'échange au cas par cas des relations et des rencontres. C'est ainsi que Daphné essaie de développer son travail avec patience.

EN

As a child Daphné spent every summer and spring in a shelter on the Massif des Écrins mountains in the French Alps. Above the pastures were cliffs, areas of scree and blocks of stone. Those childhood days spent at altitude left their mark, defining a continuing taste for vast spaces, emptiness and rocky stratifications. Rough stones still procure a comforting pleasure in the knowledge that, unlike the slippery smooth ones, they are less likely to come tumbling down the slopes towards you. The field of ceramics is suitably familiar territory. Clay can be modelled and shaped in silence and requires attention to the weather and rhythm of the seasons. Daphné writes and makes art in various ways, depending on changing memories and photos of hiking expeditions. Outdoor walking is an important activity because it stimulates vagabond artistic thoughts. Never without its surprises, it influences decisions in printing, photography, and sculptural forms on the pathway to their creation. Navigating across mountain terrain diminishes temptations to make "large-scale" statement pieces. Daphné's work reconsiders the mistaken reflexes we have when faced with mountain landscapes that make us turn to notions of immensity, technological prowess, or physical challenges. Here at altitude, in these rural retreats, the busy world of fast-paced production and high-tech fades in importance. Instead, Daphné's attention focusses upon simple objects that provoke encounters and exchanges with others, developing in this way a body of artistic work that she cultivates with careful patience.





Bokyoung Kim

1995

Corée du Sud
South Korea

Design

FR

Bokyoung Kim est une designer d'objets et de mobiliers. Elle trouve son inspiration dans les mobiliers du passé pour les réinterpréter avec une nouvelle approche. Elle se focalise sur les mobiliers oubliés ou en voie de disparition, et à travers diverses expérimentations, elle les transforme en de nouvelles créations. Pour elle, la réinterprétation de la tradition est un processus qui consiste à relier l'héritage du passé et les éléments culturels à la société moderne afin de fournir de nouvelles perspectives et expériences. Durant ses études à l'Ensad Limoges, elle s'est intéressée à l'art traditionnel de l'objet en nacre et l'a intégré à son travail. Elle a effectué ses recherches sur la nacre en France et en Corée avec une attention particulière aux pratiques de son pays natal, appelé « Najeon Chilgi » (en coréen: 나전칠기). Elle a été séduite par ses nuances délicates et son aspect graphique unique. Afin de découvrir de nouvelles applications de la nacre dans le monde moderne, elle utilise non seulement de la véritable nacre, mais aussi divers matériaux évoquant ses caractéristiques et ses effets. Actuellement, elle poursuit son projet en France en mettant en lumière ce qui est en train de disparaître et ce qui est rarement trouvé dans notre quotidien, dans le but de présenter de nouvelles typologies d'objets. À travers ses créations, elle tente de faire découvrir les charmes méconnus de la nacre.

Instagram: @boky_bokyoung

EN

Bokyoung Kim is a designer of objects and furniture. She finds inspiration in furniture from the past, particularly focussing on forgotten types of furniture with which she experiments and reinterprets before transforming them into new creations, bringing a fresh approach for contemporary life. For her, the process is a way to connect cultural elements and the heritage of the past with modern society, providing new perspectives and experiences. During her studies at Ensad Limoges, Bokyoung became interested in traditional use of mother-of-pearl to decorate objects, and today, she incorporates this technique in her work. Having conducted research on mother-of-pearl in France and Korea, she became fascinated by mother-of-pearl crafts known as "Najeon Chilgi" (in Korean: 나전칠기). She was captivated by their delicate nuances of color and unique graphic effects. To explore new possibilities, she incorporates not only real mother-of-pearl into her work but also other materials that display similar characteristics. Currently, she is continuing to pursue her practice in France, revealing what is disappearing and rarely found in our daily lives, with the aim of presenting new typologies of objects. Through her designs, she seeks to reveal the forgotten charms of mother-of-pearl.

Mail: bokyoung.kim.pro@gmail.com



46



47

Soah Kim

1989

Design

Corée du Sud
South Korea

FR

Le travail de Soah Kim débute avec l'intérêt pour les formes Bulluk (불룩), idéophone coréen illustrant la manière dont une chose est fortement saillante ou en relief. En français, des synonymes sont « être enflé », « être gonflé », « bomber », « être bombé », etc. Elle considère bulluk sous deux aspects. D'abord la matérialisation de moments éphémères engendrés par un mouvement a attiré son attention. Elle les choisit en fonction de la satisfaction visuelle et des sensations inhabituelles qui émanent de ces formes. Ces formes sont mises en œuvre à partir de ballons qu'elle remplit de plâtre et dont elle explore les résultats issus de la rencontre entre la malléabilité temporaire du plâtre et la flexibilité du ballon. L'expérimentation de ces formes implique un contact direct entre le matériau et elle-même, ce qui produit à la fois des résultats calculés et inattendus. Le travail suivant consiste à leur donner une existence supplémentaire en leur attribuant des traits d'imagination ou d'humour. Ainsi un dialogue s'installe-t-il entre les protagonistes. Le deuxième aspect explore des formes difformes et des déformations issus de divers facteurs. Ainsi, une chaise se retrouve affublée de jambes disproportionnées et gonflées, une assiette soufflée, un vase avec un bourrelet, etc.

EN

The work here by Soah Kim comes from her fascination with the Korean ideophone bulluk (불룩) which is used to describe things that protrude, stick out or are swollen in shape. She considered bulluk from two aspects. Firstly, the materialization of ephemeral moments generated by movement. This was done by experimenting with plaster-filled party balloons, exploring the interplay between the temporary malleability of the plaster and the flexibility of the balloons. The process produced several shapes several of which she finally selected based on visual satisfaction and any unusual sensations they engendered. Physical contact with the material produced results that went as planned or were unexpected. Soah then added imaginative or humorous traits to the forms, giving her pieces multiple layers of dialogue. A second approach entailed provoking odd deformations of disparate parts, for example giving a chair disproportionately swollen legs, inflating a plate with air or making a vase made with an oversize rim, lip or bulging "bulluk" midriff.

Instagram : @oahkim89

Mail : soahkim.kr@gmail.com





Jonas Lamoliatte

1998
France

Art

FR

Les formes du sport, très présentes dans son travail, permettent à Jonas de questionner les notions de performance, d'efficacité ou de compétitivité auxquelles n'échappe pas le champ de l'art. Son goût pour la chaîne Canal+ Sport, qu'il suivait enfant, n'est pas étranger à ce qui l'occupe artistiquement aujourd'hui. Cela a conditionné son intérêt pour la consommation du sport et de ses images, qu'il préférerait à la pratique, moins intéressante tant elle le confrontait plus directement à la compétition, qu'il n'aimait pas. Dans sa pratique artistique actuelle, il aime aborder le sport en spectateur, attentif aux règles et formalités plastiques qu'il peut s'approprier. Il développe un intérêt pour le travail en série systématique, ainsi que pour les références iconographiques inspirées des productions industrielles sportives. Plutôt que d'inventer de nouvelles images et de nouvelles iconographies, il choisit de reproduire celles déjà existantes et de les traiter en peinture. C'est de cette façon que le sport, sujet prétexte, lui permet de questionner l'art et sa capacité à négocier une relation avec des formes iconiques. En tout médium, son manque d'apprentissage technique lui permet de relever ce défi avec une décontraction assumée. Et l'amateurisme de son geste pictural ne l'empêche pas d'instaurer une rigueur artistique, notamment avec le principe de réalisation de ses pièces à la main, quel que soit le registre formel qu'il met en œuvre.

EN

Sport is omnipresent in the works Jonas creates, questioning notions of performance, efficiency or competitiveness, components that are also part and parcel of the art world itself. Fond memories of Canal+ TV Sports channels watched as a child, may help explain what occupies him artistically today. The experience kick-started his interest in observing sport and the imagery it generates, always preferring to adopt the position of spectator rather than that of a player due to a fundamental objection to sport's intrinsically competitive nature. In his current artistic practice, Jonas picks out visual codes and formalities that he can appropriate. Recently he has become interested in making systematic series, and in recycling pictures inspired by the industry surrounding sport. Rather than invent new images, he chooses those already in existence and reproduces them in painted form. Sport is just a pretext to question art and its capacity to accommodate today's iconic forms. Whatever the medium, Jonas tackles the challenge head on, coolly accepting the consequences of any lack in technical training. The amateurishness of his pictorial skills however does not imply diminished artistic rigour, particularly respecting the principle of always making his pieces by hand, regardless of the type of work proposed.

Instagram: @djonasuu

Mail: jonaslamoliatte@gmail.com





Serena Lazorko

1995
France

Art

FR

Serena Lazorko est un vaisseau abritant des alters multiples. Iel confectionne des dispositifs hybrides mêlant objets éditoriaux, céramiques et performances, déployant en marge, des récits lacunaires par le biais de collages/brouillages et de jeux de correspondances. Depuis sa chien-ne alien-ne intérieure, iel pollinise les espaces qu'iel traverse par le renversement de facéties/contre-sorts, non sans distiller son venin dans des philtres d'absurdité aux vocations malicieuses. La terre est un matériau complice/allié, qu'iel choisit pour sa fluidité, son romantisme et son gros passif historique super super kitsch, une ancre magique pour garder les pattes sur Terre. Comme de petits acides sur la cuirasse épaisse de logiques unilatérale, des émaux envoûtants et des typographies xénogenes vous glitcheront tout en douceur. Prenez garde, une micro-communauté dæmone commence son invasion, figures friponnes aux allures de Pokemon, de retour pour vous jouer un mauvais tour. Les images ont dévoré la Terre – Quel nom bizarre pour une planète – Alors nous dévorerons les images nous aussi.

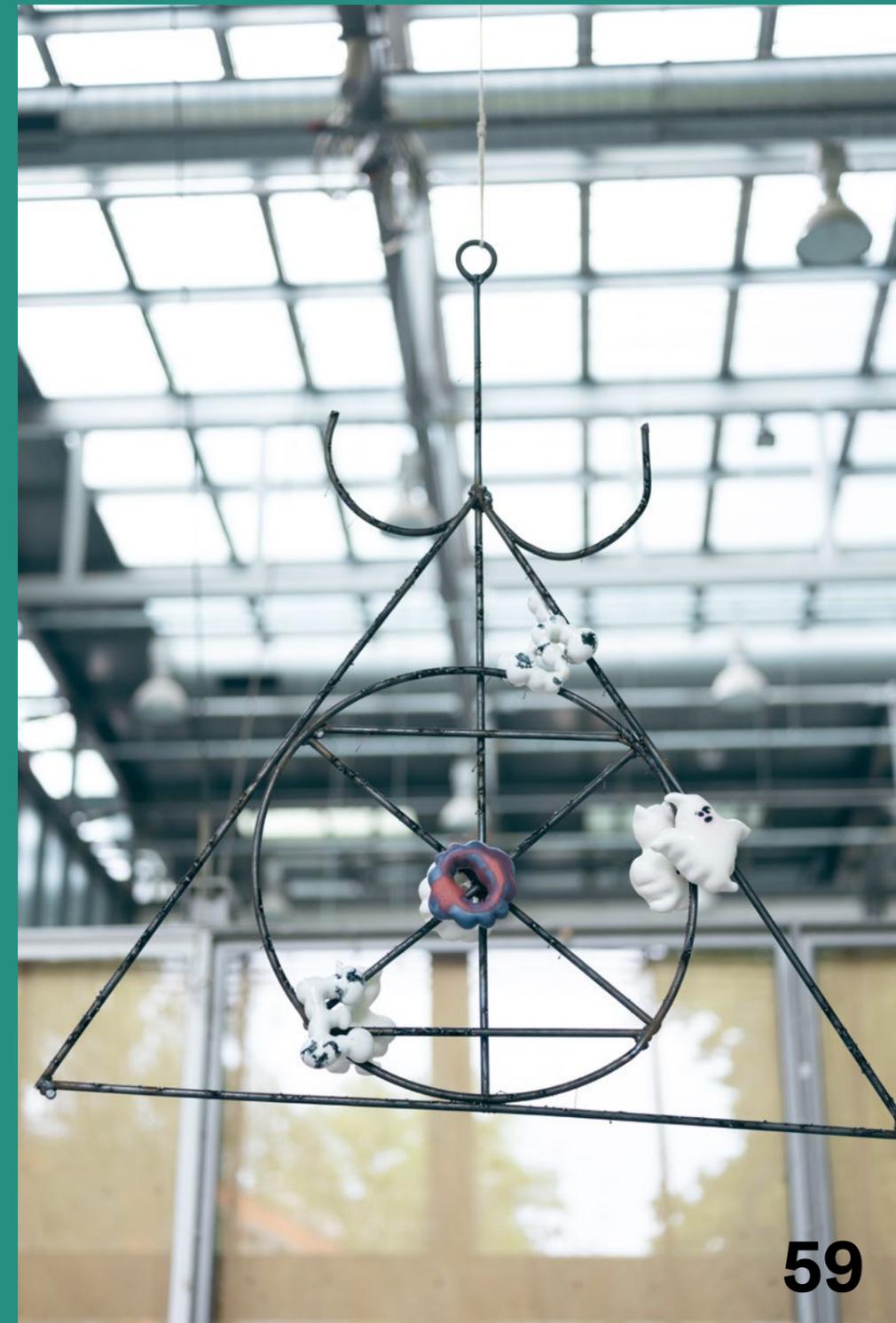
Instagram: @hot.irl

EN

Multiple identities make up the vessel called Serena Lazorko, each contributing hybrid forms of expression that blithely mix printing, ceramics, and art performances. They lay a trail of fragmentary narratives through collage or misdirection and set up playful permutations of ideas and references. Serena's inner alien dog persona delights in fertilizing places with mischievous upheavals and reversals, distilling a roguish and malicious odour of the absurd in her wake. Clay has become a close ally and playmate, appreciated for its fluidity, its amorous nature and historical ultra-kitsch legacy, guaranteed to keep any self-respecting dog's paws on muddy ground. From xenogender typography to soupy glazed forms, Serena's work celebrates the value of glitch. It aims to erode prejudice, like a drop of acid that slowly burrows through the thick skin of narrow minds. A miniature army of Pokemon-like demons has recently sprung from our workshop kilns. Beware their beguiling charms. This earthbound offspring is a condensation of imagery that all of us feral cats will soon be getting fat on.

Mail: hot777irl@gmail.com





Lucas Lemoine

1994
France

Art

FR

Un casque audio sur les oreilles, quelques playlists constituées au hasard des musicothèques du monde entier, et voilà que l'intérêt de Lucas pour le son se formulait déjà, dès le début des années 2000, par l'intermédiaire de toute technologie susceptible de créer une étrange distance chiffrée entre une source et un récepteur. Aujourd'hui, son travail cherche à formaliser une présence visuelle du son. Comme le dit Monica Fantini, il s'agit d'une « matière indocile ». Il en a fait l'objet fondamental de son expérience en sculpture. Selon des modalités formelles issues des avant-gardes de la fin des années 1960 et des années 1970, du côté du Minimalisme, de Support-Surface ou de l'Arte Povera, et en convoquant des formes présentes dans les champs du volume, de l'architecture, du cinéma et plus récemment de pratiques vernaculaires comme le tuning, il crée des pièces sculpturalement référencées qui lui permettent souvent, de manière inattendue, des interprétations et des appréhensions de formes sensibles et variables, en développant une consistance progressive de leur mise en espace, du visuel au sonore.

EN

With headphones on and a few playlists randomly selected from music libraries around the world, Lucas's interest in sound was already taking shape in the early 2000s, testing out all kinds of technology capable of creating a strangely encrypted distance between an audio source and a receiver. Today, his work seeks to formalize sound as a visual presence. Monica Fantini calls sound an "indocile material". For Lucas it has become the principal subject of his sculpture. He applies methods derived from avant-garde movements of the late 1960s and 1970s, such as Minimalism, Support-Surface, and Arte Povera, and mixes them with elements from the fields of volume, architecture, cinema, and contemporary popular activities such as car tuning and customization. His pieces with their sculptural references, develop in unexpected ways to allow perceptions and interpretations of sensitive and variable forms. Placement of Lucas' sculptures in exhibition spaces often deliberately engineers a range of phenomena that gradually morph from the visual to the sonic.

Instagram : @deuxslashes

Mail : lucas-le@outlook.fr





Jiahui Li

1994
Chine
China

Art

FR

Son travail fait écho au contexte chinois dans lequel elle a été éduquée, comme personne et comme artiste. À partir des apprentissages traditionnels et normalisés de l'art, elle a voyagé vers l'Europe pour travailler à une subversion des formes apprises et découvrir les possibilités expressives de la performance, qui s'apparente pour elle à une forme d'événement inédit très vivant. Cette caractéristique a beaucoup compté lorsqu'elle a décidé de s'affranchir d'influences autoritaires, mais aussi de violences psychiques et corporelles, en mettant son propre corps à l'épreuve, dans un contexte d'expression publique où quelque chose ferait soudain exception à la règle. Elle s'est littéralement mise à nu pour un projet performatif qui convoque son travail pictural, de nature autobiographique, soumis à un processus « in progress » performatif et émancipé. Toutes les contraintes, telles que le voyage, la solitude ou l'expérimentation de formes inédites ont créé une intensité dans ses propositions. C'est paradoxalement la brutalité d'un acte performé qui lui permet de créer une situation critique autour de formes traditionnelles en peinture et de convertir la vie en art.

Instagram : jiahui_li_cn

EN

Jiahui's work echoes the context of her education in China, both as a person and as an artist. She travelled to Europe to work on subverting traditional and standardised art forms, and to discover the expressive possibilities of performance art, which for her is a unique form of lively event. This characteristic played a key role in her decision to free herself from authoritarian influences, as well as from psychological and physical violence, by putting her own body to the test in a context of public expression where something would suddenly be the exception to the rule. She has literally stripped herself bare for a performative project that summons up her autobiographical pictorial work, subjected to an emancipatory performative process that is always "in progress". She believes she needed multiple constraints, such as travel, solitude and experimentation with new forms, to create the intensity of her proposals. Paradoxically, it is the brutality of a performative act that enables her to create a critical stance around traditional forms of painting and to convert life into art.

Mail : jjahuili.usine@gmail.com



66



67

Linxi Li

1997
Chine
China

Art

FR

Linxi a grandi à la campagne, dans le sud-ouest de la Chine, à Liu Jie Zhen (柳街镇). Elle a quitté sa ville natale pour voyager seule, d'abord en Chine puis au Vietnam et en Thaïlande, avant de venir en Europe pour étudier en école d'art, en France et en Suède. Ces expériences interculturelles l'ont enrichie en lui permettant de comprendre différemment son identité chinoise. Depuis, de la manière la plus fluide possible, elle essaie de trouver, avec l'art, une liberté vis-à-vis du groupe social et du genre. Pour cela, elle expérimente les possibilités de la performance parallèlement à sa pratique de la vidéo, de la photographie, de l'installation, de la céramique ou du textile. C'est par la transversalité de tous ces médiums qu'elle parvient à éprouver une liberté inédite, dans une relation introspective à son intimité. Puisque le mouvement a été une forme déterminante de son émancipation, elle met son propre corps en jeu dans son travail, autour de la question du cycle de la vie, des corps et des objets, qu'elle aime travailler selon des modalités d'assemblage, et autour de notions contradictoires comme l'artificialité et le naturel, l'improvisation et la répétition, le statique et le dynamique. De cette manière, elle esquisse des réponses aux questions que notre présent adresse à la féminité, à l'identité, et à notre liberté de mouvement.

EN

Linxi grew up in the countryside in southwestern China, called Liu Jie Zhen (柳街镇). She left her hometown to travel alone, first within China and then to Vietnam and Thailand, before coming to Europe to study in art schools in France and Sweden. These intercultural experiences have enriched her, allowing her to perceive her Chinese identity in a different light. Since then, she has been open-mindedly seeking, through art, a sense of freedom from societal norms and gender expectations. In pursuit of this, she explores the possibilities of performance alongside her practice in video, photography, installation, ceramics, and textiles. It is through the intersection of these mediums that she manages to experience a newfound sense of liberty, establishing an introspective relationship with her inmost self. As movement has played a pivotal role in her emancipation, she incorporates her own body into her work, delving into themes of the life cycle, bodies, and objects. She enjoys working with concepts such as assemblage and the juxtaposition of contradictory notions such as artificiality and nature, improvisation and repetition, static and dynamic. In this way, she sketches out responses to the questions posed by our present regarding femininity, identity, and the objectification of our bodies.





Maxime Lizère

1995
France

Art

FR

Faux départ, les études que Maxime avait initialement entreprises en école d'ingénieur ne lui convenaient pas. On y façonnait les étudiant·es pour répondre aux besoins des entreprises et de notre système économique capitaliste dominant. Après trois années de doutes et de contrariétés, Maxime s'est réorienté·e vers des études d'art. Les modes d'intervention de la sphère artistique lui laissaient entrevoir plus de potentialités. Mais la voie de l'art ne va pas sans poser des difficultés, là où les logiques de marché dominent aussi et où les œuvres ont souvent un statut d'hyper marchandise indexée sur les critères du luxe. Dans ce contexte, la situation écologique de plus en plus préoccupante et la crainte d'un avenir invivable ne l'ont pas empêché·e de faire ce qu'on appelle de l'art, mais dans des conditions particulières, dans une situation négative qu'il nommerait un « creux du monde ». À cet endroit, son travail est allé puiser du côté de formes qui échappaient aux critères du goût et des hiérarchies artistiques traditionnelles. La fantasy, l'artisanat, les choses anciennes et les passés mythiques lui ont permis de développer un imaginaire et de le partager. Avec une société d'artistes mus par la nécessité d'expériences esthétiques qui relèvent davantage de cultures de niche que de références mainstream, Maxime s'accorde à penser que les choses produites ont moins d'importance que la vie autour d'elles. Sa préférence va logiquement vers des pièces qui ressemblent à un mélimélo d'objets hétéroclites et techniquement bancals. Elles actent un dysfonctionnement du monde et disent aussi la nécessité de créer un espace protecteur, une armure certes vulnérable mais nécessairement collective.

EN

At first, a false start: initial studies in engineering school did not seem right. Students were being moulded to meet the needs of companies and our dominant capitalist economic system. After three years of doubt and frustration, Maxime decided to study art. Modes of intervention in the artistic sphere gave hope of greater potential, but the path of art is not without its own difficulties; market logic also dominates here and works of art often have the status of hyper-commodities indexed to a world of luxury. Despite this context, an increasingly worrying ecological situation and the fear of an unbearable future, Maxime went ahead with his ambition of making what we call art, but only under certain conditions, set in a depression that would come to be named a "hollow in the world". In this place, it was possible to make work drawn on forms outside the norms of good taste and traditional artistic hierarchies. Fantasy, craft, ancient things and mythical pasts combined to construct an imaginative vision that could be shared. In a society where artists are driven by the need to experiment with aesthetics that have more to do with niche cultures than mainstream references, Maxime believes that whatever the things produced, they are ultimately less important than the life around them. As far as personal taste goes, Maxime prefers making works that might be perceived as a jumble of heterogeneous and technically unsound objects. They reflect the dysfunctional nature of the world and the need to create a protective space, an armour that may be vulnerable but one that is inescapably collective.





Théa Malhie

1999
France

Art

FR

Les champs d'ail et de blé du Tarn, le site du Sidobre, la plus grande carrière de granite de France, et de granite en bloc d'Europe, sont un point d'origine de son travail. Théa développe une pratique de l'écriture déterminée par le thème nostalgique du mal du pays, l'Heimweh, dans la tradition littéraire allemande. Elle écrit sur sa région, et plus précisément sur le Tarn. À Limoges, ce territoire qu'elle ne côtoit plus tous les jours lui permet peut-être de rendre compte de ce qui change, à travers une écriture de phrases courtes et imagées, déduite de prises de note en temps réel ou de prélèvements de mots sur des éléments langagiers entendus. Le langage rend compte de ce dont elle est séparée mais il témoigne également de ce qui se dit du contexte écologique pour un paysage. C'est peut-être à cet égard que pour dire une relation à son environnement, elle a engagé un travail photographique expérimental à partir des ressources de l'anthotype, technique ayant pour base de révélateur de la chlorophylle. L'anthotype, qui produit des images éphémères, serait une métaphore de la chose poétique, qui trouve peut-être son intensité à l'instant de la lecture avant de se laisser oublier avec discrétion.

EN

Théa's work is inspired by the garlic and wheat fields of the Tarn region and by the high Sidobre hills, the site of the largest granite quarry in France and the most extensive area of natural granite boulders to be found in Europe. Her writing in the style of the German literary tradition of Heimweh, expresses feelings of nostalgia and homesickness for her home region. Perhaps being in Limoges gave Théa the necessary distance to observe the Tarn hills from afar, capturing changes through a style of writing in short, graphic sentences, distilled from real-time notes or from words overheard in conversations. The language not only gives an account of what she is separated from, but also narrates an ecological vision of the landscape. Expressing connections with her environment may also explain why she has recently embarked on an experimental project based on the "anthotype", a photographic technique which uses light-sensitive plant and flower extracts to produce ephemeral images. The process could almost be a metaphor for poems; intensely felt at the moment of being read before discreetly fading until forgotten.

Instagram: @theamalhie

Mail: theamalhie99@gmail.com



78



79

Gabriel Rétif

2000
France

Design

FR

Après quatre années d'études en art et un double cursus avec l'ENSATT Lyon en scénographie, Gabriel est aujourd'hui artiste designer scénographe. Cette pluralité de formation transparaît dans sa double production (objet/spectacle). Réalisant depuis plusieurs années des formes vivantes diverses, hybridant théâtre, danse, performance... Il trouve dans son cursus son sujet d'étude : l'objet dramaturgique. En plaçant ses objets dans le champ du design contemporain, l'artiste décide de traiter la fonction décorrelée de l'usage et replace au premier plan la nécessité d'imaginer des dramaturgies. Le décor ne se définit alors plus comme simple artificialité mais comme un univers alternatif et intime dont l'objet participe à sa construction. Dans sa pratique il nous livre plusieurs familles d'objet, des objets avec des formes figuratives, représentations végétales ou animales ; des objets qui reproduisent des scènes et interrogent nos rapports d'attentions ; ou encore des ready-made, issus d'éléments techniques insérés dans l'espace domestique. Faisant souvent référence à l'étymologie du mot spectaculaire, « spectaculeux » signifiant « excès de machinerie », nous retrouvons dans ses créations, l'hybridation, la surenchère, l'addition d'éléments décoratifs, ornementaux mais aussi techniques. Le décorum et l'envers du décor se mêlent pour proposer une vision du monde conscient de sa construction et une ironie, une autodérision de notre statut d'humain ; du grand théâtre de l'extraordinaire au petit théâtre de l'infraordinaire.

EN

After four years of studies in art and a double degree in set design at ENSATT Lyon, Gabriel is currently an artist and set designer. The diversity of his training is reflected in his dual production (object/staged spectacle). For several years now, he has been producing a variety of living forms, hybridising theatre, dance and performance, etc. His course of study has given him a new subject: the dramaturgical object. By placing them in the field of contemporary design, the artist has decided to deal with the function that is unconnected with use, and to replace back to the forefront the need to create dramaturgies. The decor can no longer be defined as a simple artificiality, but as an alternative universe in which the object takes part in its construction. In his practice, he produces several different types of object: objects with figurative forms, representing plants or animals; objects that reproduce scenes and question our attention; and ready-made objects, derived from technical elements inserted into domestic spaces. Often referring to the etymology of the word spectacular, "spectaculeux" means "excess of machinery". In Gabriel's creations, we find hybridization, one-upmanship and the addition of decorative, ornamental and technical elements. Decorum and backstage coalesce to offer a vision of the world that is conscious of its construction, and that purveys an ironic, self-mockery of our human status; the great theatre of the extraordinary to the small theatre of the infraordinary.

Instagram : r.gabriel

Mail : retifgabriel@gmail.com





Antoine Schacherer

1997
France

Design

FR

Chaque histoire commence par la présentation du protagoniste. Appelons le Schach. Maintenant, il faut une quête. Je pense que : vouloir être un designer comme ceux des années 60, 70, 80 peut être pas mal. Un design « sans limite » avec la possibilité d'écrire, de filmer, de dessiner, de peindre... Qu'en est-il de son histoire ? Un DUT en Génie Mécanique et Productique, pas de liens avec le monde du design. On va le faire étudier à Limoges, ça me semble un bon point de départ. Limoges le nouveau Milan du design, ça sonne bien. Étant donné qu'il n'y connaît rien au design, on va le faire s'intéresser pendant quatre ans à ce qu'est le design. Je propose que pour la dernière année, il se serve de tout ce qu'il a pu apprendre et qu'il s'intéresse au mode d'émergence d'un projet. Ça ferait une super intrigue. Et pour ses armes, ou plutôt ses outils ? Les intelligences artificielles ça me semble pas mal. Qu'est-ce que c'est être un designer aujourd'hui en 2023 ? Le designer a-t-il toujours sa place dans la société ? Qui est l'auteur ? L'intelligence artificielle ? La personne ayant réalisé le code du logiciel ? Internet ? La personne à qui il va confier la réalisation de l'objet ? Lui ? L'utilisateur ? Je trouve ça drôle de le laisser vouloir créer un design où il questionne l'auteur des projets alors qu'il veut être Munari, Sottsass, Mendini, Jacobsen, Szekely, Castiglioni, Starck. On va essayer de le faire devenir Schach. Je pense que : *Un design qui réinvente les méthodes à partir de protocoles issus de différents outils*, c'est un peu long comme titre. *Design sans auteur* semble être bien mieux comme nom pour cette histoire. J'ai hâte d'écrire la suite.

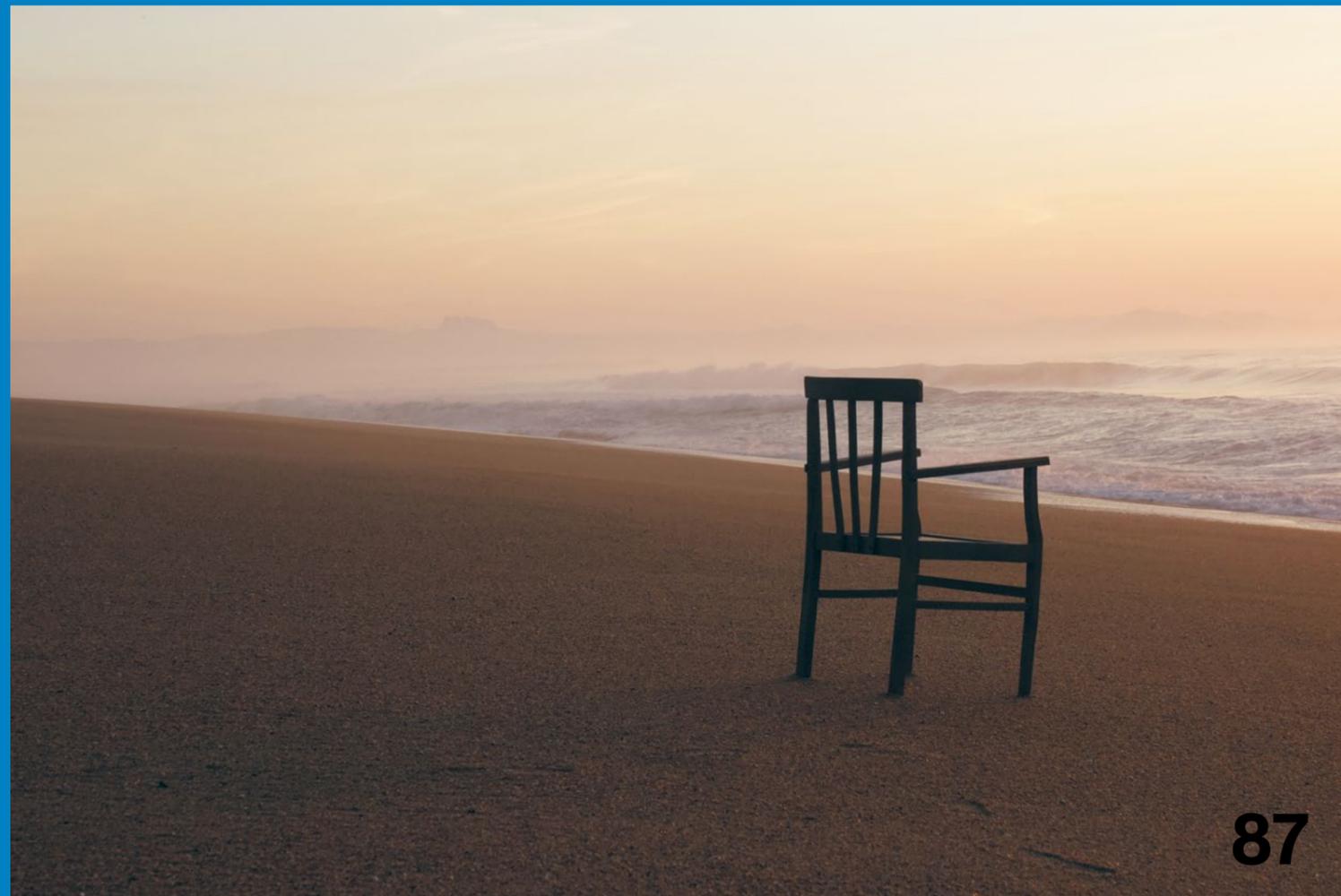
EN

Every story begins with the introduction of the protagonist. Let's call him Schach. Now, we need a quest. I think wanting to be a designer like those from the 60, 70, 80s could be interesting. A "limitless" design with the ability to write, film, draw, paint... What about his story? An associate degree in Mechanical Engineering and Production Technology, no links to the world of design. We'll have him study in Limoges; that seems like a good starting point. Limoges, the new Milan of design, has a nice ring to it. Since he knows nothing about design, we'll have him explore what design is for four years. I suggest that for the final year, he puts to use everything he has learned and focuses on the emergence of a project. That would make for a great plot. And for his weapons, or rather his tools? Artificial Intelligence seems fitting. We'll have him ponder numerous questions related to these tools! What does it mean to be a designer today in 2023? Does the designer still have a place in society? Who is the author? Artificial Intelligence? The person who created the software code? The internet? The person he entrusts with the realization of the object? Himself? The user? I find it amusing to let him strive to create a design where he questions the author of the projects, even though he wants to be Munari, Sottsass, Mendini, Jacobsen, Szekely, Castiglioni, Starck. Let's try to make him become Schach. I think *A design that reinvents methods using protocols from different tools* is a bit long as a title. *Authorless Design* seems much better as the name for this story. I can't wait to write the next part.

Instagram: antoine.schacherer

Mail: antoine.schach@gmail.com





Soy

1996

France

Art

FR

Soy consomme de l'information, du divertissement, ainsi que du phénomène de mode accessibles aussi bien du côté d'objets commerciaux que du côté d'attitudes iconiques médiatiques et populaires. Ce sont les modèles de dessins animés cartoons ou animes, tel que le manga isekai, ou encore les champs de la science-fiction et du fantastique, qui orientent son imaginaire. Pour se projeter physiquement dans les espaces fantasmagoriques qu'elle concevait, elle a décidé de faire de la sculpture. Avec la céramique qui l'a d'abord attirée pour son élégance, son travail s'est articulé à une tradition liée aux arts décoratifs, lorsque la terre lui a permis d'évoquer les formes du vivant, celles du corps humain ou celles, hybrides, entre formes florales, animales et minérales. Néanmoins, en puisant son inspiration dans des formats vidéo TikTok et Instagram, vecteurs d'effets spectaculaires à portée de main, elle a orienté son travail sculptural vers des dispositifs installés qui lui permettent aujourd'hui de mettre ses sculptures à l'épreuve de codes formels issus du présent de notre culture post-internet. Jeux sonores et lumineux, paillettes, slimes et savons liquides associés à ses sculptures, lui permettent ainsi de réinterpréter une forme céramique, certes traditionnelle, mais toujours fondamentalement étrange.

Instagram : @imsoftliketofu

EN

Soy is a consumer of information, entertainment and the phenomenon of accessible fashions, whether in the form of commercial objects or iconic media and popular attitudes. Her imagination is filled with cartoons and anime models, such as isekai manga, or science fiction and fantasy. The decision to work with sculpture came from a desire to project herself physically into the phantasmagorical spaces she was designing. Attracted initially by the elegance of ceramics and their links with traditions in decorative arts, she then found that sculpting in clay gave her the means to evoke living beings, the human body or hybrid forms of flowers, animals and minerals. Drawing inspiration from TikTok and Instagram video formats, with their spectacular effects at the touch of a fingertip, Soy then shifted her sculptural work towards installations where she can put her sculptures through tests of formal codes from our post-internet culture. Sound and light effects, glitter, slime and liquid soap are all used to reinterpret a ceramic form that may be traditional but is still fundamentally strange.

Mail : soy.contact.soy@gmail.com





L'École nationale supérieure d'art et de design de Limoges est l'une des dix écoles nationales supérieures d'art placées sous la tutelle directe du ministère de la Culture. Elle délivre deux diplômes en option Art et en option Design d'objet: le DNA (bac + 3, grade licence), et le DNSEP (bac + 5, grade master). Dotée d'un matériel technologique de pointe et d'une équipe pédagogique pluridisciplinaire, elle articule art et technique, savoir-faire, recherche et mise en œuvre. Elle s'est dotée depuis 2015 d'un laboratoire de recherche et elle est partenaire de l'Université dans la formation d'un master (CCIC). Elle invite chaque année une cinquantaine d'artistes, théoricien·nes, chercheur·es, praticien·nes à l'occasion de conférences. Ce maillage de connaissances et d'approches est porté à l'international dans le cadre d'échanges avec la Chine, la Finlande, le Portugal, l'Allemagne, ou encore le Japon. Sur 4 000 m², les 200 étudiant·es reçoivent un enseignement dispensé par des artistes, designers, philosophes, historien·nes ou des critiques d'art, et par des professionnel·les, qui transmettent leur savoir et leur savoir-faire dans une politique d'échanges et de critiques. Les multiples expériences que mène l'étudiant·e dans des ateliers où il·elle expérimente des matériaux en privilégiant une démarche éco-responsable (terre, bois, textile, teinture, etc.), des techniques (photo, vidéo, 3D, etc.), des langages (dessin, peinture, volume, multimédia, bijou, etc.), sont mises en perspective par les cours d'histoire de l'art et du design, des journées et des voyages d'étude et des ateliers de recherche et de création. Dans une approche pluridisciplinaire, l'étudiant·e est amené·e à définir et étoffer son expression en apportant sa contribution à la société. Soucieuse de l'avenir de ses alumni, l'école travaille à leur insertion dans le secteur professionnel en proposant des rapprochements réguliers avec l'écosystème de l'économie culturelle régionale et nationale.

The École nationale supérieure d'art et de design de Limoges is one of the ten national schools of art placed under the direct supervision of the Ministry of Culture. It delivers two diplomas in the Art option and in the Object Design option: the DNA (bac + 3, license grade), and the DNSEP (bac + 5, master's grade). Equipped with state-of-the-art technological equipment and a multidisciplinary teaching team, it articulates art and technique, know-how, research and implementation. She has since 2015 acquired a research laboratory and it is a partner of the University in the training of a master (CCIC). Each year, it invites around fifty artists, theoreticians, researchers and practitioners to conferences. This network of knowledge and approaches is taken internationally through exchanges with China, Finland, Portugal, Germany and Japan. Over 4,000 m², the 200 students receive instruction from artists, designers, philosophers, historians or art critics, and from professionals, who pass on their knowledge and their know-how in a policy of discussion and criticism. The multiple experiences that the student leads in workshops where he/she experiments with materials by favoring an eco-responsible approach (earth, wood, textiles, dyeing, etc.), techniques (photo, video, 3D, etc.), languages (drawing, painting, volume, multimedia, jewellery, etc.), are put into perspective by courses in the history of art and design, study days and trips and workshops on research and creation. In a multidisciplinary approach, the student is led to define and expand his expression by making his contribution to society. Concerned about the future of its alumni, the school works on their integration into the professional sector by offering regular links with the ecosystem of the regional and national cultural economy.

Direction de l'École nationale supérieure d'art
et de design de Limoges : Françoise Seince
Direction éditoriale : Françoise Seince
Coordination éditoriale : Josiane Pradoux
Textes : contributions des étudiant-es
Relecture : Karine Archer, Josiane Pradoux
Photographies : Anna Haillot,
étudiant-es de l'Ensad Limoges
Design graphique : Antonin Faurel
Typographies : BB-Book Text, Monument Grotesk
Impression : PBTisk, République Tchèque
Dépôt légal premier semestre 2023
Achévé d'imprimer octobre 2023
ISBN 979-10-93755-23-6

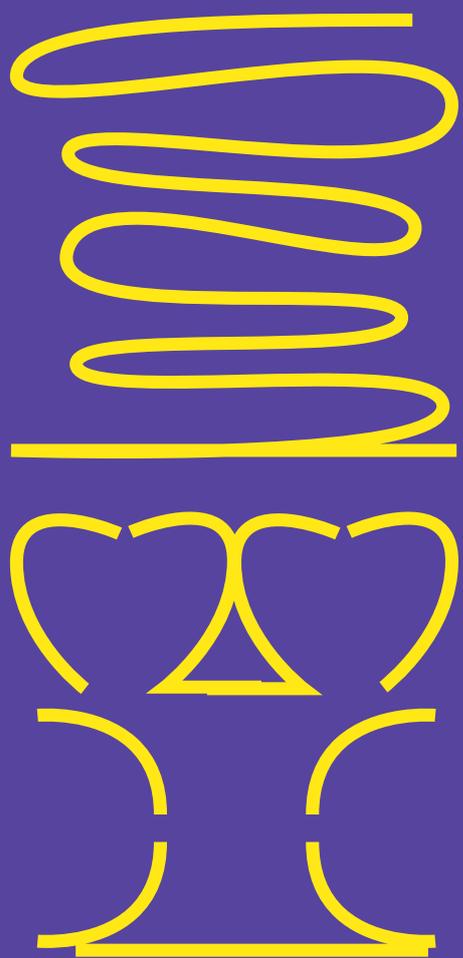
Management of the École nationale supérieure
d'art et de design of Limoges: Françoise Seince
Editorial management: Françoise Seince
Editorial coordination: Josiane Pradoux
Texts: students' contributions
Proofreading: Karine Archer, Josiane Pradoux
Photographs: Anna Haillot, Ensad Limoges students
Graphic design: Antonin Faurel
Fonts in use: BB-Book Text, Monument Grotesk
Printing: PBTisk, Czech Republic
Legal deposit first semester 2023
Printed in october 2023
ISBN 979-10-93755-23-6



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Pauline Berton	08
Lohan Blois	12
Luisa Calvo Rodriguez	16
Yvan Chasson	20
Manon Cousigné	24
Axelle Dorlot	28
Kloé Doutremer	32
Morgane Jouvencel	36
Daphné Kaincz	40
Bokyoung Kim	44
Soah Kim	48
Jonas Lamoliatte	52
Serena Lazorko	56
Lucas Lemoine	60
Jiahui Li	64
Linxì Li	68
Maxime Lizère	72
Théa Malhie	76
Gabriel Rétif	80
Antoine Schacherer	84
Soy	88



École
nationale
supérieure
d'art et
de design
Limoges