

Les Designer's Days sortent le grand jeu
du 29 mai au 1^{er} Juin 2024

**« Jeu est un autre »,
un dialogue entre les éditeurs et la jeune garde du design**

Une proposition curatoriale de l'École des Arts Décoratifs
Partenaire artistique des Designer's Days 2024

15 designers diplômé.e.s & 15 éditeur.ices : 15 expositions dialoguées. 1 signe multi-situé,
créé par Robin Bourgeois, diplômé en Design Objet, reliant les sites du parcours germanopratin.

**« Notre mission en tant qu'École est claire : nous y formons les élèves,
non pour qu'ils s'insèrent dans le monde, mais pour qu'ils le transforment. »**
Emmanuel Tibloux, Directeur de l'École des Arts Décoratifs

En s'amusant à détourner le « Je est un autre » du jeune Arthur Rimbaud au profit du titre de son parcours artistique pour les Designer's Days, l'École des Arts Décoratifs revendique l'essence même de son identité, tout en affichant son ouverture à d'autres façons de concevoir et de produire par un dialogue fertile. Le « jeu » - au sens d'ensemble de mouvements des choses ou des êtres produisant un acte transformateur - et l'autre - cette altérité appelant à une attention et à un soin - s'entrelacent pour exprimer les enjeux collectifs présidant à la formation d'artistes et designers en prise avec les bouleversements de notre temps. Nouvelle génération brouillant les codes d'un Design souvent envisagé sous ses seules apparitions fonctionnaliste et décorative - Vêtement, objet, graphisme, textile et matière, espace - elle réactualise à l'aune des défis de l'époque, le rôle crucial des arts de vivre et d'habiter dans notre destinée.

Ces 15 jeunes designers diplômé.es, mis en dialogue avec 15 célèbres éditeurs, s'attachent à donner à voir leur capacité à circonscrire et tenter de réparer ce que notre époque abîme, par leurs réflexions et productions. Du réemploi des matières et des signes jusqu'aux conditions de préservation de notre santé physique ou mentale, en passant par le questionnement des modalités de relation entre humains, non-humains et vivant ou par le réinvestissement de la question des milieux de vie, qu'ils soient urbains, ruraux ou au-delà. Au plus proche des enjeux écologiques - environnementaux, sociaux, mentaux - qui nous sont adressés, cette jeunesse s'engage sur le chemin ardu des propositions alternatives à la vie sur une planète épuisée, que leur régénération des usages et imaginaires du design permet.

**Avec « Jeu est un autre »,
Jouons, avec l'héritage d'une École de plus de 250 ans;
Rejouons, à l'aune des enjeux actuels les fondamentaux de l'utile et du beau;
Jouons-nous des codes du design, des contextes, des échelles et des économies;
Mettons en jeu l'altérité, la diversité et la complexité de notre époque;
Déjouons le fatalisme face à l'inéluctable finitude de l'anthropocène;
Enjouons-nous des potentiels d'une nouvelle génération de designers engagée.**

Les 15 designers ont été précisément sélectionné.es pour la diversité des voix de l'époque qu'i.elles incarnent, saisissant pleinement la mesure de ses grands renversements. Tout.es issu.es de l'un des quatre secteurs de formation en design de l'École des Arts Décoratifs, et offrant une vision transversale de ceux-ci, ils ouvrent au sein des espaces des éditeurs du parcours des espaces de dialogue où les générations actuelles de designers adressent aux générations futures des questions auxquelles les réponses manquent encore. En s'attachant à créer l'environnement matériel, visuel et imaginaire de notre temps et à penser les mutations du paysage sociétal et artistique, ces designers clament haut et fort que les arts décoratifs sont avant tout écologiques et politiques : quand « Je est un autre », les autres ont intérêt à jouer le jeu !

4 designers diplômé.es se mettent en jeu, par un dialogue entre formes, fonctions et générations.



DESIGNER'S DAYS

école
des arts
décoratifs
paris

ROBIN BOURGEOIS & GAGGENAU

Jeune diplômé à l'origine du fil rouge qui relie les différents showrooms

Dans le cadre de la commande artistique Fil Rouge des Designer's Days 2024, Robin Bourgeois propose des « objets de vent ». Installés en façade des showrooms, ils signalent les lieux participants et invitent à prendre part au festival.

Ce projet propose une réinterprétation de la girouette et du drapeau, en interaction avec le vent et la lumière, à travers un objet qui réemploie des matériaux de seconde vie. En résulte un repère fluide, mouvant, qui souligne la relation entre Saint-Germain-des-Prés, ses lieux de design et la création contemporaine présentée lors des Designer's Days.

→ Qu'allez-vous présenter lors des Designer's Days ?

Je présente une sélection d'objets du quotidien – une lampe de table, une planche à pain et un objet hybride entre le vase et la corbeille à fruits – qui dialoguent avec le showroom Gaggenau. Ce showroom est vivant : des ateliers de cuisine et des dîners s'y déroulent régulièrement. Isabelle Rouly et moi-même voulions que les objets s'intègrent dans cette dynamique.

→ Qu'est-ce qui relève du « jeu » dans votre pratique créative et dans votre participation aux Designer's Days ?

Chacun de mes projets nécessite des recherches documentaires, des déplacements et des discussions, pendant lesquels le jeu – voire l'espièglerie – est un outil intéressant pour comprendre ce qui est attendu et questionner ce qui est établi.

Surtout, le jeu intervient pendant la phase de conception à travers le dessin et la modélisation. Nous jouons alors avec les idées, les formes, les proportions. Je suis convaincu que ce plaisir se transmet à travers les projets lorsqu'ils quittent l'atelier et vivent leur vie dans le monde réel.



JEAN-LOUIS BÂ & KNOLL

→ **Qu'allez-vous présenter lors des Designer's Days ?**

Je vais présenter les prototypes relatifs à mon projet de diplôme. Le nom de la collection, Palmarin, vient de Palmarimar, un village sénégalais dénaturé par le réchauffement climatique et la pollution plastique. Palmarimar se trouve dans la région du Sine-Saloum, où le sel est cultivé dans des puits. Chaque puits, d'une couleur différente, marque une étape de l'évolution du sel – pourpre, ocre, bleu-gris et blanc. J'ai retrouvé ces teintes dans la gamme Salt Dune produite par The Good Plastic Company en écho à ces paysages. En plus de ces nuances communes, ce polystyrène recyclé possède les mêmes propriétés de transparence que le sel.

J'ai alors transformé ce matériau en mobilier de bureau. J'ai pensé mes objets comme des structures légères, démontables et un assemblage sans adhésifs. Des éléments de quincaillerie et des objets électroniques récupérés ont ensuite rejoint le processus créatif. Grâce à ces artefacts particuliers, j'ai pu combiner mon engagement éthique à mon parti pris esthétique.

→ **Que sont, pour vous, les Designer's Days, en tant qu'événement et opportunité ?**

En tant que jeune designer et artiste, c'est une opportunité en or de donner à voir mon travail autrement, mais aussi de rencontrer des professionnels du design et, pourquoi pas, de faire fleurir une créativité commune.

→ **Qu'est-ce qui relève du « jeu » dans votre pratique créative et dans votre participation aux Designer's Days ?**

La part de jeu dans ma pratique se définit par l'inventivité. Jouer rime avec torturer mon intuition, épuiser les probabilités, les cas de figure, les associations, les dimensions. Le jeu idéal serait pour moi dépourvu de règles et de limites. Dans l'une des premières phases de recherche et développement, j'ai résolu plusieurs problèmes liés à la transformation du plastique. Puis je me suis approprié ces solutions et j'ai collecté plusieurs éléments par intuition. J'ai ensuite construit ces objets autour de ces éléments, m'en amusant comme s'il s'agissait d'une contrainte absolue.

→ **Comment se sont passés les premiers échanges avec la marque ?**

J'ai été très bien accueilli, avec beaucoup de considération et d'intérêt. L'éditeur n'était pas seulement intéressé par mon travail mais aussi par mon identité – les deux ne font qu'un, mais beaucoup ont tendance à l'oublier.



DESIGNER'S DAYS

école
des arts
décoratifs
paris

CELINE SHEN & V-ZUG

→ **Qu'allez-vous présenter lors des Designer's Days ?**

Je vais présenter la pièce Box Archives, une malle multifonctionnelle pensée comme un cabinet de curiosité, conjuguant à la fois design vestimentaire et design de mobilier. Grâce à sa réplique digitale, la pièce se déploie en NFT et en réalité augmentée dans l'espace d'exposition.

→ **Que sont, pour vous, les Designer's Days, en tant qu'événement et opportunité ?**

Les Designer's Days sont une occasion unique de rencontrer d'autres professionnels, de partager nos expériences et nos savoirs-faire. C'est également l'opportunité de montrer que de nouvelles voies décentralisées s'ouvrent entre la tradition et l'innovation dans le domaine du design.

→ **Qu'est-ce qui relève du « jeu » dans votre pratique créative et dans votre participation aux Designer's Days ?**

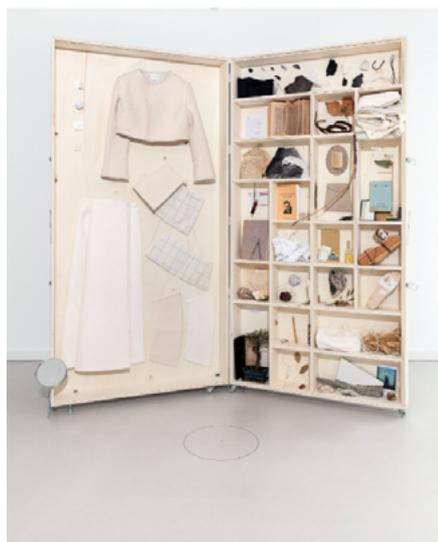
Le jeu et la notion d'infini sont une source d'inspiration qui stimule mon imaginaire. J'aime jouer avec les formes, couleurs et matières pour créer des objets et des espaces cosmologiques reconstitués dans des univers virtuels, des fictions qui deviennent presque tangibles, sensibles.

→ **Comment avez-vous abordé votre place artistique dans un showroom où l'éditeur a sa propre identité de marque, et parfois sa propre présentation dédiée dans le cadre des Designer's Days ?**

En tant qu'artiste invitée, j'ai trouvé important de respecter l'identité de la marque tout en y apportant ma propre touche créative. Pour cela, l'éditrice et moi avons échangé pour trouver des solutions créatives qui intègrent mon travail dans le showroom de manière cohérente et pertinente. Il est apparu évident que l'Archive Box, le Desk HB01 de l'agence Bismut et les appareils V-ZUG s'y rencontreraient de manière harmonieuse et cohérente.

→ **Comment se sont passés les premiers échanges avec la marque ?**

Nous avons immédiatement trouvé des points d'accroche sur notre vision commune d'un design écologique, à la pointe des nouvelles technologies, avec une appétence particulière pour la gamification. La marque a été très ouverte à nos propositions créatives de réalité augmentée et d'approche multidisciplinaire.



LISA GRAND & MUUTO

→ **Qu'allez-vous présenter lors des Designer's Days ?**

Je vais présenter une partie de ma collection de diplôme intitulée Nuit Tactile. Dans ce projet, j'ai cherché à repenser le lieu où l'on dort et ce qui le compose lorsque l'on est amené à passer des nuits d'insomnie. J'ai voulu réaliser, grâce au textile, des accompagnateurs nocturnes pour rassurer, accompagner, envelopper le corps et l'esprit.

→ **Que sont, pour vous, les Designer's Days, en tant qu'événement et opportunité ?**

Les DDays symbolisent la rencontre et la mise en relation entre de jeunes designers et des marques de design. C'est une opportunité incroyable d'exposer son travail et son univers au grand public ainsi qu'à des professionnels du design.

Je suis aussi très heureuse de montrer des pièces prototypes qui ont été pensées et conçues à la main dans les ateliers de l'école. Elles mettent en lumière l'apprentissage d'un artisanat et de toute sa richesse.

→ **Qu'est-ce qui relève du « jeu » dans votre pratique créative et dans votre participation aux Designer's Days ?**

J'adore expérimenter. Très souvent, cette expérimentation passe par le jeu. En m'amusant avec les différentes matières, textures, formes mais aussi couleurs, j'en viens à réaliser des prototypes avec lesquels j'ai envie d'interagir.

Pour le thème « jeu », j'ai sélectionné les pièces les plus ludiques, celles avec lesquelles on peut interagir et être surpris. On retrouve donc un coussin dans lequel venir se faufiler, des couvertures rembourrées avec des matériaux surprenants et des jeux de textures entre les tissus.

→ **Comment avez-vous abordé votre place artistique dans un showroom où l'éditeur a sa propre identité de marque, et parfois sa propre présentation dédiée dans le cadre des Designer's Days ?**

Avec Benjamin Charpentier, Store manager, nous avons trouvé un réel lien entre mes pièces et l'univers de Muuto. Benjamin m'a proposé d'utiliser du mobilier de la marque pour présenter certaines de mes créations, ce qui crée une véritable unité.



DESIGNER'S DAYS

école
des arts
décoratifs
paris

Pour rappel, voici la liste de jeunes diplômés et le lieu où les trouver

Robin Bourgeois, Gaggenau,
240 Bd Saint-Germain, Paris 7^e

Jean-Louis Bâ, Knoll,
268 Bd Saint-Germain, Paris 7^e

Lisa Grand, Muuto,
240bis Bd Saint-Germain, Paris 7^e

Philippine Joyeux, Dedar,
20 Rue Bonaparte, Paris 6^e

Céline Shen, V-Zug,
3 Rue Dupin, Paris 6^e

Samer Selbak, Poliform,
33 Rue du Bac, Paris 7^e

Paul Gauthier, Silvera,
43 Rue du Bac, Paris 7^e

Alexis Foiny, Kartell,
242 Bd Saint-Germain, Paris 7^e

Théophile de Bascher, Roche Bobois,
207 Bd Saint-Germain, Paris 7^e

Claire Buet, Triode,
28 Rue Jacob, Paris 6^e

Éléonore Pierrard, Zanotta,
242 Bd Saint-Germain, Paris 7^e

Oscar Gougenot, Boffi | DePadova,
16 Bd Raspail, Paris 7^e

Théophile Berthemet, Élitis,
5 Rue Saint-Benoît, Paris 6^e

Maude Guirault, Molteni&C,
22 Rue des Saints-Pères, Paris 7^e

Laura Bartier, Giorgetti,
10 Rue de l'Abbaye, Paris 6^e

Designers Days www.designers-days.com
Instagram: [designersdays_paris](https://www.instagram.com/designersdays_paris)

Contact presse Kattia Menguetti RP
+33 (0)6 07 89 71 26
kattia@kattiamenguettirp.com
www.kattiamenguettirp.com

