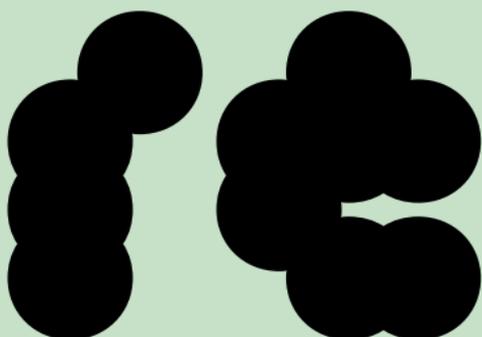
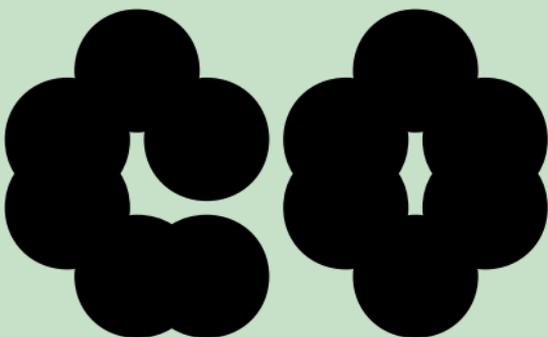
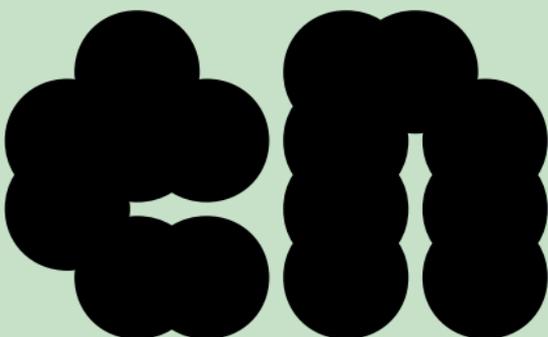
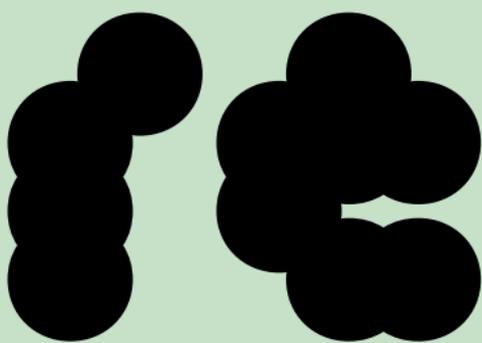
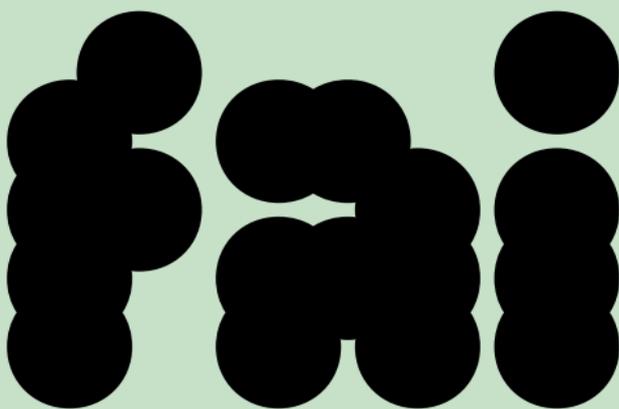


Colloque
27 et 28 mai

Exposition
22 mai au 6 juillet

Recherche



Design

Art

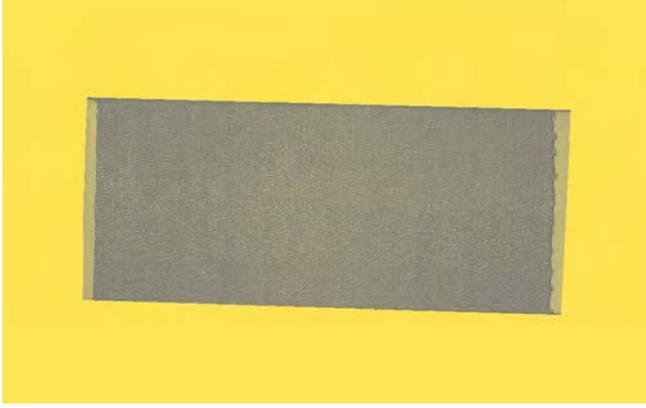
AD·Rec 2025

L'exposition *Faire, encore* matérialise les recherches actuelles des écoles d'art et de design, dans et avec des laboratoires de recherche. Un colloque, les 27 et 28 mai 2025, complète la démonstration. Les deux volets – recherche exposée et recherche discutée – constituent l'édition 2025 de la conférence annuelle Art Design Recherche (AD•REC) soutenue par le ministère de la Culture. L'événement témoigne de la vitalité et de la variété de la recherche créative, de son importance dans la vie des écoles et au-delà de leurs murs.

La recherche apporte aux étudiant-e-s des expériences d'enquêtes, de problématisation et de restitution critique. Elle dit l'attention portée aux milieux, aux descriptions denses de paysages, à l'exploration des traces laissées par les industries. Les processus de participation, de coopération et de réflexion sur les manières de faire ensemble, de faire communs, font aussi partie des préoccupations. On rencontre tout autant des travaux spéculatifs ou critiques, imprégnés de profondes questions sociales, que des recherches qui se confrontent aux matériaux et à leur usage face aux enjeux écologiques. Le goût pour la fabrication dont la légitimité est pourtant contestée se trouve confirmé, ce qui précisément impose de repenser la conception et la production, contrôlées en profondeur par les auteur-ice-s. Une part des œuvres exposées émane par ailleurs de coopérations scientifiques interdisciplinaires, révélant la présence active des créateur-ice-s dans tous les domaines de la réinvention des modes de vie, l'ingénierie, les apprentissages collectifs.

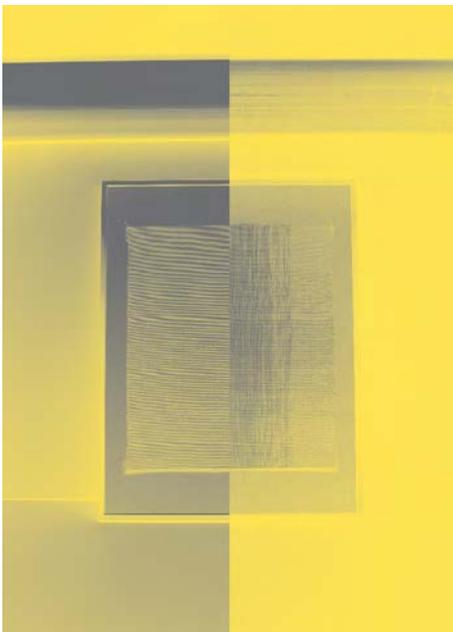
Faire, encore, cela suppose d'arbitrer entre l'urgence vitale d'alléger, de protéger, et l'appétit d'objets signifiants et beaux. La recherche des écoles a des retombées immédiates sur la pédagogie, et cherche des réponses à l'anxiété d'étudiant-e-s qui vivent dans des milieux désormais traversés par les réalités géopolitiques et les injustices climatiques. Grâce aux recherches conduites par leurs professeur-e-s, artistes, designers, chercheur-e-s, ils, elles et iels préparent des manières encore inconnues de faire, de vivre et d'être, au travers de tous les médiums, et qui dépendent d'expériences de faire autrement, faire ailleurs, faire avec – avec ce qu'on a, avec qui on veut, avec les autres.

Les articles de communication rédigés par l'ensemble des auteur-ice-s participant au colloque sont à retrouver sur la plateforme HAL. Les textes qui composent ce feuillet en sont les résumés, associés aux projets présentés au sein de l'exposition *Faire, encore*.



Couleur latente

Bien que généralement inoffensive pour la fonctionnalité d'un objet textile, la décoloration est un phénomène de dégradation de surface pouvant être engendrée par l'exposition à la lumière du soleil dans le temps. Pour autant, connotée négativement par l'industrie autant que par les consommateur-rices, elle est perçue comme une perte, une altération qui compromet la durée de vie d'un objet textile. Toutefois, les réactions à l'ensoleillement des colorants d'origine naturelle sont, dans ce cadre de recherche création, considérées comme des variations capables de permettre la réalisation de surfaces textiles évolutives. À partir d'une approche combinatoire entre les sciences des matériaux (étude du vieillissement), les sciences humaines (sur la perception de l'usure) et l'histoire de l'obsolescence psychologique, cette recherche tente de définir une méthode de conception visant à réaliser des surfaces textiles évolutives; à travers notamment des effets d'apparition et de disparition (de motifs, d'images), dans des durées oscillant entre quelques semaines à plusieurs années.

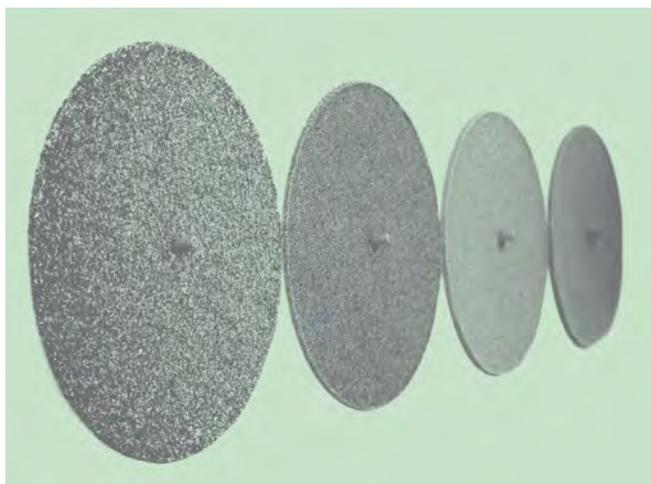


Materializing Agency:

**Documentation numérique et sensorielle
de pratiques textiles traditionnelles**

Ce projet porté par le *Vietnam Design Research Studio* se situe à Hoa Tien, un village d'artisans traditionnels, et vise à explorer les méthodologies de co-création. Les ambitions initiales de concevoir un outil numérique en collaboration avec les artisans locaux ont été confrontées à des défis importants, révélant des disparités inhérentes entre les systèmes de connaissances académiques et tacites. Ces défis ont nécessité le passage de modèles de co-conception conventionnels à des approches adaptatives, axées sur l'habilitation, qui donnent la priorité à l'organisme local et à la compréhension du contexte. Les artisans ont privilégié la préservation des techniques artisanales historiques par rapport aux réinterprétations contemporaines, soulignant l'importance de la durabilité et de l'authenticité culturelle. Ce projet met en évidence la nécessité de cadres d'engagement éthiques qui permettent aux communautés de documenter et de partager leurs connaissances, plutôt que d'imposer des récits externes.





Terre de verre

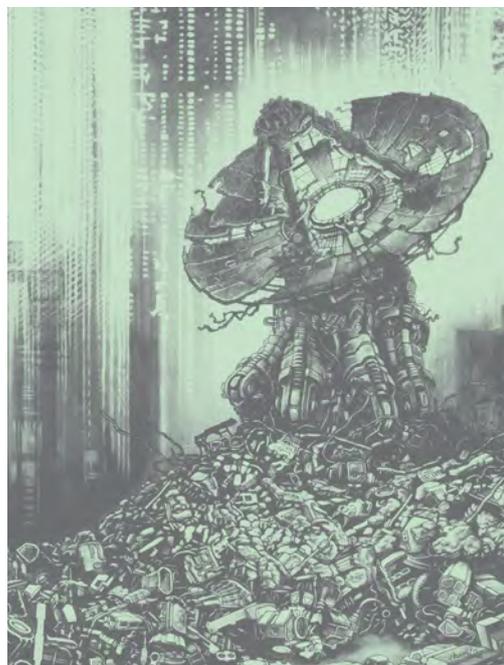
La poussière industrielle est un déchet omniprésent dans diverses industries. Malgré son volume considérable, elle reste aujourd'hui majoritairement inexploitée. Ainsi, ce projet s'inscrit dans cette problématique globale avec pour ambition de revaloriser les déchets infimes de l'industrie du verre.

Aujourd'hui, malgré un taux de recyclabilité élevé, l'industrie du verre génère un déchet final appelé « fines de verre », représentant jusqu'à 100 000 tonnes par an en France (ADEME). Il s'agit de particules de verre mesurant moins de 3 mm. Leur taille ainsi que leur composition (mélange de différents verres, déchets, etc.) rendent le tri impossible. Incompatibles avec les normes de l'industrie du verre en termes de qualité (couleur, pureté, etc.), ces poussières de verre sont destinées à l'enfouissement. Récupérée auprès des acteurs du recyclage français, cette matière, disponible en grande quantité, constitue le gisement sur lequel repose ce projet de recherche.



Ambivalence technologique

Cette proposition vise à contribuer aux discussions sur l'agentivité de la création. Partant de sa relation complexe de fascination/inquiétude avec les technologies et d'un désir de dépasser les pratiques technicistes de son domaine (design/art numérique), l'auteur explore en quoi « l'ambivalence technologique » peut nourrir l'agentivité dans sa pratique d'illustration traditionnelle de science-fiction. Les résultats de sa recherche-création proposent une conceptualisation de l'ambivalence technologique et des représentations métaphoriques du même construit, servant à évoquer une appréciation esthétique ambivalente. En lien avec la volonté de résonner avec sa communauté de pratique, l'ambivalence technologique sert de vulnérabilité constructive pour nourrir le désir d'agir, de penser autrement, et d'affirmer sa propre voix. En ce sens, l'auteur propose l'ambivalence technologique comme cadre de réflexion éthique et critique pour l'agir dans les pratiques technicistes en art/design.



Boris du Boullay, Jonah Marrs et les étudiant-e-s (Ewan Aubert, Anna-Sikina Baillon, Ellébore Blanchet, Clara Boussard, Héloïse Chevalier, Zoé Cossais-Bourgeois, Camille Ferraris, Emma Fusillier, Julie He Zheng, Manon Hoarau, Lauryne Journaud, Chloé Morin, Lou Ong, Julie Osti-Rousseau, Nathan Pipeaux et Marion Villette), DSAA Design graphique et narration multimédia de Boulogne 2024



Après le cinéma, le design

Si les étudiants en design ont parfois du mal à se positionner aujourd'hui, travaillons avec eux une hypothèse en biais : est-ce que le design peut devenir et servir la reprise en main du cinéma, comme un « faire encore » après le cinéma ? Peut-on expérimenter un cinéma de designer qui pose l'action comme la suite logique de la transformation que le cinéma opère sur notre perception de spectateur ? C'est cette hypothèse que nous travaillons, en nous appuyant sur les catégories de pensée que Stanley Cavell applique au cinéma : l'importance-signification, la modernité de la subjectivité retrouvée et l'usage du langage ordinaire. Après le cinéma, comme on sort d'une salle de projection, peut-on faire encore, en transformant notre croyance au monde retrouvée en puissance d'agir.



Lucile Haute et les étudiantes de Licence Design (Coline Bonhoure, Lilou Cassin, Emilie Chamand, Sara Omar El Alami, Camille Nicolas, Malwina Jaworska, Junon Marpeau, Juliette Podgorski, Elisabeth Lamour, Mila Chabernaude, Selma Debout, Nina Seifritz, Anna Chareun, Jade Biscara, O.Ratsarambolaliana, Zineb Ammar, Meriem Krallaf et Mona Assayag), Nîmes Université 2022-2025



Biodesign, biomatériaux et bioprocédés : approche sensible

L'Occident transforme la Terre en espace invivable ; cette transformation est opérée matériellement par l'industrie qui déploie une puissance d'agir inégalée ; elle est régie par le moteur spirituel de la consommation qui canalise les désirs et met en action. Comment, face à un tel constat, arbitrer entre, d'une part, la conscience de l'urgence vitale de produire et consommer moins, et d'autre part, les pulsions qui nous portent vers des marchandises toujours renouvelées ? Comment concevoir des matériaux et des objets pouvant être réinscrits dans des cycles de transformation organique une fois leur période d'usage achevée ? Si le XXI^e siècle s'efforce de replacer objets et procédés dans des « cycles de vie », ne serait-il pas temps d'opérer une réparation similaire dans les imaginaires et ce, avec les moyens, méthodes et outils du design ? C'est ce dont nous nous sommes efforcés à travers un cycle d'ateliers intensifs dont cette communication se propose de faire état, en complément de la présentation des artefacts réalisés à ces occasions.

Yann Annicchiarico, Jérôme Girard, Anna Holveck,
 Maxime Juin, Michala Julíniová, Sophie Lamm,
 Jules Maillot, Jennifer Lauro Mariani, Frédéric Mathevet,
 Philippe Rousseau, Bernhard Rüdiger, Marion Roche,
 Adrien Van Melle et Lucas Zambon, Unité de recherche
 Art contemporain et temps de l'histoire (ACTH),
 Ensba Lyon Novembre 2022-Juin 2023

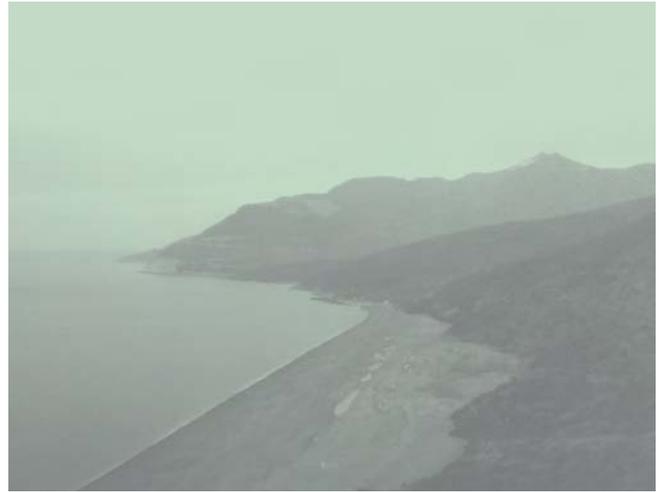


Les trois banquets

Ce texte revient sur le programme des trois banquets (2022-2023), centré sur la question de la négativité dans l'art, particulièrement dans un contexte post-capitaliste. L'unité de recherche explore comment cette négativité, perçue comme un blocage, peut devenir une force créatrice et un moteur de vitalité. Le projet interroge les moments où la pensée et le langage se suspendent, comme dans les traumatismes ou les antagonismes radicaux, et où l'art peut réengager perception et langage. Les banquets ont abordé des thèmes tels que l'altérité animale, la rencontre avec d'autres formes de vie et la recherche de nouvelles formes d'agentivité. Le premier banquet a questionné la relation entre l'humain et l'animal, le second a exploré le rire comme subversion, et le troisième a envisagé le feu comme générateur de renouveau. Ces événements ont montré que la négativité peut ouvrir de nouvelles voies dans la création artistique, redéfinissant les relations entre êtres, langage et monde.



Eugénie Zuccarelli, EnsadLab, Ensad Paris
 2022/2025



Ephémère :

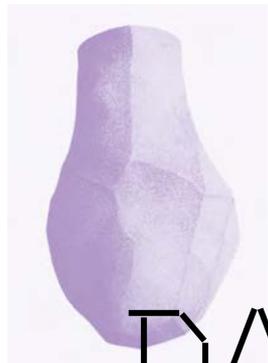
Paysage anthropisé et formes de vie sur le site d'une ancienne mine d'amiante.

Cet article s'attache à penser et à montrer comment, à travers un travail de recherche-création en design basé sur une enquête de terrain, on peut construire de nouvelles façons de documenter et rendre visibles les relations qui se tissent entre les formes de vie dans des milieux abîmés par leur anthropisation. En effet, cette recherche se fonde sur l'hypothèse que, grâce à un travail d'enquête comme forme de recherche-création, il est possible de produire de nouvelles formes d'archives pour les paysages devenus inhabitables, permettant de rendre visible leur dimension sensible et de garder vivantes les relations entre les formes de vie qui habitent ces territoires en crise, grâce aux outils et aux méthodologies du design graphique. De nouvelles formes de documentation peuvent être construites, permettant de garder vivantes les relations entre les formes de vie qui habitent ces territoires en crise grâce aux outils, au langage formel et aux méthodologies du design graphique.



Caroline Zahnd, Emmanuel Hugnot, Olivier Bouton, Sylvia Fredriksson et les étudiant-e-s de DSRD et du post-diplôme recherche (Amélie Samson, Anne-Laure Fréant, Antoine Blouin, Batiste Wavrant, Etienne Mosnier, Eva Vedel, Gabriel Martinez, Léa Fernandes, Luiz Gustavo Machado de Carvalho, Manon Souchet) ainsi que 39 étudiant-e-s en 5^e année option Design, Programme de recherche en art et design « Objects, crafts & computation », Unité de Recherche ECOLAB, Esad Orléans

2020-2025



DATA_vessel

Les sciences sociales ont souligné, ces dernières années, le continuum qui relie le déni de la mort au sein de la culture occidentale à un anthropocentrisme qui autorise la destruction de notre environnement. Comment, dès lors, réhabiliter l'idée de coappartenance à la Terre ? Comment, par des pratiques de conception, renouer avec nos grands processus de civilisation, tout en investissant de nouvelles trajectoires philosophiques et écologiques ? *DATA_vessel*, projet dédié à la conception d'un monument funéraire prospectif, explore cette hypothèse par des processus articulant savoir-faire artisanaux, voire vernaculaires et pratiques numériques.

À partir de cet objet génératif, cohabitant et coévoluant avec son milieu, s'engagent des communautés d'usage et de nouvelles formes rituelles. Ainsi, par prototypage et itérations, se déploie un cadre de recherche où des rapports revisités aux artefacts tendent à préfigurer d'autres stratégies désirantes pour habiter la Terre.



Emanuele Giorgi, École d'architecture, d'art et de design, Tecnológico de Monterrey (Mexique) / Minqing Ni, Faculté de design et d'innovation, Université de Tongji (Chine) / Tiziano Cattaneo, Département de génie civil et d'architecture, Université de Pavia (Italie) / Samantha Winter, École des professions sociales, Université de Columbia, avec Alfredo Mauricio Flores Herrera, Emiliano Chavez, Clara Tarango, École d'architecture, d'art et de design / Virginia del Socorro Aceves Tarango, École des sciences humaines et de l'éducation / María Elena Martínez Tapia, École de médecine / Rafael Camilo Lozoya Gamez, École d'ingénierie et sciences, Tecnológico de Monterrey / Simone Lucatello, Instituto Mora (Mexique) Chihuahua, Mexico 2022-2024



Design for Vulnerables

Design for Vulnerables est un projet de recherche international et collaboratif. Cette initiative de design activiste se concentre sur la région semi-aride de Chihuahua, le plus grand État mexicain. L'équipe a mené des recherches dans différents contextes territoriaux avec des environnements distincts — urbain, périurbain, rural et forestier. Grâce à un processus participatif, six interventions technologiques adaptées aux caractéristiques contextuelles de chaque communauté ont été mises en œuvre. Cette recherche apporte une nouvelle perspective pour l'apprentissage futur du design social et démontre l'impact social de l'enseignement du design. Ce projet vise à identifier des processus et des méthodologies de design efficaces qui facilitent l'intégration des populations. Il cherche aussi à découvrir un potentiel inexploité et examiner comment l'intervention technologique peut favoriser des réflexions significatives sur les vulnérabilités émergentes.



©Emiliano Chávez



Enquête par le dessin

Cet article rend compte d'une recherche réflexive ancrée dans une expérience pédagogique. Le moment que vivent les écoles d'art et de design incite à se pencher sur la professionnalité singulière qui s'acquiert dans les écoles d'art et de design, alors même qu'au vu des lourdes décisions des politiques publiques, un doute des décideurs semble peser sur la valeur de cette professionnalité. Celle-ci n'est rien moins que le pouvoir de créer et n'a rien de secondaire. Mais comment le démontrer ? La perspective adoptée ici pose le dessin comme une expérience complète. Elle commence avec l'observation, se poursuit par une enquête sensible, esthétique, historique et scientifique et est en ce sens profondément écologique, et va jusqu'à s'autoriser à se dire artiste. L'exposition associée confie aux étudiant-es et ancien-nes le soin d'illustrer par leurs œuvres la puissance performative des enquêtes par le dessin. La conclusion défend une professionnalité qui relève tant d'un art de faire que d'un art d'agir ensemble, dans la solidarité et l'attention aux milieux de vie.

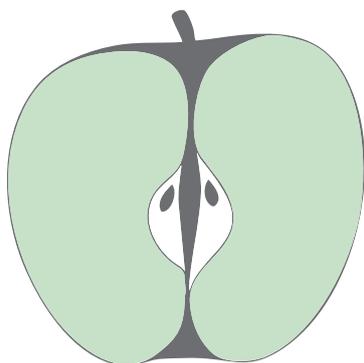


Nous sommes du monde

Le programme « Fixer l'archipel », lancé en 2017, explore îles méditerranéennes comme espace de recherche et de création. Il s'appuie sur cet archipel, espaces de liberté et de métissage culturel, pour interroger les notions de territoire, migration et frontières. À travers films, photographies et textes, étudiants et enseignants développent une démarche déterritorialisée, l'archipel est vu comme un espace fluide de pérégrination, de mémoire et d'ancrages temporaires. Les îles deviennent des « communs », espaces partagés et lieux d'expérimentation. Ce processus, mêlant archives, récits locaux et pratiques contemporaines, propose une réflexion éthique et esthétique face aux urgences actuelles, valorisant la pensée nomade, l'altérité, la sororité et la résilience. « Fixer l'archipel » défend une création située, inclusive et collective, en opposition à la prolifération matérielle et à la pensée hégémonique, privilégiant une démarche participative et engagée.



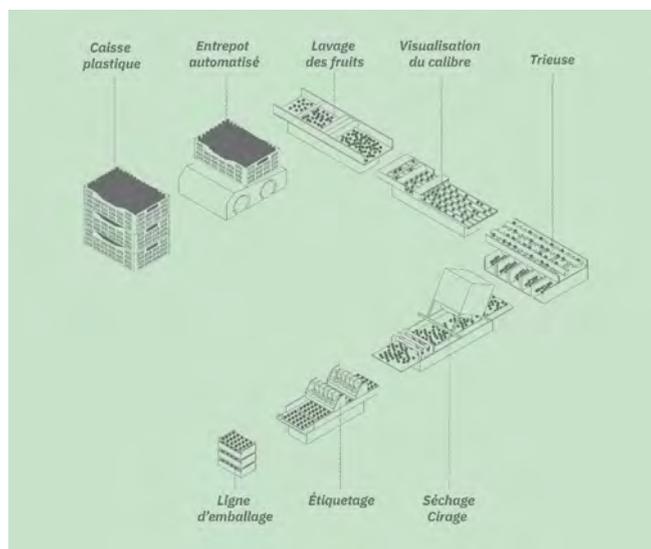
Atelier Santos Lemarchand, H  l  ne Coussedi  re, Laetitia Giorgino, Hanika Perez et les   tudiant-e-s de 4   et 5   ann  e option Design (Pablo Barrientos, Emma Cayre, Carla Chatellard, Chun Deng, Hugo Lhussa, Lola Luc-Taliercio, Adria Soubias Rabassa et Tom-Loup Tisseur), isdaT Toulouse 2022-2025



Powers of scale :

Atelier de recherche pour un design de r  v  lation

Cet article pr  sente une recherche en design d'information visant    rendre visibles les impacts des cha  nes d'approvisionnement globalis  es sur les territoires et les milieux de vie.    partir de l'exemple de la filiere de la pomme dans le Tarn-et-Garonne, l'  tude explore les infrastructures logistiques et agricoles, souvent invisibles, qui mod  lent nos paysages et nos modes de vie. En combinant enqu  te de terrain, analyse documentaire et m  thodologies graphiques, l'objectif est de r  v  ler les interconnexions entre production, transport, consommation, et leurs effets environnementaux. Un anti-atlas, inspir   par les pratiques de Forensic Architecture, est con  u comme un outil critique pour mettre en   vidence les impacts de l'agriculture intensive, tout en sensibilisant le public et en alimentant les d  bats sur les politiques agricoles et environnementales. Ce projet vise    articuler les   chelles globales et locales    travers des repr  sentations multiscalaires, offrant ainsi une compr  hension plus claire des dynamiques qui sous-tendent les modes d'approvisionnement contemporains.



Virginie Bobin, Licia Demuro et les   tudiant-e-s (Alice Feuill  re, Emma Maignan et Shenxi Song), Esadhar Rouen 2023-2024



R  sidence curatoriale

« Faire avec »

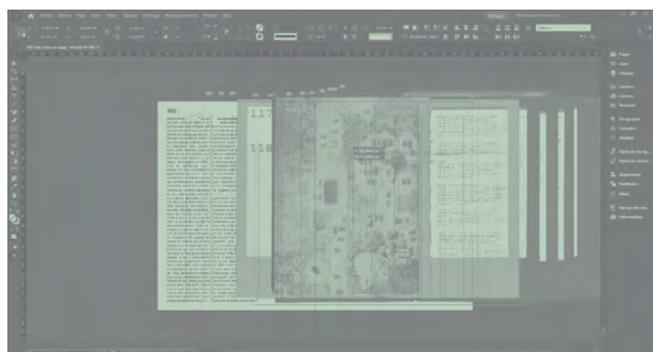
Notre intervention reviendra sur les processus de production en commun exp  riment  s dans le cadre de la r  sidence de recherche curatoriale propos  e par l'Esadhar (Rouen) depuis 2023. Cette r  sidence a pour objectifs de porter une r  flexion th  orique, p  dagogique et formelle autour des pratiques artistiques socialement engag  es au sein d'une   cole d'art ; et d'initier des collaborations durables avec les habitant-es et les nombreux acteur-ices culturel-les et associatif-ves du quartier de la Grand'Mare (class   « quartier de reconqu  te r  publicaine »), o   l'  cole est install  e depuis 2014. En 2023-2024, Virginie Bobin s'est pench  e sur l'histoire et les enjeux de l'alimentation. En 2024-2025, Licia Demuro s'int  resse aux communs naturels. Toutes deux ont travaill   en dialogue avec des artistes, designers,   tudiant-es, chercheur-euses et habitant-es autour de la production collective d'objets pens  s comme vecteurs de liens, de rencontres et de circulations dans le quartier.





Revue Azimuts — Design Art Recherche

Azimuts – Design Art Recherche est une revue de recherche en design fondée en 1991 par les étudiant-e-s-chercheur-euse-s du post-master de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne. Elle constitue un espace privilégié d'expérimentations et de recherches graphiques et typographiques pour les étudiant-es chercheur-euses. Dans ce cadre, les étudiant-es sont encouragé-es à repenser les limites des conventions graphiques, à revisiter, réinterpréter, disrupter les principes fondamentaux de la typographie, inventer de nouvelles façons de structurer l'information visuelle. Chaque numéro de la revue devient ainsi un laboratoire visuel d'où les idées émergent, se confrontent et se matérialisent. Les trois derniers numéros sont présentés de manière chronologique et donnent un point de vue des différents processus du travail.



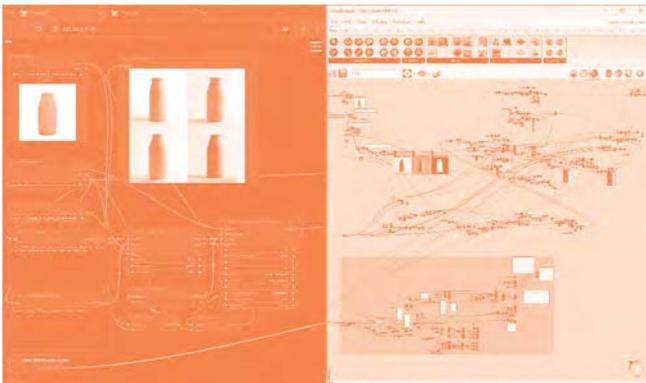
E_{FN} series (Éléments du fan- tastique naturel)

Les interactions entre l'Homme et la technologie ne correspondent plus au rythme physiologique humain, cette disjonction tend à s'accroître. Sommes-nous à la croisée des chemins ? Il semble que nous ayons la possibilité de choisir une direction. Nous pouvons persister à nous soumettre au rythme démentiel du monde contemporain ; celui qui nous entraîne vers toujours plus de productivités, de vitesse, à la superposition des tâches de travail, à l'épuisement du corps et de l'esprit. Ou alors, nous pouvons faire le choix de s'adapter à cette réalité autrement et d'emprunter le chemin qui nous guide vers une temporalité plus en adéquation avec notre nature humaine, celui qui accepte l'imperfection, qui laisse la place à la manœuvre, à une quête sisyphéenne, à la patience, l'altruisme, la spontanéité, et la joyeuse surprise. Ce texte est une tentative de développer le sujet de l'altérité de méthodologie du travail, notamment les principes de recherche : faire avec les imprévus, les choix arbitraires dans une approche intuitive. Une forme de travail qui me guide dans l'élaboration de mon DSRD [Diplôme supérieur de recherche en design].



Faire avec l'IA: intelligence artificielle & Création

Deux projets récents développés au sein du Random(Lab) de l'Unité de Recherche Numérique en art et design de l'Esad Saint-Étienne/Ensba Lyon se sont concentrés sur deux aspects liés à la chaîne de production d'images génératives en vue d'obtenir des « objets » 3D. Dans un cas, le travail a consisté à produire un dataset personnalisé qui a servi à « ajuster » (fine tuning) Stable Diffusion afin de concevoir les assets pour un jeu vidéo ; dans l'autre, le workflow complet de création d'objets imprimables a été repensé en intégrant l'IA en son sein. Ces expérimentations ont permis de mieux comprendre les logiques, les avantages et les travers qu'implique le travail avec une IA sans renoncer à sa propre « écriture numérique » singulière. Ces recherches n'ont pas pour but de prouver la nécessité d'associer l'IA à des processus créatifs mais d'estimer simplement le gain éventuel qu'il peut y avoir à le faire.



La Bibliothèque IRD, merveille du XXI^e siècle

Présentation de la bibliothèque IRD, un ensemble d'ouvrages nommés eux-mêmes ird, conçus comme des cahiers de recherche. Il peut s'agir d'utiliser images, récits et documents pour investiguer et interroger tous types de territoire, les mondes urbains notamment, mais il conviendra surtout d'éprouver ces objets singuliers que sont les images, les récits et les documents, de la production à la diffusion selon des modalités pratiques que l'on pourra caractériser d'imagénéisation. Un des instruments central de la recherche relève de la fiction.





Un groupe d'îles réunies par ce qui les sépare:

Une recherche-création en archipel

L'équipe de recherche-création « Spacetelling » est née en 2023 à l'initiative d'Emmanuelle Becquemin, Simone Fehlinger, Ernesto Oroza et Émilie Perotto. L'équipe s'est constituée à partir de la confrontation de nos pratiques d'artistes, designer.euse.s et chercheur-se-s : bien que très différentes, nous avons constaté que nous posions toutes et tous une approche critique de l'espace (contemporain et industrialisé) mettant en scène des récits modernes qui conditionnent nos corps, nos paysages, nos relations. De fait, si chacune-e d'entre nous « habite une île » (autrement dit, investit un sujet de recherche qui lui est propre), nous expérimentons, au sein de Spacetelling, ce qui nous « réunit par ce qui [nous] sépare », faisant de nos travaux (personnels) le terrain d'une recherche-création en archipel. Nous proposons une mise à l'épreuve d'une recherche-création archipélique en la formalisant à travers le dialogisme, celui-ci se manifestant en tant que montages de récits composites. Les projets « SNet » d'Ernesto Oroza, « GHILDE » d'Émilie Perotto et « Cairns du Capitalocène » d'Emmanuelle Becquemin s'expriment ici dans le contexte d'un cadre théorique formulé par Simone Fehlinger.



Programme de recherche Arts & Crafts aujourd'hui

Le projet de recherche *Arts & Crafts aujourd'hui* a réuni des écoles supérieures d'art et design situées dans six pays : France, Belgique, Portugal, Slovaquie, Canada et Maroc. Il s'est développé à partir d'une double prémisse : d'abord, le dynamisme actuel des pratiques artistiques liées à l'artisanat, ensuite l'étude du « moment » *Arts & Crafts*, dans sa dimension historique et dans ses possibles prolongements aujourd'hui.

La recherche a abouti à quatre productions principales : un abécédaire, une plateforme collaborative, une réflexion sur les bifurcations pédagogiques, un accroissement des compétences techniques.





Vos papiers s'il vous plaît : vraies histoires, faux documents.

Mon doctorat par le projet en arts s'articule autour d'épisodes de falsification de pièces d'identité dans ma famille. Plus qu'une quête de mes origines, c'est une interrogation sur les rapports qui se tissent entre nos identités et nos identifiants qui émerge face à un simple constat : en falsifiant leur passé, mes ancêtres ont de facto créé un avenir, qui est à l'origine de mon identité aujourd'hui. Autrement dit, le faux a pu engendrer le vrai. L'examen de ce paradoxe permet d'élargir aussi la notion d'« art documentaire », la faisant évoluer d'une perspective représentationnelle vers une pragmatique du document. Le faux est ici exemplaire puisque son efficacité dépend moins de la perfection matérielle d'un objet que de son inscription réussie dans un contexte institutionnel. L'artiste peut donc, lui aussi, apprendre du faussaire, pour qui l'acte créateur ne consiste pas tant à produire des artefacts qu'à réarranger les choses déjà existantes afin de façonner des réalités nouvelles.



Prendre soin des abeilles

Nous faisons face à un dérèglement important de nos écosystèmes et l'une des plus fortes menaces qui pèse sur la biodiversité aujourd'hui réside dans la disparition annoncée des insectes pollinisateurs et, en particulier, celle des abeilles domestiques. Les apiculteur.ice.s sont les premiers témoins directs de la dégradation de notre environnement et alertent depuis longtemps sur l'impact nocif de l'industrialisation sur le vivant et ses interactions. L'écosystème de travail que nous avons constitué durant ces deux années de recherche rassemble une option de design éco-social, un musée de société, des ruches, des apiculteur-trices, des abeilles, un syndicat apicole, des anthropologues, des designers et des passionné-es locaux et internationaux. Cette recherche pluridisciplinaire et multiforme interroge par le faire, à partir de l'apiculture, la relation que l'humain entretient avec le monde vivant.



Indiana Collet Barquero, Fabrice Cotinat, Jessie Derogy, Serge Payen, les étudiant-e-s de l'Atelier de Recherche et Création « Nouvelles Gestualités » de l'Ensad Limoges et les partenaires (École des Arts de Paris 1 Sorbonne, Dem'Art et SUDO CERAMIC+), avec le soutien des dispositifs ministériels RADAR et Culture Pro. 2023-2025



Nouvelles Gestualités

Cette recherche explore la transformation et le transfert des savoir-faire céramiques traditionnels dans le champ de la création grâce à l'intégration de technologies immersives et génératives, telles que l'IA, la robotique, les environnements virtuels et numériques. A partir des ressources d'un territoire marqué par l'histoire des céramiques, le Limousin, reconnue pour son patrimoine et en partenariat avec des structures de la péninsule ibérique et du Canada, le projet hybride les pratiques artisanales et numériques tout en composant des « archives vivantes » dont le format de restitution et de conservation est également un objet de réinvention et de reformulation créative. A partir d'une exploration interdisciplinaire et collaborative, ce projet cherche à élaborer d'autres modèles afin de reconfigurer les pratiques en art et en design à travers de nouvelles formes de création.



AD.Rec 2025 Programme colloque

	Auditorium Platine	Auditorium Esadse	Salle A (Esadse)	Salle B (Esadse)	Visite Exposition
9h	9h-9h30 Accueil café				
10h	9h30-10h15 Discours d'ouverture				
	10h15-11h Retour sur une résidence de recherche création au Musée de la Mine Puits Couriot	10h30-11h30 Recherches technologiques et esthétique du réemploi	10h30-11h30 Restaurer et enrichir les communs	10h30-11h30 Enquête sur les milieux	
11h	11h-12h Infrastructures	11h30-12h30 Arts & Crafts aujourd'hui	11h30-13h Arts performatifs	11h30-12h30 Questionner la recherche-création	
	PAUSE DEJEUNER*	PAUSE DEJEUNER*	PAUSE DEJEUNER*	PAUSE DEJEUNER*	
12h	*Coursive de la Platine	PAUSE DEJEUNER*	PAUSE DEJEUNER*	PAUSE DEJEUNER*	
	14h	14h-15h30 Donner forme à des états de transition	14h-15h Collectifs créatifs et recherches hybrides	14h-15h Régénérer matières et relations	14h-15h Visite de l'exposition par les porteur-euse-s de projet
15h	14h-15h45 Art, design et Industries	15h-16h30 Design et sciences. Médiation et collaboration	15h-16h30 Design et sciences. Médiation et collaboration	15h-16h30 Co-création scientifique et sociale	15h-16h Visite de l'exposition par les porteur-euse-s de projet
	16h	15h30-17h Participatory Design Research	16h30-17h30 Quelle est l'agentivité de la fiction ?		16h-17h Visite de l'exposition par les porteur-euse-s de projet
17h	15h45-17h15 La recherche, lieu des alternatives ?				
	17h15-17h45 Projection du film <i>Espèces Pionnières</i> (11mn) et discussion avec le réalisateur Jack Farman				
18h		18h-21h Cocktail			
21h					

mardi 27 mai

	Auditorium Platine	Auditorium Esadse	Salle 1 (Platine)		Salle 2 (Platine)	Salle 3 (Platine)	Visite Exposition
9h	9h-9h30 Accueil café						
10h	9h30-10h30 Aesthetics of Sustainability	9h30-12h Workshop 1 - Faire avec, Faire ensemble. Modalités de recherche en design dans les industries en transformation	9h30-12h Workshop 2 - Pouvoir d'agir des écoles d'art et de design		9h30-12h Workshop 3 - Faire encore, responsabilité, convictions, création	9h30-12h Workshop 4 - Encore soi-même ensemble autrement	9h30-12h Visite de l'exposition par les porteur-euse-s de projet
	10h30-11h Recherches en design industriel						
11h	11h-12h Repenser la création numérique						
12h	12h-12h30 Conférence performée <i>Seeing Man</i>						
	PAUSE DEJEUNER*						
14h	14h-15h Synthèse contributive						
15h	15h-16h Conclusions contributives et viatiques						
16h	Fin du colloque à 16h				Fin du colloque à 16h		

mercredi 28 mai

Équipe AD-Rec 2025

Sophie Pène (commissaire scientifique), Rodolphe Dogniaux (commissaire et scénographe de l'exposition), Cléa Di Fabio (commissaire de l'exposition et cheffe de projet), Pauline Aignel (assistante de coordination de projet), Maxence Laubier (assistant de scénographie).

Conseil scientifique

Armand Behar, Gwenaëlle Bertrand, Nicolas Bourriaud, Claire Brunet, Indiana Collet-Barquero, Rodolphe Dogniaux, Davide Fornari, Sylvia Fredriksson, Sylvain Gouraud, Pierre Lévy, Géraldine Longueville, Émilie Perotto, Océane Ragoucy, Noémie Sauve, Emmanuel Tibloux et Antonella Tufano

Comité de suivi (ministère de la Culture)

Solène Bellanger, Camille Herfray, Estelle Pagès et Ubavka Zaric

Comité de pilotage

Éric Jourdan (Directeur Général EPCC Cité du design-Esadse) et les membres du conseil de la recherche (Rodolphe Dogniaux, Simone Fehlinger, Karim Ghaddab, David-Olivier Lartigaud, Ernesto Oroza, Jean-Claude Paillasson) du GRAD Esadse (Groupe de recherche en arts et design) Unité de Recherche Design & Création, Esad Saint-Étienne.

Comité de sélection scientifique et artistique

Yann Aucompte, Armand Behar, Emmanuelle Becquemin, Gwenaëlle Bertrand, Claire Brunet, Céline Caumon, Indiana Collet-Barquero, Anne-Cécile Cochet, Cléa Di Fabio, Rodolphe Dogniaux, Jérémie Elalouf, Simone Fehlinger, Davide Fornari, Maxime Favard, Sylvia Fredriksson, Elen Gavillet, Karim Ghaddab, Gregory Granados, Estelle Guerry, Sylvain Gouraud, Florian Harmand, Delphine Hyvrier, Sandra Jacquier, David-Olivier Lartigaud, Pierre Lévy, Géraldine Longueville, Ernesto Oroza, Jean-Claude Paillasson, Émilie Perotto, Sophie Pène, Jacopo Rasmi, Océane Ragoucy, Émeline Roy, Valentin Sanitas, Noémie Sauve, Clémence Seurat, Marie-Aurore Sticker-Métral, Marie Tesson, Antonella Tufano

Auteurs·ices et intervenant·es

Naoufel Abbes
Pauline Aignel
Kathrina Dank
Canan Akoglu
Magali Roumy Akue
Yann Annicchiarico
David Aubriat
Salma Ayari
Daria Ayvazova
Léa Barbier
Oscar Barnay
Anne-Charlotte Baudequin
Emmanuelle Becquemin
Wilfried Becret
Virginie Belle
Guillaume Benier
Cécile Bergot
Gwenaëlle Bertrand
Sébastien Biniek
Camille Blin
Virginie Bobin
Emilie Bonnard
Arthur-Donald Bouillet
Boris du Boullay
Olivier Bouton
François Brument
Ekaterina Brytkova
Armand Béhar
Roland Cahen
Dylan Caruso
Luiz Gustavo Machado
de Carvalho
Tiziano Cattaneo
Noémie Chalaye

Line Gad Christensen
Peter Cleveland
Donna Cleveland
Claire Clément
Indiana Collet-Barquero
Léo Coquet
Fabrice Cotinat
Hélène Coussedière
Carine Delanoë-Vieux
Aude Delesalle
Licia Demuro
Jean-François Dingjian
Silvia Dore
Laurence Duca
Alexandre Elmir
Eric Fache
Jack Farman
Simone Fehlinger
Florian Bulou Fezard
Alice Finichiu
Gabriela Simon Flores
Manon Forax
Davide Fornari
Mariem Ben Fradj
Sylvia Fredriksson
Aurore Galli
Anaïs Gastineau
Elen Gavillet
Karim Ghaddab
Emanuele Giorgi
Laetitia Giorgino
Sylvain Gouraud
Christophe Guberan
Elizabeth Hale
Florian Harmand
Lucile Haute
Dave Hawey
Richard Herriott
Gabrielle Heynen
Anna Holveck
Hanhua Hu
Emmanuel Hugnot
Lisa Jacquy
Mathilde Jacquot
Naila Jendoubi
Éric Jourdan
Maxime Juin
Marie Julie
Michala Julinyova
Marie Kremer
Morgan Labar
Jules Labatut
Georges-Henry Laffont
Sophie Lamm
David-Olivier Lartigaud
Antoine Lemarchand
Romane Lorient
Jules Maillot
Guillaume Maraud
Jennifer Lauro Mariani
Frédéric Mathevet
Guillaume Meigneux
Adrien Van Melle
Antoine Moreau
Etienne Mosnier
Daniel Neuville
Hanh Nguyen
Minqing Ni
Marion Nielsen
Ernesto Oroza
Jean-Claude Paillasson
Hanika Perez
Émilie Perotto
Sophie Pène
Rachel Rajalu
Laurence Ravoux
Yohanna Rieckhoff
Yalhma Robette
Marion Roche
Philippe Rousseau
Anna Rylander
Amélie Samson
Noémie Santos
Noémie Sauve
Matthieu Savary
Diemo Schwarz
Silvana Segapeli
Françoise Seince
David Serero
Dorothee Sipp
Marie-Aurore Sticker-Métral
Claire Tréfoux
Eva Vedel
Lou Vettier
Coralie Vincent
Marion Voillot
Matthias Waldhart
Jiajing Wang
Batiste Wavrant
Caroline Zahnd
Lucas Zambon
Eugénie Zuccarelli

Modérateur·ices des sessions

Yann Aucompte, Armand Béhar, Gwenaëlle Bertrand, Roland Cahen, Dylan Caruso, Simone Fehlinger, Sylvia Fredriksson, Elen Gavillet, Sylvain Gouraud, Gregory Granados, Florian Harmand, Éric Jourdan, Ernesto Oroza, Jean-Claude Paillasson, Sophie Pène, Marie-Aurore Sticker-Métral

Écoles, universités et entreprises représentées

Écoles d'art et de design

ArBa EsA Bruxelles [Belgique], CAFA Beijin [Chine], Campus Fonderie de l'Image, DSAA design graphique & narration multimédia de Boulogne (lycée Jacques Prévert), ECAL Lausanne [Suisse], Ensad Limoges, Ensad Paris, Ensba Lyon, Ensci Paris, Esad Orléans, Esad TALM Le Mans, Esad Valenciennes, Esadhar Le Havre-Rouen, Esadse Saint-Étienne, Esam Caen/Cherbourg, ÉESI Poitiers-Angoulême, ÉSAL Metz, HEAR Strasbourg, Isba Besançon, IsdaT Toulouse, Kolding School of Design [Danmark], Tecnológico de Monterrey [Mexique], ESSTED Tunis [Tunisie]

Écoles d'architecture

Ensa Clermont-Ferrand, Ensa Grenoble, Ensa Paris-Cergy, Ensa Saint-Étienne

Universités

Auckland University of Technology [Nouvelle-Zélande], RMIT University [Australie], Tongji University [Chine], u. Aix Marseille, u. Caen Normandie, u. Clermont-Auvergne, u. de la Manouba [Tunisie], u. du Québec à Chicoutimi [Canada], u. Franche Comté, u. Grenoble Alpes, u. Jean Monnet, Saint-Étienne, u. Lille, u. Nîmes, u. Paris 1 Panthéon Sorbonne, u. Paris Cité, u. Paris Est Créteil, u. Paris Saclay, u. Rennes 2, u. Toulouse Jean Jaurès, Università degli Studi di Pavia [Italie]

Autres écoles

CNRS Paris, ENS Paris Saclay, IRCAM Paris

Entreprises et associations

A H A Paris, Atelier Santos Lemarchand, EDF Pulse, Frog Cap Gemini, Maison Roze, Normal Studio, Octo Technologie, Thales Design Lab, Tiers Lieu Paysan de la Martinière, Schneider Electric, Studio Wilfried Bécet, Vietnam Design Research Studio (VDRS)

Conception graphique

Pauline Aignel & Gabriela Simon Flores
(étudiantes-chercheuses du post-master Azimuts,
Esadse Saint-Étienne).

Partenaires

Saint-Étienne Métropole
EDF Pulse Design

Remerciements

L'équipe AD-Rec 2025 remercie chaleureusement les équipes de l'EPCC Cité du design - Esad Saint-Étienne qui ont contribué à la réalisation de ce projet ainsi que les étudiant-e-s de 4^e et 5^e année option design mention objet de l'Esad Saint-Étienne, pour leur contribution au travail de scénographie.

Texte de présentation	3
Résumé des projets présentés	4-26
<i>Couleur latente</i>	4
<i>Materializing Agency: Documentation numérique et sensorielle de pratiques textiles traditionnelles</i>	5
<i>Terre de verre</i>	6
<i>Ambivalence technologique</i>	7
<i>Après le cinéma, le design</i>	8
<i>Biodesign, biomatériaux et bioprocédés: approche sensible</i>	9
<i>Les trois banquets</i>	10
<i>Ephemera : Paysage anthropisé et formes de vie sur le site d'une ancienne mine d'amiante.</i>	11
<i>DATA_vessel</i>	12
<i>Design for Vulnerables</i>	13
<i>Enquête par le dessin</i>	14
<i>Nous sommes du monde</i>	15
<i>Powers of scale : Atelier de recherche pour un design de révélation</i>	16
<i>Résidence curatoriale « Faire avec »</i>	17
<i>Revue Azimuts – Design Art Recherche</i>	18
<i>EFN series (Éléments du fantastique naturel)</i>	19
<i>Faire avec l'IA : intelligence artificielle & création</i>	20
<i>La Bibliothèque IRD, merveille du XXI^e siècle</i>	21
<i>Un groupe d'îles réunies par ce qui les sépare: Une recherche-création en archipel</i>	22
<i>Programme de recherche Arts & Crafts aujourd'hui</i>	23
<i>Vos papiers s'il vous plaît : vraies histoires, faux documents.</i>	24
<i>Prendre soin des abeilles</i>	25
<i>Nouvelles Gestualités</i>	26
Programme colloque	28-31
Colophon	32-34

Soutenu
par



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

EDF
PULSE
design

cité
du
design



SAINT-ÉTIENNE
la métropole

SÉM



biennale
internationale
design
saint-étienne

ésad
saint-
étienne