Elise Rigot

rigot.elise@gmail.com

Née le 20 avril 1993

Qualifiée aux fonctions de maître de conférences
18ème section du CNU n°23218376675

n°ORCID : 0000-0002-4875-0631

@eliserigot

CV universitaire

Je suis enseignante à l'Université Toulouse Jean-Jaurès et chercheuse affiliée aux laboratoires LLA-CREATIS et LAAS-CNRS. Mes travaux portent sur l'apport réflexif et critique du design au sein des pratiques technoscientifiques avec un focus sur l'éthique des nouvelles technologies, le design océanographique et la transformation des savoirs à l'époque de l'anthropocène. Je cherche à produire un travail scientifique qui n'oppose pas sciences sociales et sciences naturelles. J'ai fondé le projet *Corallum fabrica*, une archive en ligne sur les architectures coralliennes. J'ai produit le podcast *Bio Is The New Black* portant sur les implications sociales, politiques et esthétiques des biotechnologies pour le design. J'ai également conçu l'outil du *Codex* comme média de publication alternatif dans le domaine de la Bio Impression 3D. Je suis membre de divers réseaux de recherche tels que *Flusser France* et *RECOLNAT* (MNHN).

Designer de formation, je suis l'auteure d'une thèse intitulée, Design & savoirs sensibles : une recherche-création sur les technologies 3D et l'ingénierie du vivant au sein de l'anthropocène, que j'ai soutenue en septembre 2022. Cette expérience m'a permis de développer plusieurs hypothèses à travers des projets de recherche sur le rôle réflexif et critique du design à l'intérieur de pratiques scientifiques puisque j'avais choisi d'intégrer l'équipe d'un laboratoire d'ingénierie des systèmes, le LAAS-CNRS pendant les quatre années de thèse, à l'image d'un terrain d'anthropologie. J'aborde la recherche en design par la pratique de projets interdisciplinaires (voire transdisciplinaires) mêlant les questions du design, de la biologie et des technologies. Les hypothèses à travers lesquelles s'incarnent mes recherches sont des médias numériques tels que des logiciels de publications et de lecture, des podcasts, des archives numériques, des technologies 3D telles que la réalité virtuelle, la modélisation 3D, l'impression 3D et la mise en récit. Cette pratique est mise au service de la structuration de communautés de recherche interdisciplinaire afin de promouvoir une encapacitation par le design et une action de soin (au sens d'attention). Mes recherches portent sur les formats de la recherche, c'est-à-dire : Comment le design par la mise en forme de formats dédiés, peut-il favoriser des formes de savoirs sensibles à même d'être des savoirs transformateurs pour les pratiques des sciences ? Mes recherches sont guidées par le contexte critique et de crises multiples dans lesquelles nous sommes pris, que l'on peut rattacher au terme controversé d'anthropocène. Je porte une préoccupation aux manières de travailler et que celle-ci puisse prendre en considération les zones d'importance des différentes parties prenantes impliquées dans une situation. A ce titre, j'attache de l'importance aux concepts de faire en commun, de faire communauté, et de responsabilité.

Mon expérience d'enseignement est transversale et porte tout autant sur des cours magistraux en histoire et théorie du design que sur l'enseignement de la pratique de projet ou la recherche-projet dans le contexte Universitaire. Elle s'appuie sur l'obtention et la préparation de l'agrégation en arts appliqués (2016) et les cours très variés, majoritairement en licence, que j'ai donné à l'Université Toulouse – Jean Jaurès dans laquelle j'enseigne depuis six ans, et diverses écoles où j'interviens à titre occasionnel. Ma pratique pédagogique est profondément attachée à la formation de l'esprit critique des étudiant.e.s afin qu'ils et elles puissent investir des terrains de projets concrets sur lesquels ils et elles ont une prise et puissent par la suite observer les effets de leur projet de recherche.

Par ailleurs, mon expérience en auto-entreprise et diverses activités professionnelles m'ont amené à prendre des responsabilités administratives. En effet, j'ai été impliqué pour l'organisation de journée d'étude et de colloques, pour la représentation des doctorant.e.s de l'école doctorale allph@, dans la co-direction d'un ouvrage et dans la direction d'un projet de recherche financé. Je me suis également impliquée dans divers groupes de travail au sein de laboratoires de recherche et des associations.

Parcours professionnel

2023 // **Qualifiée aux fonctions de maître de conférences** par le Conseil national des universités pour la section 18 au n°23218376675 (Classée 2ème poste MCF Design UNîmes campagne 2022-2023)
2022-2024 // **Attachée temporaire d'enseignement et de recherche** (temps plein) Université Toulouse – Jean Jaurès UFR Design et Arts Plastiques et accueil partenariat au LAAS-CNRS sur le projet *Corallum fabrica*, équipe ELiA
2018-2022 // **Doctorante avec monitorat d'enseignement** Université Toulouse – Jean Jaurès UFR Design et Arts Plastiques, membre des laboratoires LLA-Créatis et LAAS-CNRS (équipe ELiA) Financement : contrat doctoral spécifique normalien (CDSN) de l'École Normale Supérieure Paris-Saclay
2016-2018 // **Designer en auto-entreprise** (Accenture, Collectif BAM, TheCamp)
2013-2018 // **Élève fonctionnaire stagiaire à l'École Normale Supérieure de Cachan** (ENS Paris-Saclay)

Formation et titres universitaires

2018-2022 // **Doctorat en design**, Université Toulouse – Jean Jaurès, laboratoire LLA-Créatis et LAAS-CNRS, sous la co-direction de *Christophe Vieu* PR, LAAS-CNRS, équipe ELiA, Toulouse et *Anthony Masure*, responsable de la recherche à la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD – Genève, HES-SO) anciennement MCF Design, EA 4152 LLA-Créatis, Toulouse – Jean Jaurès, soutenue le 16 septembre 2022 au LAAS-CNRS. Titre : **Design & savoirs sensibles : une recherche-création sur les technologies 3D et l'ingénierie du vivant au sein de l'anthropocène** [En ligne]
Devant un jury composé de :
James Auger, MCF HDR, Centre de Recherche en Design, ENS Paris-Saclay, *examinateur*
Lorenzo Bramanti, CR. CNRS, LECOB, *membre invité*
Yves Citton, PR. Université Paris 8, *rapporteur et président du jury*
Xavier Guchet, PR. UTC Compiègne, *rapporteur*
Claudia Mareis, Prof. Matters of Activity, Humboldt-Universität zu Berlin, *examinatrice*
Anne-Lyse Renon, Dr. MCF Université Rennes 2, *membre invitée*
Oral de la thèse disponible [En ligne]
2017-2018 // **M2R Recherche** en design *ENS Paris-Saclay, ENSCI, Télécom ParisTech* et Diplôme de l'École normale supérieure de Cachan
2016 //Obtention du concours de l'**Agrégation d'Arts Appliqués** (classée 3ème)
2015-2016 // **M2 FESUP** *ENS Cachan* (Paris-Saclay)
2013-2015 // **Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués** (DSAA) mention objet à l'école Boulle
2013 // Admission à l'École Normale Supérieure de Cachan département design (major) et à l'école Boulle en DSAA mention objet
2011-2013 // **Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles** section C, arts et design à Toulouse
2011 // Obtention du Bac S options Danse et Arts Plastiques en section Euro mention Très Bien, Lycée Saint-Sernin de Toulouse

Enseignements et jury

J'ai choisi de faire figurer dans cette section quelques-unes de mes approches pédagogiques correspondant aux cours principaux que je donne à l'Université Toulouse – Jean Jaurès. Pour un meilleur confort de lecture, j'ai, par la suite, synthétisé les heures de cours cumulées sur les six dernières années à travers deux tableaux. Le premier concerne mon expérience de monitorat et d'ATER, le second est consacré à mes expériences d'enseignement complémentaires.

Approches pédagogiques

M1 – Podcast collectif Créations collectives :

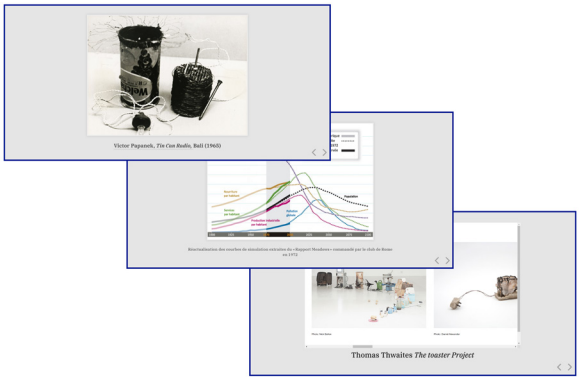
Dans le cadre des séances *Enjeux de société* dispensées pour le master Design Transdisciplinaire Culture et Territoire (mDTCT), j'ai proposé que les étudiant.e.s animent et préparent un podcast intitulé « Créations collectives » à l'occasion de la sortie de l'ouvrage *Design et Communication - Créations Collectives* (CNRS Éditions, 2024) dirigé par Lionel Lavarec. Nous avons collectivement arpenté l'ouvrage, qui a été le point de départ du podcast. Avec le soutien de la Maison de l'Image et du Numérique (MIN) de l'Université Toulouse – Jean Jaurès, les étudiant.e.s ont proposé un podcast en trois parties. Premièrement, un entretien avec Lionel Lavarec, deuxièmement l'animation d'une table ronde portant sur le sujet suivant : *Design & Communication. Le design est-il activateur et inhibiteur de dynamique collective ? Dissensus au cœur des projets de design : comment dépasser le compromis ?* Pour se faire, nous avons invité Manon Ménard (Dr. en design), Christophe Vieu (PR. INSA) et Lionel Lavarec (employé chez Dassault Systèmes) à partager leur expérience sur ces questions. Enfin, ils et elles ont produit une composition personnelle : chronique, fiction, reportage, dialogue, donnant leurs voix sur le sujet de la création collective en design. Le podcast est disponible sur la plateforme Miroir de l'Université Toulouse – Jean Jaurès et les différentes applications d'écoute de podcast. L'objectif pédagogique principal du module était que les étudiant.e.s puissent allier un travail théorique et pratique sur un sujet déterminé et s'approprier le média du podcast pour leur propre recherche. Ils et elles ont ainsi appris à animer une table ronde, à présenter des auteur.e.s et leurs thématiques de recherche, à écrire une proposition mêlant travail radiophonique et théorie en design, à documenter un format de recherche et à en penser la diffusion à un large public et enfin ils et elles se sont initié.e.s au travail en studio son et au montage audio. En outre, le podcast étant une création collective, les enjeux de communication et de partage des rôles au sein d'un groupe ont pu être testés dans le cadre de ce dispositif pédagogique.

Pochette de lu podcast Créations collectives réalisée par les étudiant.e.s du master DTCT de l'UT2J.

L1– Histoire et théorie du design, cours magistral : Design & éthique ?

Quelles activités sont-elles soutenues au nom du design, une « attitude » qui depuis les années 1750 a construit son appareil critique avec (et parfois contre) l'industrie ? Au nom du design, nombre d'activités qui ne relèvent parfois ni de son champ, ni de ses pratiques, ni même de ses intérêts, sont pourtant soutenues dans la sphère publique. Selon le philosophe Pierre-Damien Huyghe « nous appelons beaucoup trop de choses « design ». Et le design est trop souvent appelé. Il faudrait justement faire le tri entre ce qui mérite cette appellation et ce qui, plus réellement, se laisse utiliser ou prendre dans un service. » Le cours magistral de théorie du design intitulé « Design et éthique ? » pensé pour les premières années de licence de l'Université Toulouse – Jean Jaurès, se veut une première brique pour prendre du recul sur ce qui porte le nom de design et former l'esprit critique des étudiant.e.s face aux multiples injonctions auxquelles ils et elles sont soumis.e.s. La forme du cours est celle d'une ressourcerie théorique en ligne protéiforme mêlant tout autant textes théoriques, faits historiques, projets contemporains, concepts philosophiques, concepts économiques, podcasts, vidéo-conférences, etc. Le cours donne un ancrage critique à cette injonction d'un « design éthique » et apporte des références pour penser les enjeux actuels du design depuis William Morris jusqu›à Dunne & Raby. En effet, l'éthique ne doit pas apparaître comme une étiquette, ou pire, un paramètre à prendre en compte dans le cahier des charges des futurs praticien.ne.s, mais plutôt comme constitutif des situations de design qu'ils et elles seront amené.e.s à interroger, à travailler, à pratiquer. Au début du confinement (Covid-19), comme le cours était déjà un médium numérique que j'ai codé via Reveal.js (HTML et CSS) et mis en ligne sur mon serveur personnel, j'ai partagé ce cours sur différents réseaux sociaux, pensant qu'il pourrait s'agir d'une forme de « commun » pour d'autres enseignant.e.s et étudiant.e.s en design. J'ai alors choisi comme licence pour ce cours la licence CC-BY-NC pour permettre cette circularité.

Voici le lien vers le cours en ligne : http://eliserigot.com/content/cm2022.html#/1



Extrait des slides numériques du cours Design et éthique ? réalisées en HTML et CSS sur Reveal.js

L1 – Carnet de Terrain : Apprendre à voir

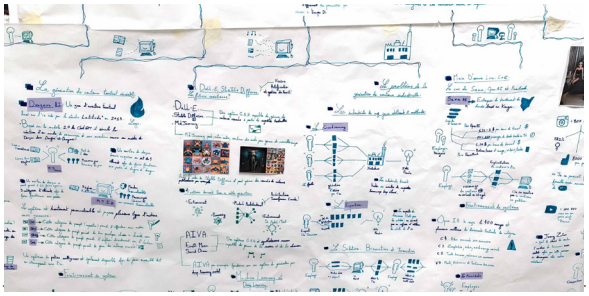
Le cours pratique de carnet de terrain que je donne pour les premières années s'appuie sur les propositions d'exercices d'observation de l'anthropologue Nicolas Nova que l'on peut trouver dans son ouvrage *Exercices d'observation - Dans les pas des anthropologues, des écrivains, des designers et des naturalistes du quotidien* (2022). Une des premières propositions pour les apprentis observateurs consiste à produire un inventaire d'un environnement selon la consigne suivante : « Où que vous soyez, passez dix minutes à dresser un inventaire systématique de ce qui se déroule autour de vous. » Les étudiant.e.s apprennent comment arpenter et observer avec conscience et présence le milieu qui les entoure. Ainsi, en allant dans plusieurs lieux riches de sens et de fourmillement de vie et à différentes heures, des marchés ou les bords de la Garonne par exemple, les étudiant.e.s sont invité.e.s à en faire différents relevés et comptes rendus : relevés de conversation, listes pour épuiser ce lieu, entretiens informels, plans, etc. Ces exercices sont complétés de la pratique du dessin d'observation (croquis) et d'une écriture expérientielle afin de faire prendre conscience de cet acte si particulier, au commencement de la posture de tout designer : porter un regard. J'agrémente ces moments de vie commun par des lectures de Francis Ponge ou de Georges

Perec. En effet, Perec dans *L'Infra-ordinaire* écrit sur cette nécessité de porter un nouveau regard sur le quotidien qui nous entoure « Interroger l'inhabituel. Mais justement, nous y sommes habitués. » Tout l'enjeu est bien de dé-couvrir le réel afin d'*apprendre à voir*.

Extrait du carnet de terrain de Lyne Guillou, d'après une étude des bords de Garonne.

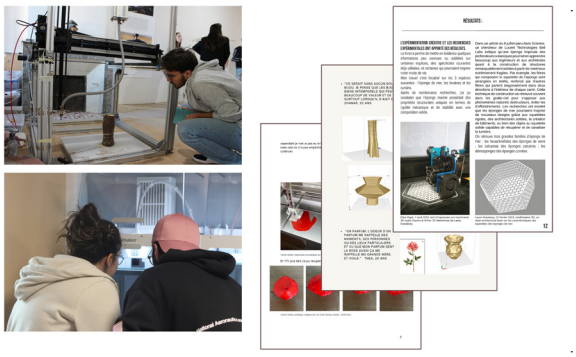
L2 – Initiation à la recherche : Enquête-création en design pour aller vers la recherche-projet

Je me suis appuyée sur la méthodologie d'écriture que j'ai mise en place à l'intérieur de ma thèse afin de la transmettre aux étudiant.e.s pour ce cours d'initiation à la recherche en deuxième année. A partir d'un sujet d'actualité (la fonte des glaciers, l'émergence des intelligences artificielles par exemple) ou d'un savoir faire technique (l'impression 3D à extrusion d'argile ou de haute résolution par exemple), les étudiant.e.s apprennent à faire de la recherche bibliographique et de la veille de projets en design afin de faire un état de l'art sur un sujet défini. Elles et ils commencent à établir un périmètre de recherche grâce à l'outil de la carte heuristique qu'elles et ils font évoluer tout le long de leur recherche. Dans un deuxième temps, ils et elles sont invité.e.s à définir un terrain de projet à partir de leur recherche. Cet espace sera le point de départ pour une recherche par la pratique à travers deux dispositifs : une enquête-création qui s'incarne dans une forme spécifique (podcasts, fanzine, roman graphique, cartographie, collection, etc.) et une proposition de projet expérimental. Ainsi, à partir de ces deux formes, les étudiant.e.s doivent tirer un savoir et un recul critique. Qu'apprennent-ils et elles de leur enquête ? Comment éclaire-t-elle leur terrain de recherche ? Quelles sont les pistes ouvertes par leurs expérimentations ? L'objectif de ce cours est de mêler ensemble, recherche-projet, expérimentations et recherches bibliographiques au service d'une même question de recherche dans une volonté de mise en perspective de leur travail. Le rendu s'incarne à travers un article de recherche-en-design où les étudiant.e.s doivent analyser les résultats de leurs propositions, les mettre en discussion par rapport à leurs recherches bibliographiques et dessiner les perspectives ouvertes par cette recherche pour le champ du design.



Cartographie de recherche de l'étudiante Aya Petrova sur les enjeux de créations en design avec les intelligences artificielles (2023-2024).

Enquête-création à travers la retranscription d'interviews par le médium de la bande dessinée sur le sujet des langues pré-coloniales africaines réalisée par l'étudiante Darlene Tchuinda Douni



Visite au LAAS-CNRS de projet de recherche sur l'impression 3D et réalisation d'articles de recherche par les étudiant.e.s de L2 (2022-2023).

L3 – Projet design : Faire, refaire et faire

En trinôme avec le cours de recherche et l'atelier production, ce cours pratique vise à formaliser les idées et hypothèses de recherche des étudiants en un projet de recherche en design. A travers le suivi de projets individualisés, il s'agit de faire acquérir aux étudiant.e.s la méthodologie de projet, passant de la définition du terrain, la formulation de propositions variées, l'esquisse de projet, la définition d'une intentionnalité, la projection à travers différents types de maquettes, jusqu'au prototype de la proposition retenue et sa mise en espace. Dans un premier temps, j'accorde une importance à la démarche des projets des étudiant.e.s et que celle-ci s'appuie sur l'analyse du terrain et de l'existant en accord avec la réalité des situations questionnées afin que les étudiant.e.s formalisent une intention et un positionnement de projet assumé prenant en considération les usagers et l'économie du projet. Je les incite à utiliser des méthodologies issues de l'anthropologie afin de mener des entretiens semi-dirigés, des observations participantes et des prises de note graphique. Ensuite, je les amène à itérer de nombreuses propositions de projets par le dessin et la maquette afin d'ouvrir les possibles et de tester rapidement ces idées en intégrant les acteurs du terrain sous la forme d'ateliers participatifs ou de tests utilisateurs. Ce temps de maquette est aussi celui de la mise au point des intentions esthétiques, en accord avec les valeurs et les réalités techniques et matérielles du projet. A l'issue de ces diverses propositions, une piste est approfondie jusqu'au degré d'aboutissement du prototypage afin de concrétiser l'intention de projet en une proposition expérientielle quand les dimensions du projet le permettent. Par ailleurs, j'ai également à cœur de faire travailler les étudiant.e.s en groupe afin qu'ils et elles partagent leurs apprentissages, leurs outils et qu'ils et elles prennent conscience de leurs capacités créatives, analytiques et à faire des choix en adéquation avec les contextes de projet. J'applique dans ce cadre des méthodes d'intelligence collective et des ateliers de co-conception afin de faire travailler les étudiant.e.s sur les projets des uns et des autres. Je propose par exemple de faire en sorte que les étudiant.e.s produisent un travail pour le cahier des charges d'un.e autre étudiant.e afin de prendre du recul sur leur propre production.

Photographies extraites du projet de recherche de Emma Stoffel (2022-2023) portant sur la précarité menstruelle suivi en mémoire par Saul Pandelakis.

Enseignements dispensés à l'Université Toulouse - Jean Jaurès en tant que monitrice et ATER ou dans le cadre du laboratoire LLA-Créatis

Année	Nature	Cycle	Effectifs	Intitulé	Volume horaire annuel
2023-2024	**CM**	**L1**	75	***« Design et éthique ? »*** Histoire et théorie du design	**24h**
2023-2024	**TP**	**L1**	25	***Projet design***, outils et méthode	**40h**
2023-2024	**TP**	**L2**	23	***Initiation à la recherche***	**55h**
2023-2024	**TP**	**L3**	18	***Projet design***	**36h**
2023-2024	**CM**	**M1**	7	***Enjeux de société***	**12h**
2023-2024	**TP**	**PhD**	2	***Pratique du podcast pour la recherche en esthétique*** avec Saul Pandelakis	**24h**
2022-2023	**CM**	**L1**	74	***« Design et éthique ? »*** Histoire et théorie du design	**24h**
2022-2023	**TP**	**L1**	25	***Projet design***, outils et méthode	**40h**
2022-2023	**TP**	**L2**	18	***Initiation à la recherche***	**72h**
2022-2023	**TP**	**L3**	17	***Projet design***	**36h**
2022-2023	**CM**	**M1**	11	***Enjeux de société***	**8h**
2021-2022	**CM**	**L1**	75	***« Design et éthique ? »*** Histoire et théorie du design	**24h**
2021-2022	**TP**	**L3**	20	***Projet design***	**36h**
2020-2021	**CM**	**L1**	75	***« Design et éthique ? »*** Histoire et théorie du design	**24h**
2020-2021	**TP**	**L3**	20	***Atelier de production design***	**28h**
2019-2020	**CM**	**L1**	75	***« Design et éthique ? »*** Histoire et théorie du design	**24h**
2019-2020	**TP**	**L3**	20	***Atelier de production design***	**28h**
2018-2019	**TP**	**L1**	25	***Méthodologie du travail Universitaire en design***	**24h**
2018-2019	**TP**	**L3**	20	***Atelier de production design***	**28h**
2018-2019	**TP**	**L3**	20	***Installation & Scénographie design***	**12h**

Total : TP ou TD = 459h CM = 140h

Enseignements dispensés dans d'autres établissements (interventions, cours et séminaires)

Année	Nature	Cycle	Intitulé	Volume horaire annuel
2023-2024	**CM**	**L1/L2 (DNMADE**	***Intervention dans le cours de Justine Collon et Irène Dunyach,*** Lycée Joséphine Baker, Toulouse	**3h**
2022-2023	**CM**	**M2**	***La recherche en design - un monde à explorer*** ENS Paris Saclay - Master Recherche Design	**3h**
2022-2023	**CM**	**L1/L2 (DNMADE)**	***Intervention dans le cours de Irène Dunyach,*** Lycée Joséphine Baker, Toulouse	**3h**
2022-2023	**CM**	**L1/L2/L3/M1/M2**	***Design & savoirs sensibles,*** Séminaire « Actualité de la recherche », HEAD – Genève et UNIGE	**2h**
2021-2022	**CM**	**L1 (1A)**	***Initiation théorique au design*** Histoire et théorie du design, institut supérieur des arts et du design de Toulouse	**12h**
2020-2021	**CM**	**M2**	***Intervention Master MIAGE,*** Université Paris 1 Panthéon - Sorbonne, « Ateliers créativité-Innovation » dir. Christophe James	**3h**
2020-2021	**table ronde**	**M2**	***Responsabilité des ingénieurs et de la recherche,*** Institut National des Sciences Appliquées de Toulouse (INSA)	**1h**
2020-2021	**TP**	**M1**	***Workshop sur les panneaux photovoltaïques,*** avec design<->commun et ADEME, Ecole de Condé	**3h**
2020-2021	**CM**	**L1 (1A)**	***Initiation théorique au design*** Histoire et théorie du design, institut supérieur des arts et du design de Toulouse	**12h**
2020-2021	**CM**	**L1/L2 (CPGE)**	***Les savoirs sensibles : pratiques situées, médias dialogiques & héritages,*** « Les implications du dessin dans le design », Cité scolaire Rive Gauche	**3h**
2022-2023	**CM**	**M2**	***Autres sciences : pratiques situées, médias dialogiques & communautés,*** ENS Paris Saclay - Master Recherche Design	**3h**
2019-2020	**CM**	**4A & 5A (M1/M2)**	***« Le Vampyroteuthis Infernalis »***, communication au cycle de séminaire *Temps réel* dir.Douglas Edric Stanley, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence	**3h**
2019-2020	**CM**	**L1 (1A)**	***Initiation théorique au design*** Histoire et théorie du design, institut supérieur des arts et du design de Toulouse	**12h**

Total : TP = 3h / équivalent CM = 60h

Autres activités d'enseignement

Jury diplôme, thèse et comités de suivi de thèse

2024 // (à venir) Membre du comité de suivi de thèse (CSI) **Alaeddine Maamer,** École doctorale ALLPH@, Université Toulouse – Jean Jaurès
2024 // Membre du jury de thèse (DSRD) *Les cheminairs d'Ouroboros*, de **Charlotte Goefette**, École Supérieure d›Art et Design de Saint-Étienne
2023 // Membre du comité de suivi de thèse (CSI) *Design d'expérience, l'expérience du design et l'émergence d'un patrimoine sensoriel* de **Marisella Pacheco**, École doctorale ALLPH@, Université Toulouse – Jean Jaurès
2021 // Jury de VAE DNSEP option design de Sandrine Delville institut supérieur des arts et du design de Toulouse

Encadrement stagiaire

2023 - L3, **Emmanuel Boyadjian**, *Ecole Supérieure d'Art et de Design de Saint-Etienne,*
2021 - M2 Design, **Jonathan Brouillon**, *Université Toulouse – Jean Jaurès*

Vie scientifique & vie collective

Activité avec des sociétés scientifiques :

depuis 2024 // Membre du réseau de recherche *GDR OMER*, CNRS, France
depuis 2022 // Membre, Réseau de recherche ***Ocean-Archive.org*** - *ocean comm/uni/ty TBA21–Academy,* Madrid, Venise, Londres
2020-2024 // Co-fondatrice, Réseau de recherche design<->commun, France
2018-2024 // Membre du groupe de travail *Design en recherche*, France
2018-2022 // Membre du *groupe de travail éthique du* LAAS-CNRS, France
2018-2022 // Membre, *Réseau arts-sciences-technologies, Passerelle*, France

Enregistrement public du podcast Bio Is The New Black au CRI organisé avec Design en Recherche

Responsabilités institutionnelles :

2022-2030 // Membre du conseil scientifique, *RECOLNAT*, réseau national des collections naturalistes, Muséum national d'histoire naturelle (MNHN), France.
2018-2022 // *Représentante des doctorant.e.s* (60 personnes) *LLA-Créatis* - Université Toulouse – Jean Jaurès

Langues

Français // langue maternelle
Anglais // excellent oral et très bonnes capacités à l'écrit (niveau C1)
Espagnol // excellente compréhension et bon échange à l'oral

Autres

Permis B

Logiciels : Je maîtrise la plupart des logiciels de la suite Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro), le montage son (Reaper), des logiciels de 3D et de préparation à l'impression 3D, des logiciels de traitement d'images (ImageJ), des logiciels de traitements de texte (Word), le logiciel de bibliographie Zotero, des compétences basiques en code (HTML et CSS). Je suis formée à la réalisation d'objets en impression 3D haute résolution et à diverses techniques de scan 3D. Je suis formée à l'utilisation de la plupart des machines outils pour le prototypage d'objets.

Projets de recherche en cours

Flusser in France

2019-2025 : contribution dans trois ouvrages à paraître

La pensée du philosophe des médias Vilém Flusser est en train d'être redécouverte en France depuis quelques années. Un travail de publication et de traduction de ses essais en français est en cours grâce au soutien de la *Vilém Flusser Archive* dirigée par Dr. Anita Jóri. Dans cet élan, un site web des recherches consacrées à Vilém Flusser a vu le jour, sous le nom de Flusser France dirigé par Marc Lenot et porté par EUR ArTeC (Paris 8). Je participe à trois projets de publication d'ouvrages sur Vilém Flusser.

Photographie de la Vilém Flusser Archive à Berlin retravaillée en Bitmap

Le premier est la réédition du ***Vampyroteuthis infernalis*** en français d'après le tapuscrit inédit des archives de Marc Partouche. L'ouvrage est dirigé par Marc Partouche et Marc Lenot. Dans ce cadre, ma contribution en postface du livre reviendra sur le *Vampy* comme méta-modèle pour la pensée de Flusser et un lien vers le podcast de création sonore que j'ai réalisé sur le *Vampyroteuthis infernalis*.
Le second est la réalisation d'un ouvrage sur les apports de Flusser à la pensée écologique qui s'intitule ***Nous sommes les enfants de Marie Curie*** aux éditions WildProject dirigé par Marin Schaffner où je contribue avec Marin Schaffner, Victor Petit et Anthony Masure sur une préface pour introduire le choix de sélection des essais présents dans l'ouvrage dont une partie a été choisi durant ma résidence de recherche dans les archives de Vilém Flusser à Berlin (2019).
Le troisième est un ouvrage sur le thème de la recherche-création dans les écrits de Vilém Flusser dirigé par Yves Citton aux éditions Artec où je participe à la transcription d›essais inédits en français aux côtés de Marc Lenot, Anderson Pedroso, Habybatou Wague et Yves Citton. Je suis également co-autrice de la préface de l'ouvrage avec Yves Citton où nous proposons l›hypothèse du *Vampy* comme modèle pour la recherche-création en design.

Who speaks for the Indian Ocean?

2022-2024 : 4 épisodes de création documentaire

Lors de la *Mission Océan indien*, pour laquelle j'ai embarquée sur un navire de recherche océanographique, menée par les *Explorations de Monaco*, j'ai commencé un projet de podcast, qui s'appelle ***Who speaks for the indian Ocean?*** Cette question réfère à une phrase de la philosophe des sciences féministe Donna Haraway, qui demande : *Who Speaks for the jaguar?* En reprenant son questionnement sur les voix à partir desquelles on fait parler les acteurs non-humains et vivants, la question est de savoir qui prend parole pour l'Océan indien. En premier lieu : cette voix existe-t-elle ? et depuis quelle position, si cette voix existe, cette voix est prise : celle du scientifique, du politique, du législatif ? Il me semblait qu'il manquait sans doute des voix d'attachement, qui racontent la relation que les personnes de cette mission (je pense en premier lieu à ceux et celles qui vivent quotidiennement avec lui) entretiennent avec l'Océan indien. Le podcast, par sa circularité, permettrait de mettre en écho ces voix et de tisser ensemble : récits scientifiques, histoires de vie et les sons des atmosphères de cette traversée singulière.

Logo du podcast Who speaks for the indian ocean

Corallum fabrica – To'a

2020-2026 : étude de perception croisée du corail

Depuis 2020, la fondation Dassault Systèmes a accompagné le projet *Corallum fabrica* porté par le LAAS-CNRS, ce qui a permis de développer un projet interdisciplinaire d'envergure mêlant design, biologie marine et ingénierie. Ce projet rend accessible 42 spécimens de squelettes de coraux des collections du MNHN et de collections personnelles de chercheurs en libre accès par des modèles 3D haute résolution via la technologie de la tomographie à rayons X sur une archive 3D.
Nous travaillons actuellement avec Cécile Berthe à la création d'un documentaire radiophonique sur la perception anthropologique du corail en Polynésie française qui s'appuie sur des entretiens et un tournage sonore effectué durant notre mission en 2023. Je souhaite poursuivre le travail mené au sein de *Corallum fabrica* afin de mener une enquête de perception croisée entre divers océans de nos liens aux coraux (Océan indien, Océan pacifique et Mer méditerranée).

Portraits des personnes interviewées pour l'enquête To'a (Polynésie française)

Archive océanique troublante

2024-2026 : archive numérique

Je souhaite travailler à une archive d'objets incarnant une relation actuelle à l'océan, qui sont difficiles à classer, tels que des objets à la fois naturels et artificiels : une archive numérique d'objets et d'histoires troublantes de la mer. Les échantillons de plastiques ramenés des canyons sous-marins sur lesquels ont poussé des coraux d'eau froide exemplifie la typologie des objets que je souhaite archiver. Il m'importe d'incarner différentes relations à la mer en invitant des personnes reliées à différents océans à contribuer à cette archive (Océan indien, Océan pacifique et Mer méditerranée).

Thèse de doctorat

J'ai résumé ici le travail de recherche effectué durant le doctorat et publié dans la thèse. Les différents projets de recherche-création en design sont présentés ainsi que l'hypothèse principale de travail et les apports de la thèse. Les références bibliographiques n'ont pas été mentionnées dans ce résumé pour des raisons de fluidité de lecture, pour une vision plus complète des références bibliographiques employées, la thèse est disponible en annexe du dossier (la qualité des images est malheureusement réduite du fait des contraintes techniques de dépôt sur Galaxie).

Résumé de la thèse

De nombreuses études ont démontré la nature construite et située des connaissances scientifiques. Ce constat s'est accentué avec le développement des technosciences, nouvelle condition d'élaboration du savoir scientifique où techniques et sciences ne sont plus séparables. Dans ce contexte, les pratiques des chercheurs ne s'occupent plus seulement de l'observation et l'analyse du réel, mais de sa fabrication. Or, les objets qui sortent des laboratoires et les techniques qui servent à les élaborer ne sont pas éthiquement et socialement neutres. Par conséquent, une réflexion sur la culture matérielle des sciences, depuis les formats et les formes de la recherche doit être engagée. En quoi le design, comme mise en forme de notre environnement, peut-il participer d'une réflexivité de la culture matérielle de la recherche scientifique ? Comment peut-il l'influencer, et quels enjeux cette situation soulève-t-elle ? J'ai exploré ces questions au travers d'une approche de recherche-création en design et d'une observation participante en m'intégrant dans une équipe de chercheurs académiques en sciences de l'ingénierie qui élaborent des dispositifs et des procédés d'interface entre des artefacts technologiques et des cellules ou des tissus vivants. J'ai interrogé la culture matérielle scientifique de ces « ingénieurs du vivant » avec un double prisme : celui des bio-objets produits en laboratoire, et celui des formats de mise en visibilité des sciences en train de se faire. Dans ce contexte, nous avons élaboré un « médium dialogique », sorte de glossaire numérique et contributif appelé *Codex*, qui met en débat au sein de la communauté des chercheurs le vocabulaire et les néologismes propres à la bio-impression 3D et à ses applications dans le domaine des « organes sur puce ». Par ailleurs, nous avons construit une archive en science ouverte autour des architectures internes des squelettes de coraux, rendues visibles à l'aide de la tomographie à rayons X. Une expérience numérique multimédia en ligne intitulée *Corallum fabrica* met ainsi à disposition de différents publics les données, modèles et visualisations 3D des squelettes coralliens de 42 spécimens. Enfin, j'ai mené une étude d'ordre épistémologique par la création d'un podcast dédié à l'ouvrage *Vampyroteuthis infernalis* de Vilém Flusser et de Louis Bec. De ces études, j'ai tiré une typologie de connaissances propres à la recherche en design : les savoirs sensibles. J'ai également esquissé un rôle pour la recherche en design comme médecine de l'imaginaire au sein des « sciences des ruines ».

Présentation générale et organisation de la thèse

La thèse « Design & savoirs sensibles : une recherche-création sur les technologies 3D et l'ingénierie du vivant au sein de l'anthropocène » se présente comme un ouvrage de six cents pages richement illustré découpé en quatre chapitres. Le premier chapitre expose le contexte et l'hypothèse générale de la thèse. Les trois autres chapitres sont consacrés à trois projets de recherche-création en design, explorant des manières de faire du design à l'intérieur des pratiques de la science à l'époque de l'anthropocène. La thèse est agrémentée de cahiers d'images qui sont composés à partir de dessins

issus du terrain de la thèse et des catalogues issus des expositions des projets et objets réalisés dans le cadre du doctorat et présentés dans divers lieux culturels. Des textes à caractère littéraire cadencent la lecture, relatant l'histoire d'objets techniques ou des fictions prenant comme point de départ l'ingénierie du vivant. Les chapitres de recherche-projets (chapitre 2, 3, 4) présentent des initiatives concrètes de recherche-création en design via des propositions de média design à travers : la conception d'un espace de publication numérique, une archive en ligne *open-science* et un podcast théorique (Figure 1). La thèse a été co-dirigée par Christophe Vieu PR, LAAS-CNRS, équipe ELiA, Toulouse et Anthony Masure, responsable de la recherche à la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD – Genève, HES-SO) anciennement MCF Design, EA 4152 LLA-CREATIS, Université Toulouse – Jean Jaurès. La co-direction, interdisciplinaire, avec les sciences de l'ingénierie d'un côté et les sciences du design de l'autre, font de ce travail une recherche inédite à l'interface entre design et science, avec une inscription physique dans un laboratoire d'ingénierie, le LAAS-CNRS pendant les quatre ans de la thèse. La soutenance de thèse a été prolongée d'une exposition des travaux pratiques dans le Hall du laboratoire du LAAS-CNRS. Elle a été soutenue devant un jury interdisciplinaire composé de : James Auger, MCF HDR, Centre de Recherche en Design, ENS Paris-Saclay, examinateur ; Lorenzo Bramanti, CR. CNRS, LECOB, membre invité ; Yves Citton, PR. Université Paris 8, rapporteur et président du jury ; Xavier Guchet, PR. UTC Compiègne, rapporteur ; Claudia Mareis, Prof. Matters of Activity, humboldt-Universität zu Berlin, examinatrice et Anne-Lyse Renon, Dr. MCF Université Rennes 2, membre invitée, le 16 septembre 2022 dans la salle de conférence devant une centaine de personnes présentes dans le public.

Figure 1 : trois recherche-création qui structurent la thèse

choix des polices de caractères utilisées dans la thèse et explicitation des différents niveaux de lecture proposés dans les choix de mise en page. Le travail de mise en page a été réalisé avec Irène Dunyach.

Chapitre 1 : Du design dans la culture matérielle des sciences

Mon postulat est qu'à l'intérieur des pratiques des sciences de l'ingénierie du vivant, il y a du design, et des questions de design, mais le designer et les chercheurs en design sont absents de cet environnement. L'hypothèse principale de ce travail est que le design incarne une manière de « faire science autrement » en proposant une autre culture matérielle des sciences. Cette *autre* de la science est une science qui refuse le mythe d'une recherche pure, d'un idéal du progrès linéaire et assume le caractère situé et chargée de valeurs de toute production de connaissance. Je m'appuie sur un cadre référentiel de la sociologie des sciences, de la philosophie des science, de théories environnementales et féministes tels que : Vilém Flusser, Bruno Latour, Isabelle Stengers, Donna Haraway et Baptiste Morizot (pour ne citer que ceux-là). J'utilise une méthodologie de recherche-création en design qui consiste à proposer un projet de design au sein d'un contexte de recherche et d'en évaluer les effets dans une production académique. D'après Nicolas Nova, la particularité de la recherche en design est de quatre ordres. Premièrement, le design est une pensée en processus : avec un procédé itératif entre observations, descriptions, faire et réflexivité (Figure 2). Deuxièmement, le design a une perspective généraliste qui implique une diversité des matériaux d'enquête. Troisièmement, le design impose une pensée avec la matérialité : les formats utilisés dans l'enquête n'amènent pas les mêmes réflexions. Enfin et quatrièmement, le design est une pensée par les formes. C'est ce que nous étudions à travers les projets de recherche-création qui constituent les chapitres suivants de la thèse.

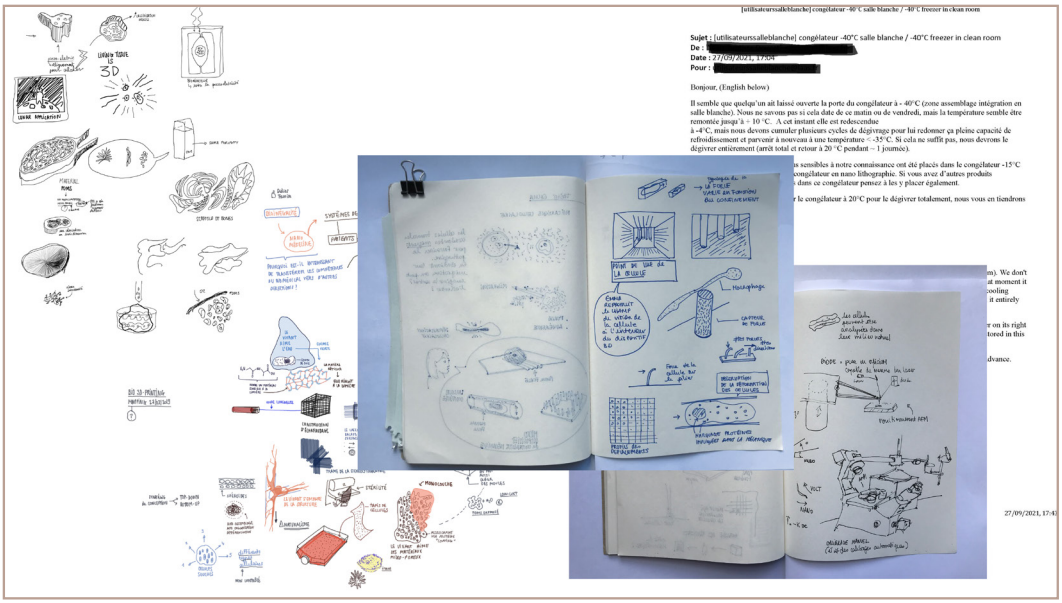


Figure 2 : extrait des carnets de recherche des observations participantes réalisées durant la thèse

Chapitre 2 : Le Codex de la Bio-impression 3D

La première étude présentée dans la thèse est un travail d'enquête sur les bio-objets conçus en laboratoire autour de la bio-impression 3D à travers un médium dialogique contributif sur les termes qui gravitent autour de cette pratique : le *Codex de la bio-impression 3D*. [En ligne]
Dans le domaine convergent des organoïdes, de la médecine régénérative, de l'ingénierie tissulaire, de la bio-impression et de la microfluidique, les scientifiques utilisent dans leurs publications une grande variété de mots pour décrire les artefacts qu'ils produisent. Certains de ces mots appartiennent au vocabulaire conventionnel, d'autres sont des néologismes créés à dessein. L'utilisation de ce champ lexical original révèle des imaginaires et des visées qui soulèvent des questions à la fois épistémiques et éthiques. D'une part, les termes choisis véhiculent souvent une vision spécifique du vivant et d'autre part, les dénominations employées ne décrivent pas correctement l'ontologie réelle des artefacts produits. Dans ce contexte, l'objectif est de proposer l'édition numérique d'un codex critique sur les organoïdes, la bio-impression et les sujets connexes. Cette approche interdisciplinaire vise un glossaire en libre accès et une plateforme numérique collaborative permettant aux scientifiques du domaine de discuter de leurs pratiques et du lexique associé. En terme de contribution, les auteurs peuvent choisir de contribuer sur un terme, de créer un terme ou bien de participer à l'élaboration d'une contribution au format libre tel qu'un article, un essai, une fiction, une illustration, une pratique scientifique, une réflexion libre ou la description d'un objet technique. L'enjeu du projet est d'outiller la réflexion critique et éthique dans un domaine de recherche particulier par l'animation d'un média de publication dialogique ouvert, qui se veut non normatif et situé. J'ai montré dans ce chapitre ce que serait une proposition d'un média dialogique s'appuyant sur la définition de termes pour une communauté de pratiques interdisciplinaires. La méthodologie de cette recherche-création m'a permis de faire une enquête au sein de ce milieu en questionnant les formats de mise en visibilité et de publication des matérialités des pratiques scientifiques rattachées à la bio-impression 3D. Mon travail a également consisté en une description et une compréhension de la bio-impression 3D sous le prisme de l'imagination, de la spéculation et de l'histoire des techniques. J'ai tenté de montrer que le *Codex* en tant que médium dialogique peut engager une création de *matter of concern* pour les communautés de scientifiques afin de partager un certain souci pour l'emploi des mots dans leur domaine, à même de véhiculer certaines valeurs (et donc une certaine éthique). Le concept du *Codex* peut s'appliquer à d'autres communautés de recherche et permettrait de les équiper sur la question du langage.
Les réflexions théoriques sur un ancrage de philosophie des techniques et des sciences à l'origine du *Codex de la bio-impression 3D* sont publiés dans l'article *Engineering Biomaterials for Regenerative Medicine: A time issue*[1]. Par ailleurs, les résultats du Codex de la bio-impression 3D sont publiés dans l'article suivant : *Incarner une objectivité féministe via un média de publication scientifique. Le cas du Codex de la bio-impression 3D*[2]. Dans cette contribution, je montre la possibilité d'incarner l'hypothèse de Donna Haraway d'une forme d'objectivité féministe au sein des pratiques de publication académique à travers le cas d'usage du Codex. Je reviens sur les apports et limites de ce média de publication de la recherche et expose les difficultés qui se posent pour les sciences de l'ingénierie à l'intégration d'une forme d'objectivité alternative féministe pourtant nécessaire pour l'élaboration d'un point de vue réflexif sur les pratiques des technosciences.

1 Elise Rigot et Christophe Vieu. « Engineering Biomaterials for Regenerative Medicine: A time issue », *Materials & Time*, 2021 (dir. Bernadette Bensaude-Vincent) [En ligne]

2 Elise Rigot « Incarner une objectivité féministe via un média de publication scientifique. Le cas du Codex de la bio-impression 3D », 2023, *Design Arts Médias*, Dossier thématique Femmes de Sciences [En ligne] Article disponible en annexe du dossier.

Chapitre 3 : Le corail en héritage

Le chapitre « Le corail en héritage » est le cœur de la thèse et s'incarne à travers le projet de recherche *Corallum fabrica*, qui a permis de démontrer l'intérêt d'un travail interdisciplinaire entre biologie, ingénierie et design.
L'archive 3D *Corallum fabrica* rassemble une cinquantaine de spécimens de squelettes de coraux, la plupart venant des collections de la zoothèque des spécimens secs du Muséum national d'Histoire naturelle, d'autres étant issus des collections personnelles des chercheurs et constituant des objets naturels en cours d'étude. Les spécimens ont été imagés en tomographie à rayons X, permettant de révéler l'architecture externe et interne de ces squelettes. L'archive rend accessibles des modèles 3D de ces structures optimisés pour une expérience de visualisation domestique à partir d'un navigateur sur un ordinateur personnel (nous avons développé plus tard un outil de réalité virtuelle). Le projet *Corallum fabrica* rend également accessibles les données de la tomographie à rayons X à la demande grâce à un formulaire. L'un des points épineux pour la conception de la base de données a été de savoir si nous prenions le parti de l'agencer de manière *top-down* ou *bottom-up*. Une façon *top-down* d'agencer la base de données serait de définir à l'avance les échantillons, les informations et le mode de visualisation de la plateforme de manière figée, sans que ces derniers puissent être modifiés de façon dynamique sur l'application web de la base de données. Une manière *bottom-up* de gérer la base de données rend possible une appropriation de cette dernière par un ensemble d'utilisateurs capables d'augmenter le contenu, d'ajouter des modèles ou de modifier l'archive en temps réel.
L'archive en ligne rejoue à la fois les principes d'une archive « classique », rendant accessibles certains échantillons à une communauté de chercheurs et de citoyens curieux, et d'un autre côté elle prétend également être une archive « vivante », dans le sens où elle peut être une plateforme d'accueil à des recherches en train de se faire. Ainsi, en tant que designer, il ne s'agit pas seulement de dessiner l'interface graphique qui accueillera les réplications 3D des coraux de l'archive ; il s'agit également de faire des choix de modes de diffusion, de communication, et d'environnement technique.
Par ailleurs, ce projet a trouvé résonance avec une autre initiative, *Ocean-Archive.org*, qui rassemble une communauté d'artistes travaillant à la connaissance de l'Océan par l'art. *Ocean-Archive.org* réalise ce rêve d›une archive vivante, qui met en dialogue, en histoire, en image la relation émotionnelle que nous portons à l›Océan. Nous y sommes nombreux et nombreuses à nous interroger sur le devenir ruine des habitant.e.s humain.e.s et non humain.e.s de la Terre, à la manière dont nous pouvons y répondre. En tant que designer, et artistes, nous tentons alors de proposer des formes de savoirs sensibles, comme manière de lutter contre le désengagement projectuel. En effet, le déclin de la biodiversité n'affecte pas seulement nos ressources nourricières, elle affecte notre rapport au monde et au futur. Un monde où il n'est pas dit que la Terre sera toujours habitable par les humain.e.s. Je soutiens que travailler la mémoire collective est un rempart à la fatalité, du moins, au sentiment de fatalité. Cette fatalité empêche tout engagement projectuel et elle est tout autant à combattre que le réchauffement climatique lui-même. J'essaie d'aller à l'encontre de l'épuisement du rêve que dénonçait le philosophe Bernard Stiegler quand il disait que la jeune génération était une génération privée de rêve. Ainsi, les médias que nous concevons en tant que designers pour renouveler notre rapport à la fois aux collections naturalistes et notre attention aux fragments du vivant, collectés avec soin par des générations de scientifiques, sont l'un des outils perceptifs que nous pouvons activer afin de définir des conditions de relations plus riches au monde dans lequel nous vivons.
Corallum fabrica est un projet à la fois culturel et scientifique (l'un et l'autre étant en réalité toujours reliés). L'archive a pris la forme d'objets de médiation, de sculptures, d'expérience de réalité virtuelle et se prolonge par son libre usage par d'autres artistes ou designers. Ce travail de recherche a donné

lieu à plusieurs publications pour le grand public[3], des publications académiques[4] et des expositions (Figure 3).

Figure 3 : exposition et action de dissémination réalisée durant la thèse

3 Elise Rigot, « Face à la sixième extinction : faire œuvre de mémoire ? », journal quotidien Analyse Opinion Critique (AOC), juin 2023
Élise Rigot avec Guillaume Barbareau, « Fragment(s) : Mémoire des architectures coralliennes », « Architectures animales », Billebaude 19, 2021

4 Elise Rigot et Christophe Vieu. « Corallum fabrica : une archive vivante comme média d'encapacitation pour la recherche scientifique », 2024, Communication & design, créations collectives (dir. Lionel Lavarec) Hermès La Revue, CNRS éditions, collection Essentiel. Contribution disponible en annexe du dossier.
Elise Rigot et Lorenzo Bramanti. « Les forêts animales marines, une rencontre fertile », 2024, *Arts et Sciences, ISTE openscience* [En ligne]

Chapitre 4 : Le Vampyroteuthis infernalis

La troisième recherche-création concerne un penseur des médias peu connu en France : Vilém Flusser, à travers un travail consacré au *Vampyroteuthis infernalis*, qui devient un modèle pour repenser les enjeux du design contemporain. Le travail de recherche-création engagé avec le Vampy a donné lieu à diverses publications[5] autour du médium du podcast[6].
L'animal de la fable du philosophe des médias Vilém Flusser est dans ce chapitre, un mode opératoire pour une recherche-création en design interrogeant des milieux aliens tels que la biologie marine et les nouvelles technologies. Grâce au cadre théorique de Vilém Flusser, ce chapitre propose des stratégies de design non binaires, circulaires, prenant en compte l'évolution temporelle et l'être-au-monde des choses et êtres que nous étudions. L'appareil critique esquissé ici, grâce à l'étude du *Vampyroteuthis infernalis*, propose un point de vue a-anthropocentrique, où le point de vue et les êtres-au-monde aussi variés que ceux du vampyroteuthis, des cellules, d'un objet technique ou des coraux peuvent être pris en compte depuis leur mode d'existence particulier. Ce chapitre nous a permis d'esquisser un autre rapport au design, que nous avons nommé « design vampyroteuthique » . Un « design vampyroteuthique » nous donne en outre le droit d'affirmer une forme de permanence du design avant, pendant et après l'époque industrielle. Pour que le design en tant que pratique puisse continuer d'exister, c'est bien notre relation fondamentale à la création et à la technique qu'il nous faut questionner. Le « design vampyroteuthique » peut dessiner l'une des voies possibles du design aujourd'hui, à la manière où Anthony Dunne et Fiona Raby proposent dans leur ouvrage *Speculative everything* (2013) de spéculer à propos de tout pour rendre la réalité plus malléable et plurielle.
Ainsi, le couple de designers Dunne & Raby propose une liste de termes pour qualifier le design, tel qu'habituellement pratiqué (a), tel que pratiqué dans le design spéculatif (b). Nous revisitons leur principe pour explorer une tierce voie (c) : le « design vampyroteuthique ». (Figure 4).

A	B	C. Vampyroteuthian design	C. Design vampyroteuthique
Affirmative	Critical	Reflexive	Reflexif
Problem solving	Problem finding	Create relations	Créateur de relations
Provides answers	Asks questions	Provide Hypothesis	Propose des hypothèses
Design for production	Design for debate	Design for epistemology	Design pour l'épistémologie
Design as solution	Design as medium	Design as a pluri media	Design comme pluri média
In the service of industry	In the service of society	In the service of living entities	Au services des vivants
Fictional functions	Functional fictions	Philosophical fiction	Fiction philosophique
For how the world is	For how the world could be	For how the world might be	Le monde comme il est peut être
Change the world to suit us	Change us to suit the world	Change our relation to the world	Change notre relation au monde
Science fiction	Social fiction	Animal fiction	Fictions animales
Futures	Parallel worlds	Other presents	Présents alternatifs
The "real" real	The "unreal" real	circular reality	Réalité circulaire
Narratives of production	Narratives of consumption	Narratives of science	Sciences paranaturalistes
Applications	Implications	Unfinished objets	Objets non finis
Fun	Humor	Poetry	Poésie
Innovation	Provocation	Dreaming	Rêve
Concept design	Conceptual design	experiential design	design d'expériences
Consumer	Citizen	Curious humans	Humains curieux
Makes us buy	Makes us think	Make us aware	Nous rend conscient
Ergonomics	Rhetoric	Sensitive	Sensible
User-friendliness	Ethics	Moral	Moeurs
Process	Authorship	Networks	Réseaux

Figure 4 : description d'un« design vampyroteuthique » d'après le manifeste a/b de Anthony Dunne et Fiona Raby dans Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything : Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press.

5 Élise Rigot. « Vampyroteuthis as a bioluminescent lighthouse to think under the livings. Some mutations: From 1981 to 1991. », *Flusser Studies 30,* 2021 [En ligne] Article disponible en annexe du dossier.

6 Élise Rigot., « Vampyroteuthis Infernalis, le podcast comme format de recherche-création », *Flusser Studies – Vilém Flusser in France*, 2021, (dir. Rainer Guldin, Anthony Masure) [En ligne]

Ce dernier chapitre, sans doute le plus étonnant, a permis en outre de dessiner une trajectoire commune à des projets de recherche qui peuvent apparaître au premier abord sans liens les uns avec les autres. Tout l'enjeu est bien de proposer une autre forme de design dans ce moment particulier où nous nous trouvons de remise en cause de la modernité et de dépasser l'objectif initial de production par le design. Nous soutenons ici une recherche qui mêle les disciplines et les pratiques au service d'un projet commun : celui d'améliorer notre capacité d'action collective et de participer à la possibilité d'une projection commune dans des futurs ouverts.

Apports de la thèse

La thèse *Design & savoirs sensibles : une recherche-création sur les technologies 3D et l'ingénierie du vivant au sein de l'anthropocène* a ouvert la voie à la possibilité d'une culture matérielle située, réflexive, critique et dialogique dans les sciences de l'ingénierie du vivant, à même d'en modifier les pratiques et les directions.

1. Apport épistémologique : Les savoirs sensibles

J'ai essayé de définir ce que seraient les savoirs sensibles, comme ce qui nous mettrait en capacité de sentir, d'éprouver, de voir, ce que l'on ne connaît pas encore, mais que nos sens et notre expérience nous permettent d'appréhender autrement que par nos connaissances théoriques. Ces travaux de thèse constituent un apport aux savoirs sensibles de ce type. Cet apport épistémologique sur les typologies de savoirs produits peut à notre sens participer d'une évolution culturelle et matérielle des sciences, permettant sans doute, d'intégrer à la fois les questions des citoyens et d'apporter une réflexivité sur les manières de faire. Il ne s'agit pas de dire ici qu'il faut sensibiliser le public aux sciences mais plutôt rendre sensible les questions scientifiques, ce qui revient à les envisager dans un cadre matérielle et donc culturel.

2. Apport méthodologique : La recherche-création en design

La thèse a démontré un intérêt de la méthodologie de recherche-création en design en tant que processus heuristique, itératif, documenté et évalué par les pairs. La méthodologie mise en place peut trouver, selon moi, une place concrète dans les appels à projets interdisciplinaires des pratiques scientifiques. Cela aurait pour effet corollaire de placer les scientifiques en posture réflexive vis-à-vis de leur culture matérielle, et pourrait contribuer à une pluralisation des modes de faire savoir. La recherche-création en design considérée comme une méthodologie de recherche en propre peut participer au partage d'un concernent commun (de valeurs communes), à même de consolider des communautés de recherche. Dans notre cas, les recherches-créations ont fait émerger des médias dialogiques contributifs de science ouverte qui prennent place au sein des pratiques de « l'ingénierie du vivant » avec un apport transdisciplinaire entre biologie, ingénierie et design.

Nous avons conclu sur une typologie de sciences à inventer collectivement, auxquelles le design peut prendre part, les sciences des ruines.

Conclusion : Les sciences des ruines

La recherche en design peut à mon avis participer d'une forme de sciences des ruines. Les sciences des ruines sont des sciences d'avenir. Il existe déjà des sciences des ruines : archéologie, histoire, psychologie, géologie, etc. Nous aurons à apprendre de leur pratique. Nous savons, grâce aux travaux rigoureux du Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC), que le constat est amer. Pourtant, c'est aussi un défi qu'il nous faudra prendre à cœur, comme les humains ont rêvé aux sciences qui les emmèneraient un jour sur la Lune, ils ont rêvé aux sciences qui leur feraient comprendre le monde infiniment petit des nanotechnologies. *Et si nous rêvions d'une science des ruines, qui nous mettent en capacité de comprendre le sens de nos héritages et d'y répondre ?* Ces sciences restent à découvrir, et nous n'avons pas la prétention de pouvoir en dessiner les contours, nous sentons cependant qu'elles prendront de l'importance dans un futur proche. Dans ces sciences, l'héritage culturel des sciences ne sera pas un bien jalousement convoité, il sera mis au centre du microscope, il sera caractérisé et rendu visible et lisible. La recherche en design, de par sa capacité de projection et d'imagination sera l'une des parties prenantes, elle ouvrira des possibles, là où sans doute d'autres chercheurs décriront des diagnostics et prescriront des remèdes. Des entités immenses attendent ces sciences des ruines, une des premières concerne l'Océan.

Activités de recherches

Supervision d'un projet de recherche financé :

2021- 2024 - **(85 k euros)** ***Corallum fabrica***, *La fondation Dassault Systèmes* [En ligne] **coordinatrice et investigatrice principale**

Participation à des projets de recherche :

2023-2024 - ***To'a***, LABEX CORAIL (PI. Serge Planes) CRIOBE, **conceptrice et coordinatrice** [En ligne]

2020-2024 - *Flusser France* (PI. Marc Lenot), 3 livres en préparation, **co-autrice** [En ligne]

2020- 2022 - ***Archive***, MITI (PI. Franck Lartaud) CNRS, **dissémination grand public**

2018- 2024 - ***MULTIFAB***, ERC (PI. Laurent Malaquin) CNRS, **utilisatrice de la plateforme** et participation aux activités de l'équipe par les projets *Codex* et *Corallum fabrica* [En ligne]

Publications scientifiques

Articles dans des revues à comité de lecture (7) :

D. Théron, O. Gasquy, S. Dugast, F. Simard, D. Benzaken, R. Leroy, E. Rigot, C. Thibaut, D. Peroumal, A. Rumjaun. (à *paraître*, 2024) « ***Reflections on means and objectives for outreach and communication of an ocean expedition*** »

Julie Blanc, Marion Voillot et Elise Rigot. (à paraître, 2024) « **Étude croisée de trois thèses de recherche-création en design** » *Sciences du Design,* vol. n° 20, Le doctorat en design : enjeux et évolution

Elise Rigot et Lorenzo Bramanti. « **Les forêts animales marines, une rencontre fertile** », 2024, *Arts et Sciences, ISTE openscience* [En ligne]

Elise Rigot. « **Incarner une objectivité féministe via un média de publication scientifique. Le cas du Codex de la bio-impression 3D** », 2023, *Design Arts Médias, Dossier thématique Femmes de Sciences* [En ligne]

Elise Rigot et Christophe Vieu. « **Engineering Biomaterials for Regenerative Medicine: A time issue** », *Materials & Time,* 2021 (dir. Bernadette Bensaude-Vincent) [En ligne]

Élise Rigot., « **Vampyroteuthis Infernalis, le podcast comme format de recherche-création** », *Flusser Studies – Vilém Flusser in France*, 2021, (dir. Rainer Guldin, Anthony Masure) [En ligne]

Élise Rigot. « ***Vampyroteuthis as a bioluminescent lighthouse to think under the livings. Some mutations: From 1981 to 1991.*** », *Flusser Studies 30,* 2021 [En ligne]

Élise Rigot et Jonathan Justin Strayer. « **Retour vers 1972 : rouvrir les possibles pour le design et l'économie face aux effondrements** », *Sciences du Design*, vol. n° 11, Anthropocène et effondrement, 2020, p. 32-41, [En ligne]

Elise Rigot. « **Le design pour le(s) vivant(s) : appréhender sans optimiser** », *Sciences du Design*, vol. n° 10, Nouveaux regards 2019, p. 42-50, [En ligne]

Chapitres d'ouvrages (2) :

Élise Rigot. (à *paraître*), « **Le design fiction à l'épreuve des techno-utopies des corps** », *Encyclopédie des objets impossibles* (dir. Irène Dunyach, Saul Pandelakis, Elise Rigot), actes augmentés du colloque international *CinéDesign 2* (novembre 2018)

Elise Rigot. (à *paraître*) « **Produire une archive ? Construction d'une communauté interdisciplinaire sur l'étude des organismes coralliens** » (dir. David Enon)

Elise Rigot et Christophe Vieu. « **Corallum fabrica : une archive vivante comme média d'encapacitation pour la recherche scientifique** », 2024, *Communication & design, créations collectives* (dir. Lionel Lavarec) *Hermès La Revue, CNRS éditions, collection Essentiel*

↖ *Couverture de l'ouvrage Collectif. (2024). Design et communication—Créations collectives (dir. Lionel Lavarec) Hermès La Revue, CNRS éditions, collection Essentiel*

Anthony Masure et Élise Rigot. « **Troubler les programmes. Design, cybernétique et biologie moléculaire.** », ouvrage collectif *Les écologies du numérique,* 2022 (dir. Ludovic Duhem), esad orléans [En ligne]

Membre de direction d'ouvrage (1) :

Ouvrage collectif, (à paraître, 2023) ***Encyclopédie des objets impossibles*** (dir. Irène Dunyach, Saul Pandelakis, Elise Rigot), actes augmentés du colloque international *CinéDesign 2* (novembre 2018)

Membre de comité de lecture ou évaluatrice (2) :

Sciences du Design, vol. n° 19, « **Design <> médium(s)** »

Les Herbonautes, programme de sciences participatives du réseau national des collections naturalistes (RECOLNAT) - appel à projet 2024

Communications scientifiques

Communication dans un colloque international (4) :

Elise Rigot, conférence internationale pour *Au-delà des douleurs de la Terre :manières de penser, pratiques artistiques et engagements*, à venir, 23 mai 2024, MUDAC, Suisse

Elise Rigot, « **To'a Balade en forêt de corail** », conférence et démonstrations au colloque du LABEX Corail, Paris, Aquarium du Trocadéro, 12 décembre 2023 [En ligne]

Elise Rigot, Denis Tribouillois, Guillaume Barbareau, Julie Foncy, Jean-Marc Larré, Christophe Zanon, Julien Libourel, Lorenzo Bramanti, Franck Lartaud, Isabelle Domart-Coulon, Magalie Castelin, Serge Planes, Paul Duru, Laurent Malaquin, Christophe Vieu, « ***Advanced 3D technologies applied to coral skeletons structures for generating an open science archive Corallum fabrica*** », conférence au colloque international *International Coral Reef Symposium* (*ICRS 2022)*, Bremen, 3-8 juillet 2022

Élise Rigot, « **Vampyroteuthis as a bioluminescent lighthouse to think under the livings. Some mutations: From 1981 to 1991** », conférence au colloque international « Vilém Flusser and His "Languages" » Vilém Flusser Archive, dir. Anita Jóri, 15-30 Juin 2020

Élise Rigot, « **Nano f(r)ictions, entre imaginaires et poussées techniques, le design comme critique** », conférence au colloque international « Cinéma-Design », université Toulouse – Jean Jaurès, dir. Pia Pandelakis et Irène Dunyach, 18 novembre 2018, [En ligne]

Communication dans une journée d'étude (7) :

Élise Rigot, « Qui parle pour les corallines ? A propos d'une série de micro-architectures dédiées aux algues encroûtantes de l'océan Indien », JE Le pouvoir de l›objet (org. Brice Genre et Marion Le Torrivellec), université Toulouse – Jean Jaurès, laboratoire LLA-Créatis, 15 décembre 2023

Élise Rigot, JE Post-Design Alter-production (org. David Enon), Ecole Supérieure des Beaux Arts D'Angers, « Produire une archive ? Construction d'une communauté interdisciplinaire sur l'étude des organismes coralliens », Angers, 11 mars 2021, slide [En ligne], vidéo [En ligne], texte [En ligne]

Élise Rigot, « Quelques projets de design avec la science en train de se faire : objets transitoires, médias dialogiques & communautés », JE école doctorale ALLPH@, « Recherche-Création, Création-Recherche Cartographie des pratiques » Université Toulouse – Jean Jaurès - 11 décembre 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « Construire un cadre commun : quelques réflexions sur un cours s'intitulant Design et éthique » communication à la journée d'étude « Journées Recherche, Design, Éthique,

Prendre soin », dir. Université de Lille, en ligne, 8 octobre 2020, vidéo [En ligne], texte [En ligne], compte-rendu du cycle [En ligne]

Élise Rigot, « Quelques projets de design avec la science : entre production d'outils critiques, conduites et formats décalés », communication à la journée d'étude « Design X Science », dir. Marguerite Benony, Nolwen Maudet, Kensho Miyoshi, CRI - Paris, 4 février 2020, [En ligne]

Anthony Masure, Élise Rigot, « Sonder les abysses : vers un monde vampyroteuthique », communication à la journée d'étude « Sonder les dispositifs numériques. Pratiques archéologiques en art et en design », dir. Vincent Ciciliato, Julie Martin, Anthony Masure, Carole Nosella, Université Toulouse – Jean Jaurès, laboratoires CIEREC & LLA-CRÉATIS, 18 octobre 2019, [En ligne]

Lucie Baudouin, Élise Rigot, Christophe Vieu « Authentifier la bio-impression 3D », communication dans le cadre de la journée d'étude « Health & Care Technologies : La bio-impression 3D en ingénierie tissulaire. Défis et questions », dir. Cécile Legallais, Xavier Guchet, Costech et BMBI, Université de Technologie de Compiègne, 19 juin 2019

Poster dans une journée d'étude (1) :

Élise Rigot, Lucie Baudouin, Laurent Malaquin, Christophe Vieu, « About the words in the field of tissue models », poster présenté à la journée d'étude « From 3D culture to organoid » dir. Joëlle Amédée, Jean-Luc Galzi, Jérome Sohier, Corinne Sébastiani, Faculté de médecine, Sorbonne Université, 105 Bld de l'Hôpital 75013 Paris, 2 décembre 2019

Membre organisation journée d'étude et conférence internationale (6):

Organisatrice principale et référente « **Le design inhibiteur ou activateurs de dynamiques collectives ?** » podcast animé par des étudiant.e.s du master DTCT, Maison de l'Image et du Numérique, UT2J, table ronde, 10 participants, 28 février 2024, France [En ligne]

Conception graphique des supports de la conférence internationale **MicroPhysio** «*Micro-physiological models: From organoids to organs-on-chip*» Cargèse, 11-15 avril 2022 [En ligne]

Modératrice et organisatrice principale de « **Bio Is The New Black episode 3** », enregistrement public du podcast, séminaire, au CRI en partenariat avec Design en Recherche, 10 participants, France [En ligne]

« **Résilience du corail entre design, ingénierie & biologie** »workshop et conférence internationale de Serge Planes, Elise Rigot, Laurent Malaquin, Vincent Raimbault et Christophe Vieu, Axe Santé/Environnement, LAAS-CNRS, 20 janvier 2020

Lucie Baudouin, Julie Foncy, Elise Rigot, organisation et animation, ***Cinéclub groupe de travail éthique***, Atelier Black Mirror - Arkangel, LAAS-CNRS, 22 octobre 2019

« **Sonder les dispositifs numériques. Pratiques archéologiques en art et en design** », dir. Vincent Ciciliato, Julie Martin, Anthony Masure, Carole Nosella, org. Julie Martin, Anthony Masure, Elise Rigot université Toulouse – Jean Jaurès, laboratoires CIEREC & LLA-Créatis, 18 octobre 2019

Communication dans un séminaire (11) :

Élise Rigot, Séminaire d'équipe - **To'a, retour sur la mission au CRIOBE de Mooréa,** LAAS-CNRS, 20 novembre 2023

Elise Rigot. **La recherche en design - un monde à explorer**, séminaire ENS Paris Saclay - M2R Design, 20 janvier 2023 [En ligne]

Elise Rigot. **Design & savoirs sensibles**, Séminaire « Actualité de la recherche », HEAD – Genève et UNIGE, 6 octobre 2022

Nathalie Bruyère, Élise Rigot & Guillaume Barbareau, « **Matérialités ! Céramique, low-tech & écologie (politique) !** », *séminaire État des recherches*, isdaT, plateau média, 6 avril 2022, [En ligne]

Elise Rigot. **Les savoirs sensibles : pratiques situées, médias dialogiques & héritages**, Séminaire « Les implications du dessin dans le design », Cité scolaire Rive Gauche - CPGE Art et Design, 19 octobre 2021

Elise Rigot. *Animorphosis*, séminaire Vilém Flusser Archive, « **Vampyroteuthis Infernalis as Bioluminescent Lighthouse to Think among the Living**. », 20 mai 2021 [En ligne]

Elise Rigot. *Domestication talk*, séminaire ENS Paris Saclay - M2R Design, « **Autres sciences : pratiques situées, médias dialogiques & communautés** », 15 avril 2021 [En ligne]

Élise Rigot, Jeudi du vivant, séminaire LAAS-CNRS, « **Producing an archive? Building an interdisciplinary community on the 3D study of coral skeletons** », LAAS-CNRS, 18 mars 2021, [En ligne]

Élise Rigot, Séminaire d'équipe, « **Codex de la bio-impression 3D** », LAAS-CNRS, 16 novembre 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « **Le Vampyroteuthis infernalis** », communication au cycle de séminaire *Temps réel*, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, Jeudi 24 octobre 2019, [En ligne]

Élise Rigot, Christophe Vieu, Séminaire d'équipe, ***Authentifier la bio-impression 3D***, LAAS-CNRS, 18 novembre 2019

Expositions et résidences de recherche

Expositions :

Exposition personnelle, « **Retour d'expédition Océan indien, une expérience sensible** », 23 septembre - 3 octobre 2022, *Halles de la Transition*, dans le cadre du festival Festival International du Film d'Environnement (FREDD), Toulouse [En ligne]

Exposition collective « **Les Formes du Design** », organisé par l›isdaT dans le cadre de la France Design Week, 7 - 28 septembre 2022, *RoseLab*, Toulouse [En ligne]

Exposition collective « **Regards croisés - Mission océan Indien** », Sociétés d'exploration de Monaco, Musée océanographique de Monaco, 16 mars - 18 avril 2023

Exposition « **Rituels pour architectures coralliennes** » festival Festival International du Film d'Environnement (FREDD), La Cité - Toulouse, 3 - 9 octobre 2022

Exposition « **Le corail des abysses** », Mairie de Banyuls-sur-mer, 8 - 15 août 2022

Exposition « **Rituels pour architectures coralliennes** » *solo show* à la galerie ARCADE Design à la campagne® - Château de Ste Colombe en Auxois, 11 juin- 28 août 2022 (commissaire : Marine Hunot).

Exposition collective « **Fiction-naire** », ARCADE Design à la campagne® - Château de Ste Colombe en Auxois, 17 avril - 16 octobre 2022 (commissaire : Marine Hunot).

Exposition « **Archives vivantes, fragments coralliens** », Le petit festival de la côte Vermeille, à Cerbère le 28 août 2021 (invitation : Razerka Lavant)

Projet ***A journey into animal forest***, lors du Bicentenaire de Lacaze-Duthiers au Biodiversarium de Banyuls-sur-mer du 2-4 juillet 2021

Installation ***Miroir***, Paris Design Week, 3-7 septembre 2020

Exposition prix espace Beaurepaire, projet ***Labcare***, école Boulle, 2016

↖ *Photographie dans les combles du château, Arcade pour l'exposition Fiction-naire. Au fond le film L'expérience du tomographe et devant une série de quatre Archives vivantes. Crédits : Arcade*

↗ Photographie de la mise en espace de l'exposition «Rituels pour architectures coralliennes», galerie ARCADE Design à la campagne® — Château de Ste Colombe en Auxois, juin 2022 (Invitation : Marine Hunot, Scénographie : Bérengère Ameslant)

↗ Photographie de l'exposition « Retour d'expédition Océan indien, une expérience sensible », 23 septembre - 3 octobre 2022, Halles de la Transition, Toulouse Pièces réalisées au FabLAAS du LAAS-CNRS, Impression 3D (PLA) et panneaux de bois contreplaqués, Conseiller scientifique : Line Le Gall (PR. MNHN) , Assistant designer : Emmanuel Boyadjian, Programmation lumière : Bastien Venzac

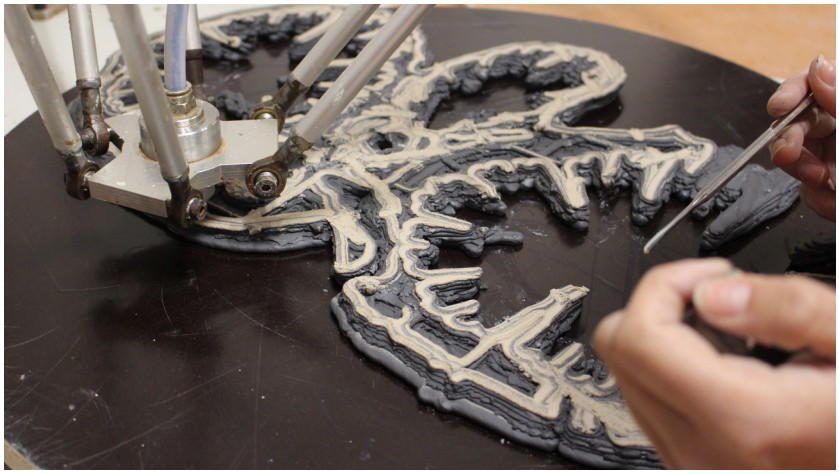
Résidences et séjours de recherche:

Juin et juillet 2023 // Centre de Recherches Insulaires et Observatoire de l'Environnement (CRIOBE) site de Moorea, Polynésie française, terrain et mission de recherche sur le projet TO'A [En ligne]

Octobre et Novembre 2022 // Société d'Exploration de Monaco (Multimédia) - résidence sur le navire océanographique S. A. Agulhas II, Mission Océan Indien [En ligne] ; vidéo de retour de résidence [ici]

Juillet 2021 // Atelier du Faire (Céramique et verre) - Fondation d'entreprise Martell [En ligne]

Mai 2019 // Archives de Vilém Flusser, Berlin



Photographie de gestes en cours d'impression d'un fragment de la pièce Archive vivante, Fragments coralliens : Caryophyllia clavus. Résidence au 8fablab de Crest.

Photographie à l'atelier céramique des Ateliers du Faire de la Fondation d'entreprise Martell

Photographie dans le laboratoire du S.A. Agulhas II entrain de scanner des corallines ramenées des fonds de Saya de Malha par Line Le Gall

Photographie dans la cabine du navire du S.A. Agulhas II entrain de faire une interview avec Sundy Ramah, chercheur biologiste pour le gouvernementmauricien.

Centre de Recherches Insulaires et Observatoire de l'Environnement (CRIOBE) site de Moorea, Polynésie française

Publications et communications grand public

Production et animation podcast & Radio :

Élise Rigot, « **Les voix de l'Océan indien,** A la découverte de l'île invisible », mission océan Indien, Les explorations de Monaco, mars 2023 [En ligne]

Élise Rigot, « **Les voix de l'Océan indien,** Le bénitier de Sundy », mission océan Indien, Les explorations de Monaco, mars 2023 [En ligne]

Élise Rigot, « **Les voix de l'Océan indien,** à la rencontre des corallines », mission océan Indien, Les explorations de Monaco, mars 2023 [En ligne]

Élise Rigot, « **Les voix de l'Océan indien,** Tortues marines », mission océan Indien, Les explorations de Monaco, mars 2023 [En ligne]

Élise Rigot, « **Les voix de l'Océan indien,** Véronique Mireille Banane », mission océan Indien, Les explorations de Monaco, mars 2023 [En ligne]

Rétrospective des épisodes du podcast Bio Is The New Black sur la radio πnode, 18-24 janvier 2021 avec dialogue en ligne

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°7** - Entretien avec Marguerite Benony, », radio FMR, *CPU*, émission du 10 juin 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°6** - Entretien avec Anne-Lyse Renon, Design graphique dans les pratiques de la science », radio FMR, *CPU*, émission du 10 juin 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°5** - dialogues entre Arthur-Donald Bouillé, Lisa Dehove & Xavier Montoy, Partie 2 : entre vivant et artificiel », radio FMR, *CPU*, émission du 10 décembre 2020, [En ligne]

Logo du podcast Bio Is the New Black. Graphisme : Élise Rigot. Crédits typographiques : Jérémy Landes, Studio Triple.

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°5** - dialogues entre Arthur-Donald Bouillé, Lisa Dehove & Xavier Montoy, Partie 1 : Le concours iGEM vu et vécu par les designers », radio FMR, *CPU*, émission du 3 décembre 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « **BONUS - Bio Is The New Black n°4** - Vampyroteuthis as a bioluminescent lighthouse to think under the livings », radio FMR, *CPU*, bonus du 9 juin 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°4** - Vampyroteuthis Infernalis & épistémologie fabulatoire », radio FMR, *CPU*, émission du 21 mai 2020,[En ligne]

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°3** - dialogue entre Anthony Masure & Xavier Guchet - des designers passeur.se.s », radio FMR, *CPU*, émission du 19 mars 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°2** - Un regard sur le vivant, entretien avec Marie-Sarah Adenis », radio FMR, *CPU*, émission du 23 janvier 2020, [En ligne]

Élise Rigot, « **Bio Is The New Black n°1** - Design spéculatif, biotech et algorithme prédictif », radio FMR, *CPU*, émission du 26 septembre 2019, [En ligne]

Communications destinées au grand public :

Élise Rigot, « **Corallum fabrica : une archive comme média d'encapacitation pour la recherche scientifique** », amphithéâtre de l›école Boulle, 9 février 2024 [En ligne]

Élise Rigot, « **Media dialogique, archives vivantes et technologies 3D : construire le soin pour les sciences en crise** », Rencontres de Lure, « Évolution, révolutions », 22 août 2022

Élise Rigot, « ***Rockpool session*** », plateforme *Ocean-Archive.org,* dialogue en ligne, 29 mars 2022

Élise Rigot, Christophe Vieu, « **Corallum fabrica : Un dialogue entre biologie marine, technologie et design** ». Café Arts / Sciences, Comptoir Saint-Sernin, Toulouse, 26 janvier 2022

Anthony Masure, Élise Rigot, « **Notre monde vampyroteuthique** », conférence-performance donnée au Marseille Octopus Worldwide / Festival du poulpe, 26 août 2019, [En ligne]

Publications destinés au grand public :

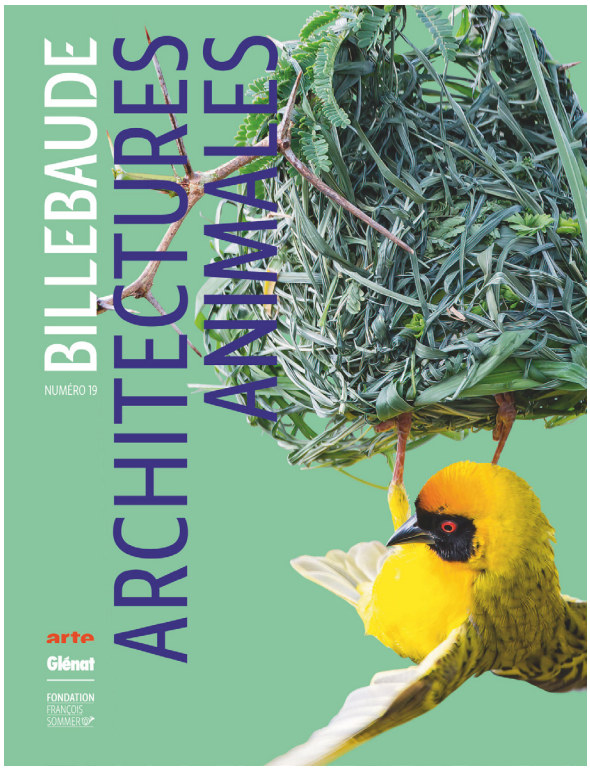
Elise Rigot, « **Face à la sixième extinction : faire œuvre de mémoire ?** », journal quotidien Analyse Opinion Critique (AOC), juin 2023 [En ligne]

Élise Rigot, « ***Fragments of corals*** », *Ocean-Archive.org,* 14 mars 2021 [En ligne]

Élise Rigot avec Guillaume Barbareau, « **Fragment(s) : Mémoire des architectures coralliennes** », « Architectures animales », *Billebaude 19,* 2021

Élise Rigot, transcription écrite d'après « **Interview Laurent Malaquin, directeur du MULTIFAB du LAAS-CNRS** », 8 octobre 2021, [En ligne], disponible sur le Codex

Élise Rigot, « **20118_11_05_datacenter_Rabat_bot612.780/p_h_7_1** », doubles pages de Astrid de la Chapelle, *Futu VI,* Paris, autoédition, novembre 2019, [En ligne]



↗ Couverture du numéro 19 de la revue Billebaude sur les Architectures animales où j'ai publié un article : Élise Rigot avec Guillaume Barbareau, « Fragment(s) : Mémoire des architectures coralliennes », « Architectures animales », Billebaude 19, 2021

Polices de caractères utilisées dans le document :

Digestive (2016-2020), Jérémy Landes (Studio Triple)

NaN tragedy (Jean-Baptiste Morizot, 2019-2021)

Roboto Serif (Google Fonts, 2021-2022

Plex (IBM, Mike Abbink × Bold Monday, 2017-2018)

Équateur (Eugénie Bidaut, 2022, d'après la police de caractère ***Latitude*** — Ange Degheest, 1950 — distribuée en open source sur Velvetyne)

Avara (Raphaël Bastide, Lucas Le Bihan, Wei Huang, Walid Bouchouchi, Jérémy Landes, 2011-2019, distribuée en open source sur Velvetyne)

Les pages qui suivent sont celles d'un portefolio de projets.