



1.



2. et 3.



Date
Octobre-Novembre 2022

Type
Mission océanographique

Rôle
designer multi-média

Site
<https://www.monacoexplorations.org/missions/mis-sion-ocean-indien-2022/>

Mission Océan indien

En octobre et novembre 2022 s'est tenue la mission « Océan indien » menée par les Explorations de Monaco, impliquant plus de cent cinquante personnes à bord du navire de recherche océanographique S.A. Agulhas II. Cette expédition s'est déroulée en deux étapes. Une première a conduit les scientifiques sur un atoll classé patrimoine de l'Unesco : Aldabra. Une seconde a été consacrée à l'étude de la biodiversité d'un banc sous-marin : Saya de Malha. Durant la résidence, j'ai réalisé un tournage sonore en vue d'un podcast intitulé *Who speaks for the indian ocean?*, une série d'illustrations et une archive numérique sur les algues corallines. Cette expérience hors du commun m'a amenée à comprendre les enjeux liés à l'océanographie dans une zone particulièrement intéressante de l'Océan indien où un herbier sous-marin d'environ 40 k km² permettrait de stocker une grande partie du CO² de cette région.

fig. 1 – Photographie du S.A. Agulhas II sur les flots de l'océan indien durant la mission « Océan indien »
Crédit photo : Mathys Nicolas pour l'Agence Zeppelin et Exploration de Monaco

fig. 2 – Photographie dans ma cabine lors de la résidence en train d'interviewer le chercheur mauricien Sundy Ramah

fig. 3 – Photographie sur le Pont 3 du bateau lors de la résidence entrain de faire des croquis des spécimens ramenés par les plongeurs pour l'étude de la biodiversité du banc de Saya de Malha



1.



2.

Date
septembre 2023

Type
installation et objets

Rôle
Créatrice

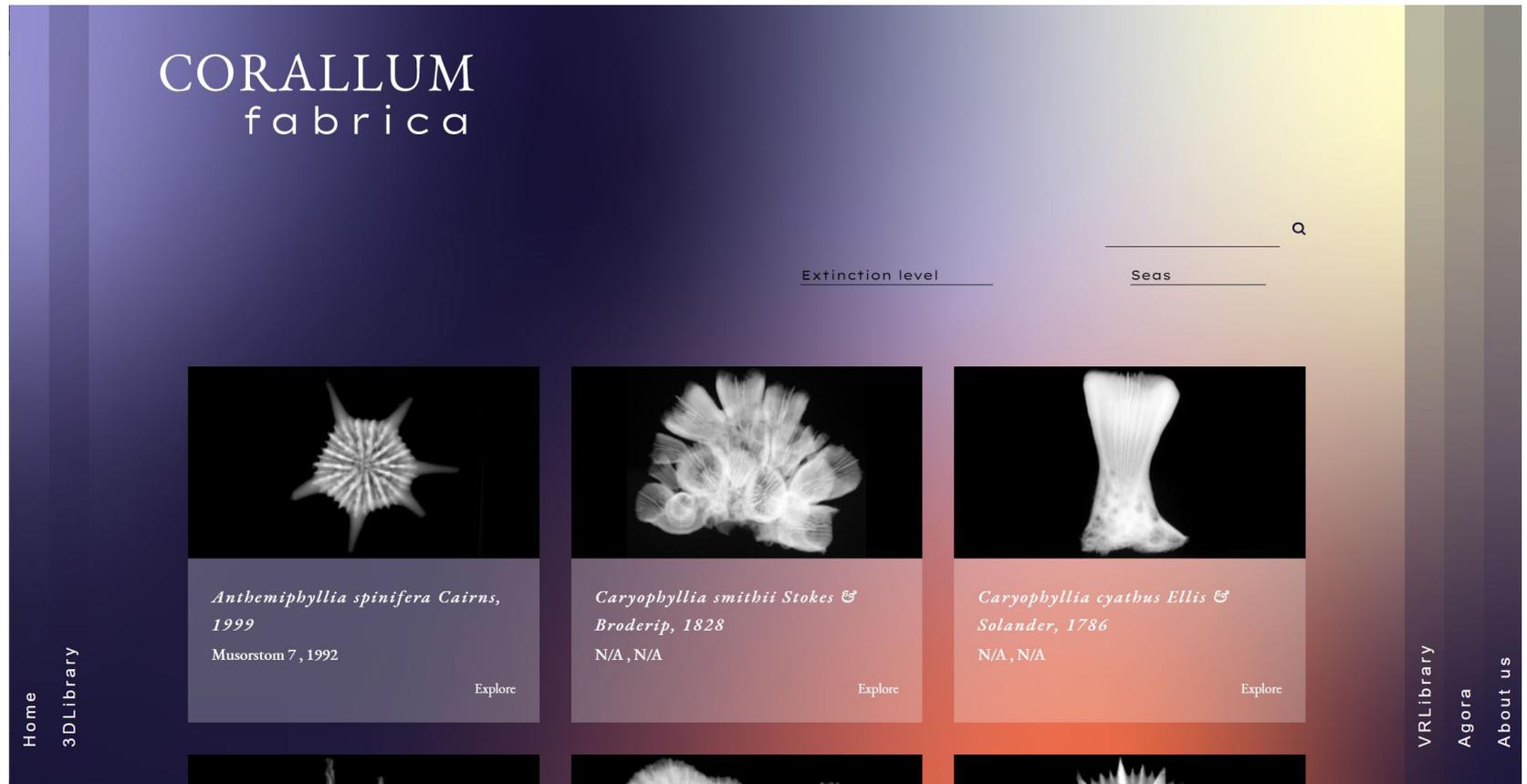
Document
<https://hal.science/hal-04491945>

Retour d'expédition

Retour d'expédition « Océan indien » une expérience sensible est une exposition sur la mission d'océanographie menée dans l'Océan indien en octobre et novembre 2022. Cela a été l'occasion pour moi de présenter une première œuvre immersive, à la fois sonore et visuelle, dans le cadre du Festival du Film de l'Environnement de Toulouse. A cette occasion, une série d'objets de médiation, totems dialogiques, invitent à prendre parole sur les corallines au sein des Halles de la transition de Toulouse. Il s'agit de cinq micro-architectures, des petits autels dédiés aux algues, les corallines. A travers chacun de ces objets disséminés dans les Halles de la transition à l'occasion du FREDD, c'est une propriété de la coralline qui est mise en avant : sa capacité à agréger des espèces comme caillou-monde, son échelle de temps géologique très ancienne, le lieu de sa découverte : Saya de Malha, sa matérialité dure et rose de par la réaction photosynthétique de ses pigments.

fig. 1 – Photographie de l'exposition Retour d'expédition « Océan indien », une expérience sensible par Elise Rigot, salle de l'installation (son, lumière, objet sur socle et accrochage mural) 23.09.2023 au 03.10.2023 aux Halles de la Transition, dans le cadre du Festival International du Film d'Environnement
Crédit photo : Elise Rigot

fig. 2 – Photographie de l'autel consacré à la symbiose entre la coralline et le corail posé sur une table des halles de la transition le soir du vernissage de l'exposition.
Crédit photo : Waga Photos pour le FREDD



Date
2020-2024

Type
projet interdisciplinaire

Rôle
créatrice et direction

Site
corallumfabrica.laas.fr

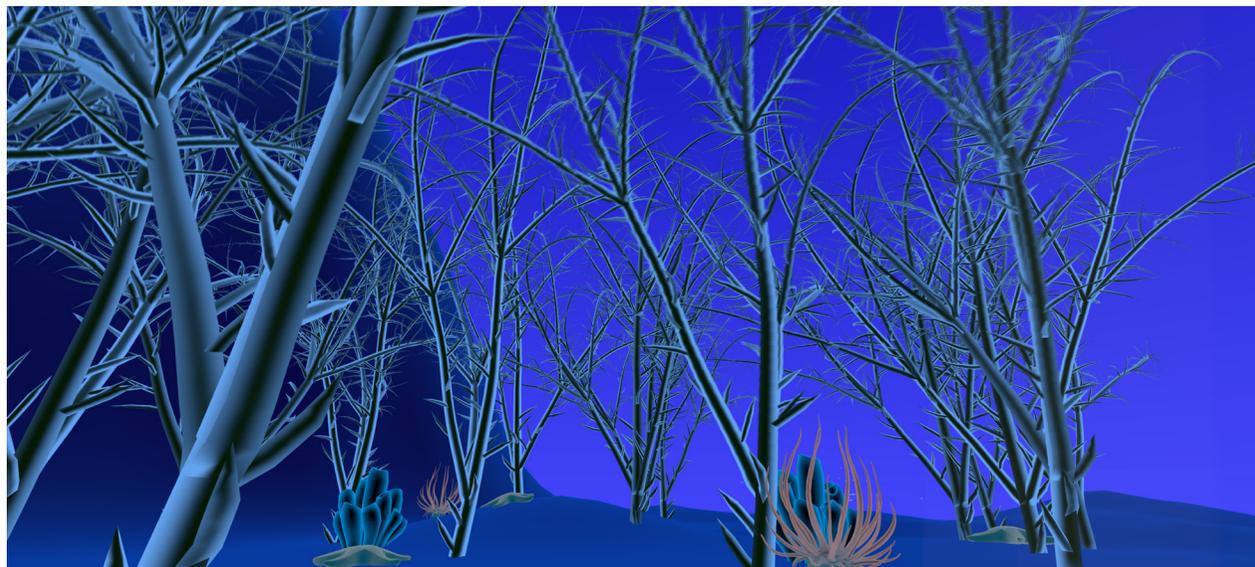
Corallum fabrica

L'archive est une forme de media design importante à convoquer aujourd'hui. Nous sommes contraints à vivre sur les ruines de notre civilisation et que nous vivons une perte de la biodiversité sans précédent ; l'archive permet d'activer une mémoire collective vitale. **Corallum fabrica** est un projet de recherche interdisciplinaire mêlant design, biologie et ingénierie autour de la création d'une archive en ligne open-science des architectures internes des coraux. L'archive est ouverte en écriture permettant une réappropriation du savoir à l'endroit des coraux. Les modélisations 3D obtenues par tomographie à rayon-x interrogent comment nous percevons ces architectures animales. Le projet Corallum fabrica bénéficie du soutien de la Fondation Dassault Systèmes et fait collaborer de nombreux institut de recherche français (not. MNHN, LAAS-CNRS, IMFT, CRIOBE, LECOB).

fig. 1 – Capture écran de la page bibliothèque 3D présentant diverses architectures internes de coraux en libre accès scannés au rayon-x.



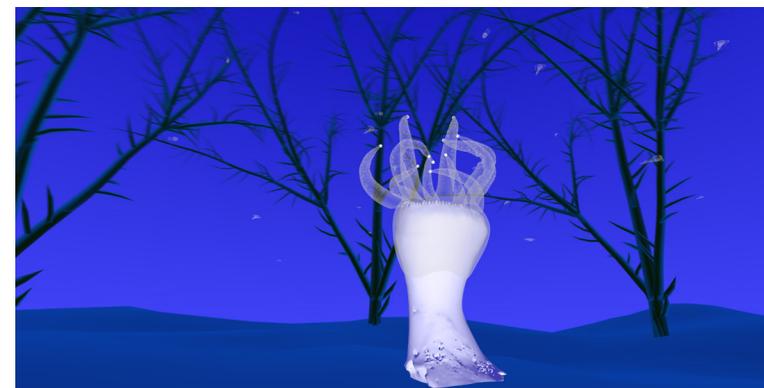
1.



2.



3.



4.

Date

2021

Type

expérience VR

Rôle

créatrice et dir. artistique

Document

<https://hal.science/hal-04503543v1>

Un voyage dans les forêts animales

Voyage dans les forêts animales place l'observateur au sein d'une expérience de réalité virtuelle petit à petit à l'échelle d'un polype de corail.

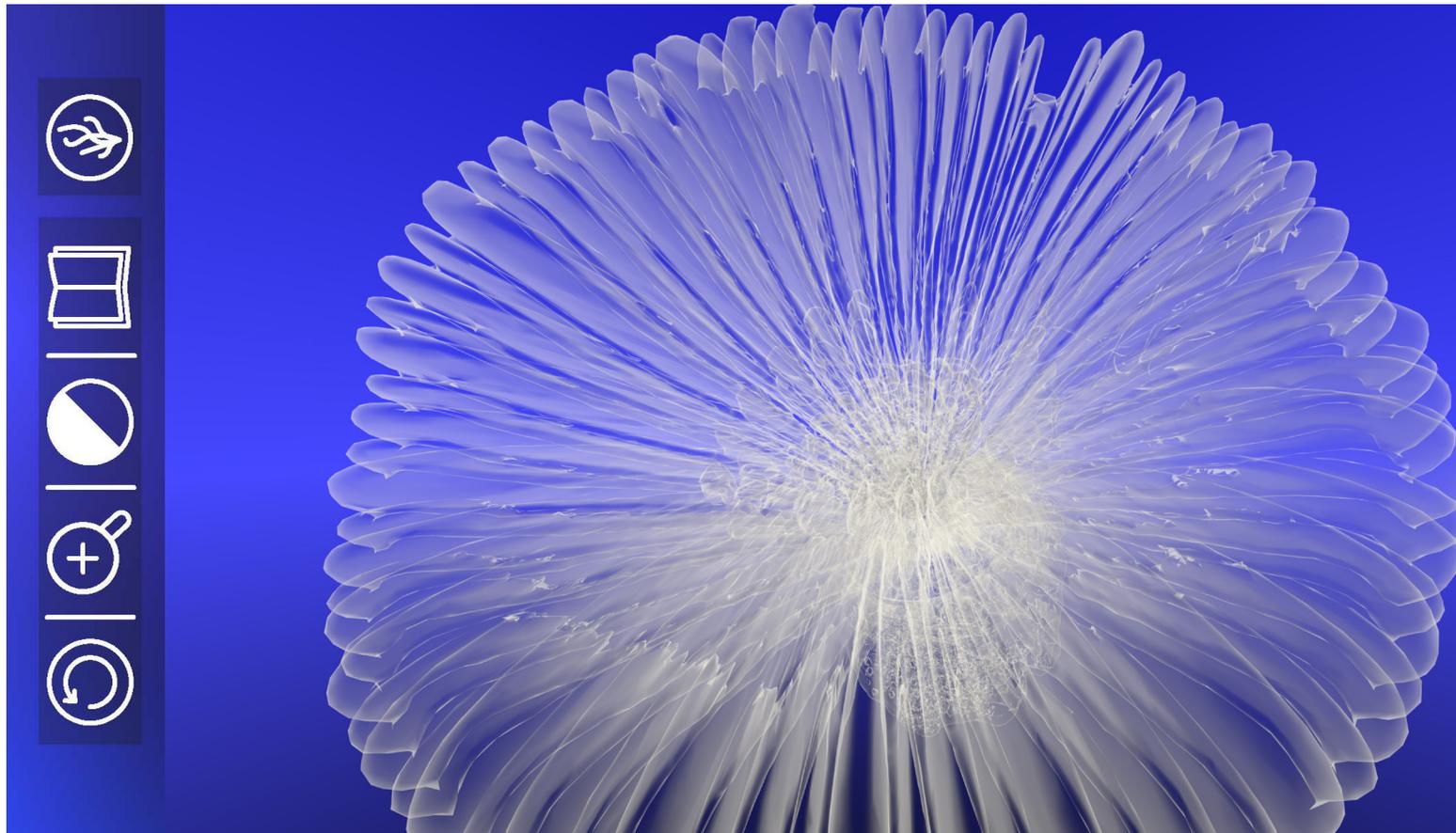
Au terme de ce voyage dans les forêts animales, nous avons survolé les gorgones et leurs corps mous, nous ferons face aux polypes du corail rouge de Méditerranée, nous aurons été abrité dans une forêt de coraux noirs. Nous aurons vu la neige de plankton voler autour de nous et les macro-planktons nous serons devenus un peu plus familier. Le changement d'échelle permet d'aller à la rencontre de ces forêts animales.

fig. 1 – Vue de la faille marine depuis l'expérience VR *Voyage dans les forêts animales*

fig. 2 – Vue à l'intérieur d'une forêt animale de coraux noirs

fig. 3 – Photographie du comédien Jean-Marc Barr faisant l'expérience *Voyage dans les forêts animales* durant Le Petit Festival de la côte Vermeille, organisé par Razerka Lavant en août 2021, Cerbère

fig. 4 – Vue à l'intérieur d'une forêt animale de coraux noirs, rencontre avec un corail solitaire

**Date**

2021

Type

expérience VR

Rôle

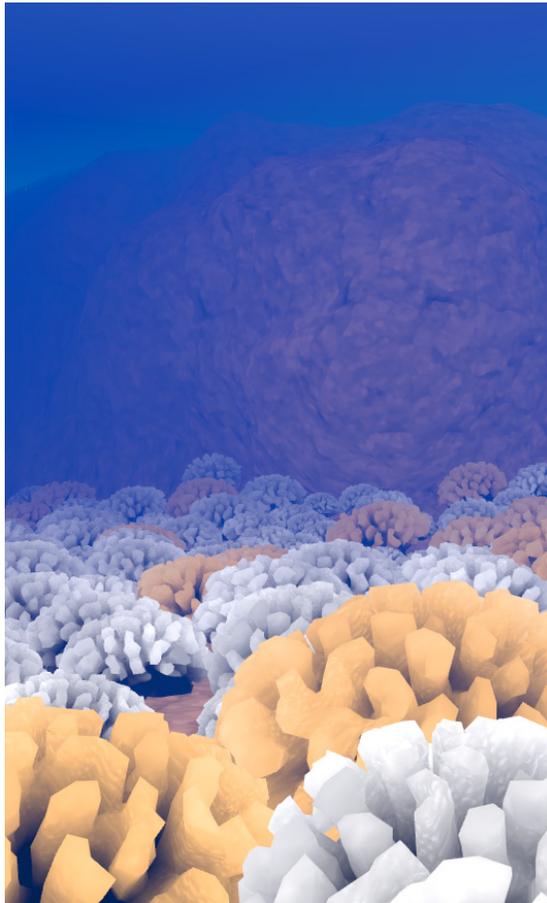
créatrice et dir. artistique

Sitesidequestvr.com/app/4535

Corallum fabrica VR

Avec Denis Tribouillois, ingénieur réalité virtuelle, nous avons travaillé à une expérience dédiée pour faire l'expérience de l'archive à travers un dispositif de réalité virtuelle utilisant un casque Oculus Quest 2. Ainsi une dizaine de coraux peuvent être « manipulés » avec une technologie de hand tracking (suivi des mains). Le registre de l'image scientifique est questionné et détourné pour son potentiel esthétique. Faire la rencontre de ces architectures coralliennes dans un environnement dédié permet de s'y rendre plus sensible et de prendre un temps dédié à cette rencontre alien.

fig. 1 – Capture écran d'un squelette de corail vu en transparence dans le casque de réalité virtuelle Oculus Quest 2, utilisant la technologie de handtracking pour manipuler les diverses structures de coraux. On voit différents outil d'action proposés : zoom, mise en transparence, informations à faire apparaître ou encore la possibilité de choisir un autre corail à observer.



1.



2.

« La forêt est un état d'équilibre
Si l'harmonie est brisée,
le lien à la lumière est rompu,
Et seuls subsistent les fragments »

Date

2023

Type

Réalité virtuelle

Rôle

Conceptrice

Site

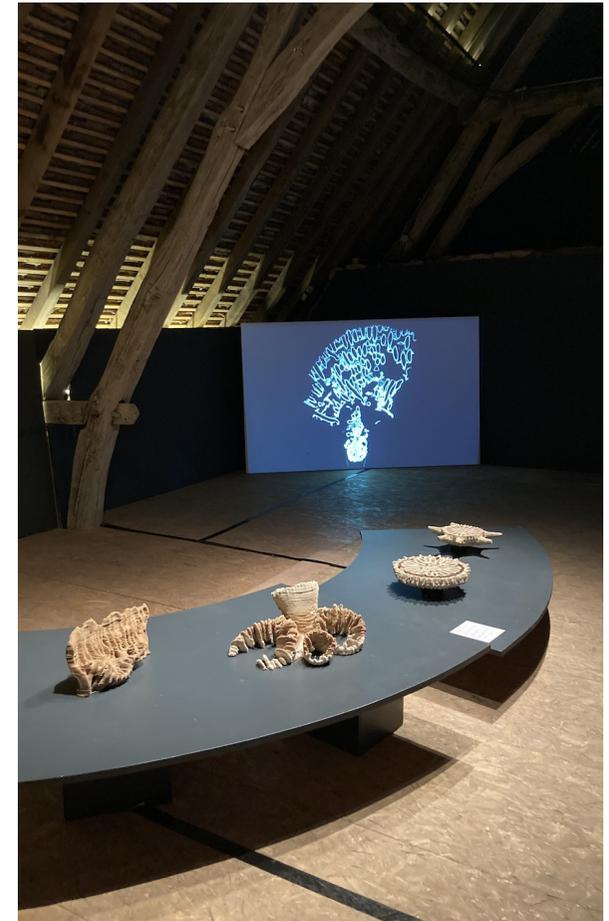
[https://sidequestvr.com/
app/27183/toa-balade-en-fort-
de-corail](https://sidequestvr.com/app/27183/toa-balade-en-fort-de-corail)

TO'A

TO'A Balade en forêt de corail est une expérience de réalité virtuelle poétique et scientifique qui nous plonge dans les récifs coralliens de la Polynésie française. « To'a » signifie corail en langue tahitienne. To'a Balade en forêt de corail raconte l'histoire du cycle de vie du corail et permet de manipuler des fragments de squelette coralliens du Pacifique. L'expérience est disponible en français et en anglais, gratuitement sur les casques Oculus Quest via SideQuest pour en faire profiter le plus grand nombre, que ce soit pour un public scolaire comme appui à l'apprentissage de la biologie marine ou pour les citoyens curieux de la vie océanique. To'a a été conçue et réalisée en Polynésie française en collaboration avec le Centre de Recherches Insulaires et Observatoire de l'Environnement (CRIOBE, Moorea) et le studio d'animation 3D Black Pearl Factory avec l'aide des étudiants de Poly3D (Tahiti).

fig. 1 – Vue à l'intérieur de l'expérience de réalité virtuelle To'a Balade en forêt de corail au moment où on est face à un plateau de Pocillopora qui subit le blanchissement corallien dû à la rupture de symbiose avec l'algue qui fournit l'énergie aux polypes des coraux.

fig. 2 – Vue de l'expérience de réalité virtuelle, To'a Balade en forêt de corail au moment où l'on remonte un champ de roses de corail des espèces de *Porites rus* et *Pachyseris speciosa*. La citation qui accompagne l'image est issue de la bande sonore qui accompagne le voyage en réalité virtuelle qui mêle voix, enregistrements du lagon et forêt de Moorea, et une bande sonore de l'artiste Libor Prokop.



1. à 3.

4.

Rituels pour architectures coralliennes

Date
juin 2022

Type
Exposition personnelle

Rôle
Créatrice

Document
<https://hal.science/hal-04491966v1>

Les **Rituels pour architectures coralliennes** que les chercheurs pluridisciplinaires du projet Corallum fabrica ont choisi de présenter à la galerie d'ARCADE Design à la campagne® sont d'un genre particulier. Ce sont des rituels à destination de la mémoire des coraux et en ce sens l'exposition se veut un moment particulier de rencontre avec ces animaux : une œuvre de mémoire collective. Les rituels pour architectures coralliennes mettent à jour la mémoire collective et l'héritage culturel d'êtres vivants qui peuplent notre sol commun depuis plus de 350 millions d'années. La biominéralisation et leur capacité de fabriquer leurs exosquelettes est leur manière d'être vivant. Elle est à l'origine de structures immenses, visibles depuis l'espace, que sont les récifs coralliens et qui abritent une biodiversité marine sans égale.

fig. 1 à 3. — 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 : Bérangère Ameslant)

fig. 4 — 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



1.



2.



3.



4.

Date

2021

Type

sculptures

Rôle

designer

Site

<https://www.fondationentreprisemartell.com/portfolio/elise-rigot-jean-charles-miot-guillaume-barbareau/>

Archives vivantes

La série de sculptures Archives vivantes utilise l'impression 3D argile pour questionner le devenir ruine des coraux. Le temps d'écriture de la matière, par procédé d'impression 3D couche par couche, rejoue les incréments de croissance des coraux. Cette lente minéralisation des squelettes permet à terme de construire le socle des récifs qui abritent la biodiversité marine. Vidés de toute vie, seuls les fragments subsistent. L'agrandissement de fragments de squelettes de coraux par procédé de fabrication additive en argile permet de rendre perceptible ce qui est habituellement invisible à l'œil humain : ce sont des informations microstructurales à l'échelle de quelques microns, agrandies des dizaines de fois pour s'approcher d'une expérience sensible.

Aide production impression 3D : Guillaume Barbareau (designer).

fig. 1 – Photographie d'une sculpture en cours d'élaboration en impression 3D argile

fig. 2 – Archive vivante, Fragments coralliens : Caryophyllia clavus Scacchi, 1835 (MNHN) mai 2021, impression 3D, Grès, Pièce réalisée au 8Fablab de Crest dimensions 48x47x22 cm

fig. 3 – Archive vivante, Fragments coralliens : Cyphastrea microphthalma Lamarck, 1816, (MNHN) mai 2021, impression 3D, Grès, Pièce réalisée au 8Fablab de Crest dimensions 33x28x16 cm

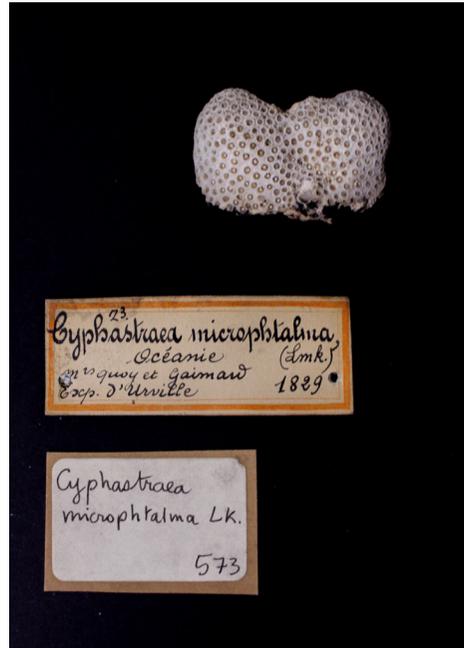
fig. 4 – Archive vivante, Fragments coralliens : Mycedium okeni Edwards & Haimé, 1851 (MNHN) mai 2021, impression 3D, Grès, Pièce réalisée au 8Fablab de Crest dimensions 14x28x16 cm



1.



2.



3.

fig. 1 – Archive vivante, Fragments coralliens : *Cyphastrea microphthalma* Lamarck, 1816 (MNHN)
Mai 2021, Impression 3D, Grès
Pièce réalisée au 8Fablab de Crest
dimensions 33x28x16 cm

fig. 2 – Extrait d'un scan de corail, où l'on peut voir des spécificités des structures internes des coraux qui m'ont donné l'envie de les agrandir et d'en extraire certains fragments.

fig. 3 – Photographie prise dans les collections patrimoniales de coraux Scléactiniaires de la zoothèque du Muséum National d'Histoire Naturelle, Paris (MNHN). *Cyphastrea microphthalma* Lamarck, 1816
Crédit photo : Elise Rigot



1.



1.



2.



3.

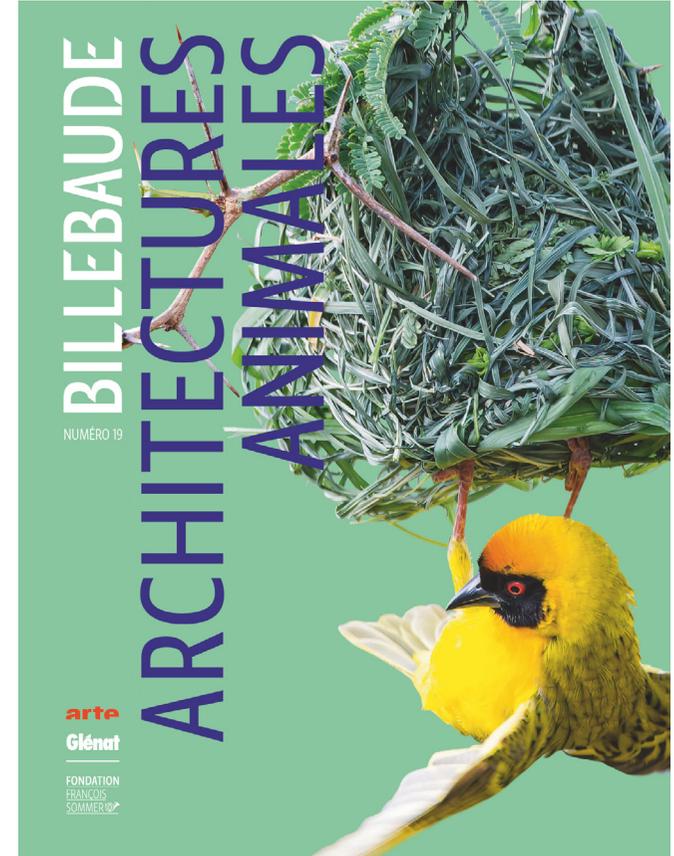
fig. 1 – Archive vivante, Fragments coralliens :
Mycédium okeni n°1
mai 2021, impression 3D, Grès
Pièce réalisée au 8Fablab de Crest
dimensions 33x9x45 cm

fig. 2 – Archive vivante, Fragments coralliens :
Lophelia pertusa
mai 2021, impression 3D, Grès
Pièce réalisée au 8Fablab de Crest
dimensions 31x28x9 cm

fig. 3 – Archive vivante, Fragments coralliens :
Caryophyllia clavus
mai 2021, impression 3D, Grès
Pièce réalisée au 8Fablab de Crest
dimensions 16x16x18 cm ; 12x12x8 cm



1.



2.

Date
juillet 2021

Type
sculptures

Rôle
artiste

La forêt animale

La forêt animale est une installation autour de fragments de coraux rouge de Méditerranée. *Corallium rubrum* est le nom de ce corail précieux dont on peut dire qu'il est natureculture (Haraway). Le concept de forêt animale est utilisé par les scientifiques pour décrire le fonctionnement des récifs coralliens aujourd'hui. Ce concept scientifique permet de comprendre les colonies de coraux par analogie avec les forêts terrestres. Comme les forêts, les récifs sont des environnements tridimensionnels complexes, qui favorisent une forte biodiversité en fournissant des habitats diversifiés, de la nourriture ou un refuge à de nombreux autres organismes.

L'installation artistique reproduit cet effet de forêt, qui est une forêt vide et inanimée. C'est une sorte de témoin de ces forêts vivant dans la mer Méditerranée.

fig. 1 – Photographie de la série forêt animale réalisée en impression 3D argile aux Atelier du Faire de la fondation d'entreprise Martell à partir de fragments de squelettes de coraux rouges de Méditerranée étudiés par Lorenzo Bramanti.

fig. 2 – 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
En ligne : <https://hal.science/hal-04469178v1>



I.

Rubrum - vases

Date
juillet 2021

Type
art de la table

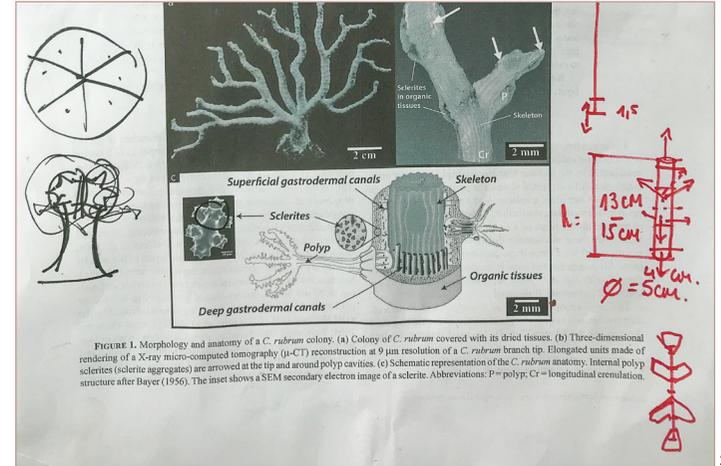
Rôle
designer

La série de vases **Rubrum** s'inscrit dans le travail de perception des architectures coralliennes et explore les anfractuosités des branches du corail rouge de Méditerranée. L'usage de l'impression 3D argile et de modèles 3D à haute résolution permet de créer un langage à la fois artificiel et naturel. **Rubrum** signifie rouge en latin, et correspond au nom du corail rouge de Méditerranée, *Corallium rubrum* ; c'est aussi une référence à la liste rouge de l'Union internationale pour la conservation de la nature (IUCN) qui classe le niveau d'extinction de la faune et la flore terrestre.

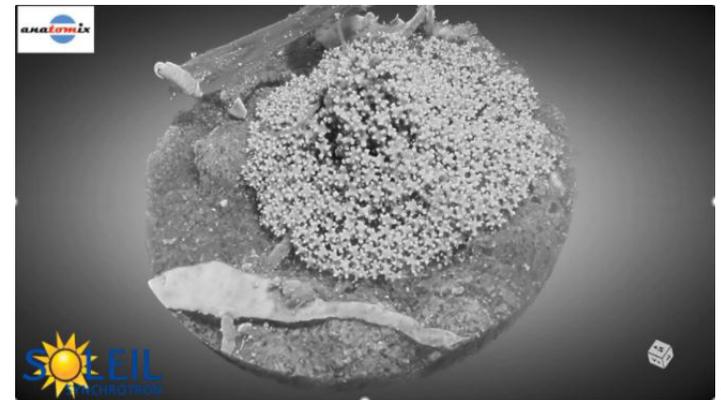
fig. 1 – Elise Rigot & Guillaume Barbareau
Vases Rubrum
Juillet 2021, Impression 3D, Grès
Pièce réalisée aux Ateliers du Faire de la fondation
d'entreprise Martell



1.



2.



3.

Date
juillet 2021

Type
sculptures

Rôle
designer

Amoncellement, dissolution

Toutes les espèces de coraux possèdent deux types de structures biominérales : un squelette interne et des sclérites. Les sclérites sont de petits grains de calcite présents dans les tissus vivants entourant le squelette. La forme de ces structures diffère selon l'espèce, nous avons choisi d'explorer les formes liées au corail rouge de Méditerranée, pour l'importance qu'il a eu dans l'histoire des peuples du bassin méditerranéen. J'ai développé une installation artistique mêlant le travail du verre en collaboration avec Laetitia Andrighetto et Jean-Charles Miot et les recherches sur les sclérites de Daniel Vielzeuf et Lorenzo Bramanti. Il a notamment été montré que l'acidification des océans avait un impact sur la géométrie de ces sclérites.

fig. 1 – Amoncellement et dissolution
Photographie du dyptique en verre
Photographie d'une pièce de travail en verre
réalisée aux Ateliers du Faire de la Fondation
d'entreprise Martell en juillet 2021 avec les
artisans verriers Laetitia Andrighetto et Jean-
Charles Miot
Crédit photo : Alexandre Gorin

fig. 2 – Photographie d'un dessin réalisé à la main
sur l'impression d'un article scientifique (PERRIN,
J. et al., Block-by-Block and Layer-by-Layer
Growth Modes in Coral Skeletons, p. 681695)
durant la résidence aux Ateliers du Faire de la
Fondation d'entreprise Martell en juillet 2021 pour
chercher la mise en forme des sclérites en verre.

fig. 3 – Imagerie 3D d'un tas de sclérites réalisée
au Synchrotron SOLEIL – CNRS – CEA Paris-
Saclay. Crédit image : Daniel Vielzeuf.



fig. 1 et 2 – Photographie d'une pièce de travail en verre réalisée aux Ateliers du Faire de la Fondation d'entreprise Martell en juillet 2021 avec les artisans verriers Laetitia Andrighetto et Jean-Charles Miot.



1.



2.

Date

2020-2021

Type

podcast

Rôle

créatrice et productrice

Site :

<https://cpu.dascritch.net/serie/Bio%20is%20the%20new%20Black>

Bio is the new black

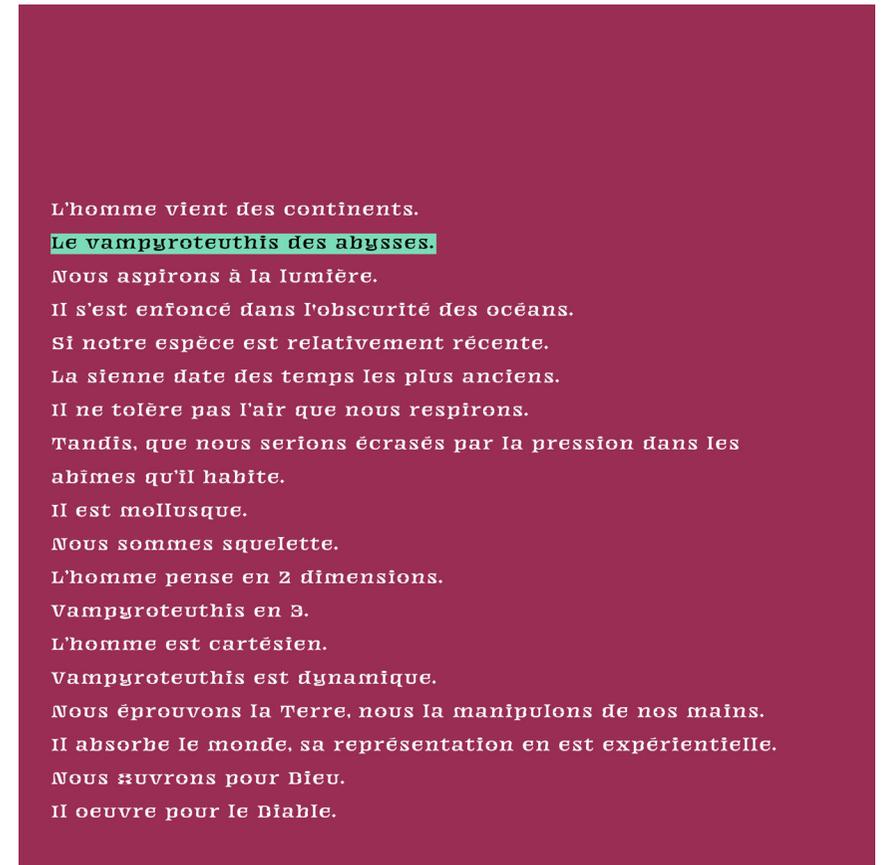
Bio is the new black est un podcast entre design, recherche & biologie dont je suis la créatrice, animatrice et productrice. Sept épisodes ont été diffusés sur une radio associative toulousaine, radio FMR et rediffusé sur une radio artistique indépendante, radio pi-node. *Bio Is The New Black* invite artistes, designers, philosophes, scientifiques et ingénieurs à explorer les multiples questions éthiques, critiques et de créations qui se posent avec les technologies de bio-fabrication. Invités du podcast : David Benqué, Marie-Sarah Adenis, Anthony Masure, Xavier guchet, Arthur Donald Bouillé, Lisa Dehove, Xavier Montoy, Anne-Lyse Renon, Marguerite Benony.

fig. 1 – Logo du podcast (design : Elise Rigot)
typographie : Digestive, Jérémy Landes Studio
Triple

fig. 2 – Photographie prise durant un
enregistrement d'un épisode de podcast



1.



2.

Date

2020-2022

Type

création sonore

Rôle

créatrice et productrice

Sitecpu.pm/138

Vampyroteuthis Infernalis

Le *Vampyroteuthis Infernalis* est une fiction philosophique écrite dans les années 1980 par le philosophe des médias Vilém Flusser, mettant en scène une créature abyssale, qui est un modèle de totale altérité. Le *Vampyroteuthis Infernalis* est également un essai scientifique ou pour le dire avec Flusser, un « essai para-scientifique ». En effet, la fable est la mise à l'épreuve d'un modèle épistémologique non binaire d'étude du vivant. Le *Vampyroteuthis infernalis* en devient un modèle pour réfléchir à notre condition cybernétique et notre rapport à la biologie. Dans cette adaptation du *Vampyroteuthis infernalis* en podcast, nous essayons de donner une voix au Vampy et de prolonger le geste de Flusser à l'heure de la sixième extinction de masse. La création sonore existe en français et en anglais.

fig. 1 – Travail graphique autour de l'animal du *vampyroteuthis infernalis*

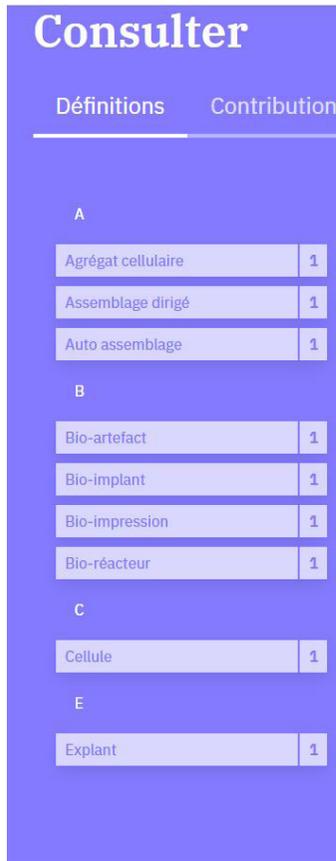
fig. 2 – Extrait du texte du podcast



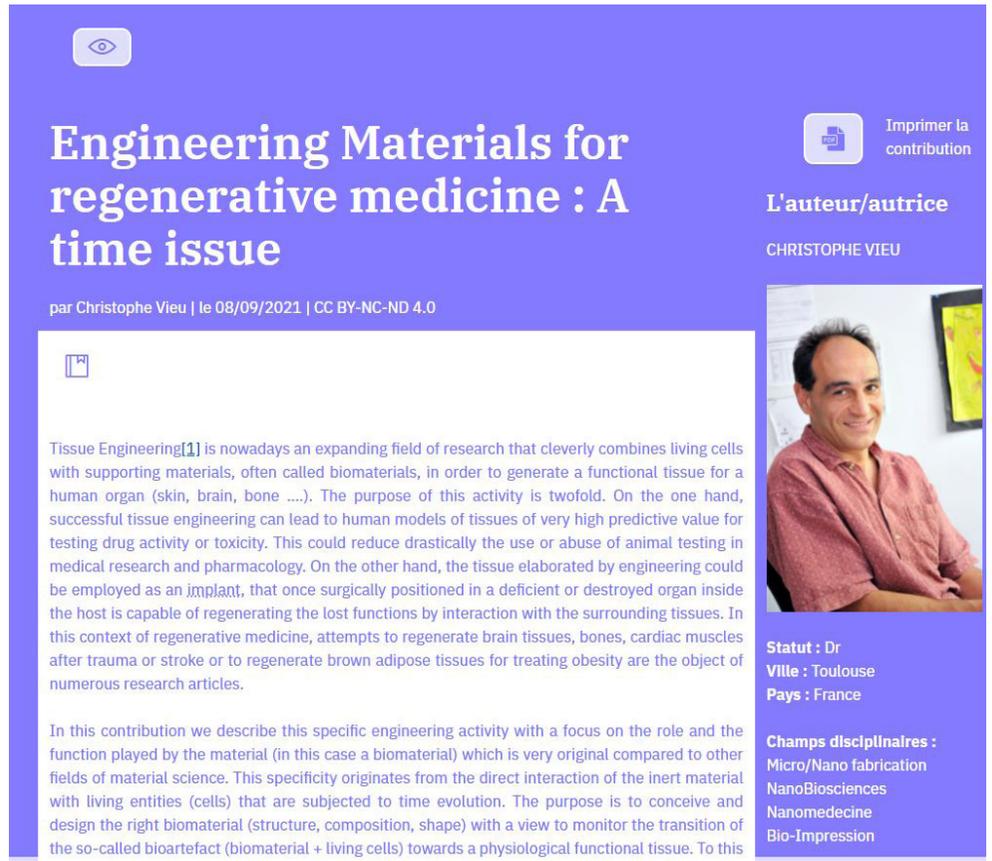
1.



2.



3.



4.

fig. 1 – Capture d’écran de la page d’accueil du Codex de la bio-impression 3D

fig. 2 – Capture d’écran de l’écran des contributions libres permettant de publier article, essai, fiction, illustration, réflexion libre, etc.

fig. 3 – Capture d’écran partielle de quelques définitions présentes sur le Codex de la bio-impression 3D

fig. 4 – Capture d’écran d’une contribution libre dans le Codex de la bio-impression 3D

Codex

CODEX de la bio-impression 3D est un projet d’écriture numérique interdisciplinaire. Il s’appuie sur une application web qui permet à différents chercheurs de proposer, commenter, valider des définitions et contributions libres (articles, essais, fictions, illustrations, etc.) autour des pratiques de la bio-impression 3D. Plus qu’un glossaire, le Codex permet de cartographier des objets techniques et des pratiques liées à la bio-impression 3D en fédérant une communauté interdisciplinaire et ouverte. CODEX est un espace d’édition numérique ouvert : il permet de publier rapidement des réflexions et des productions qui n’ont potentiellement pas leur place dans certaines revues scientifiques académiques.

Date
2020-2022

Type
application web

Rôle
créatrice et design UX

Site
codex.laas.fr/fr/



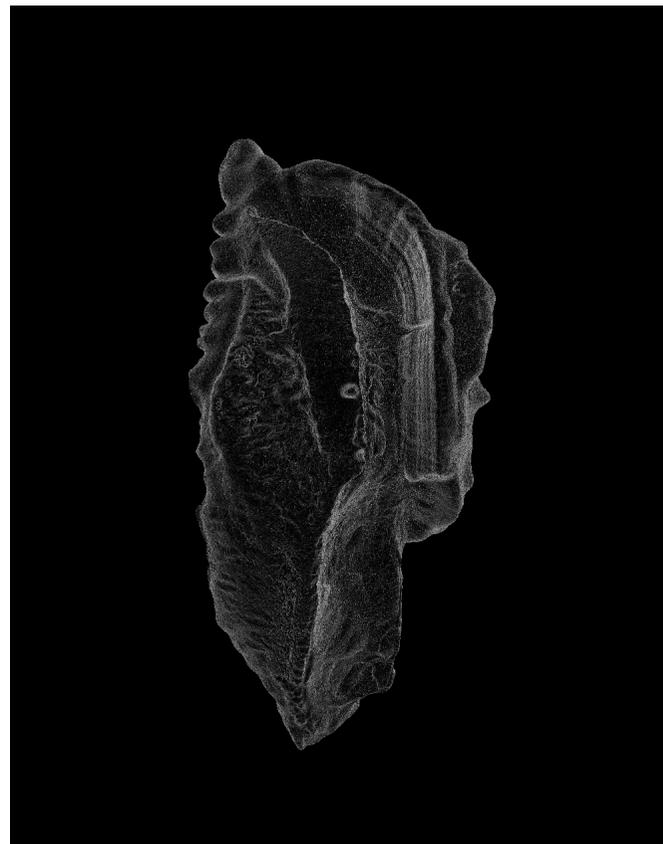
1.



2.



3.



4.

Date
en cours

Type
installation multi-média

Rôle
designer

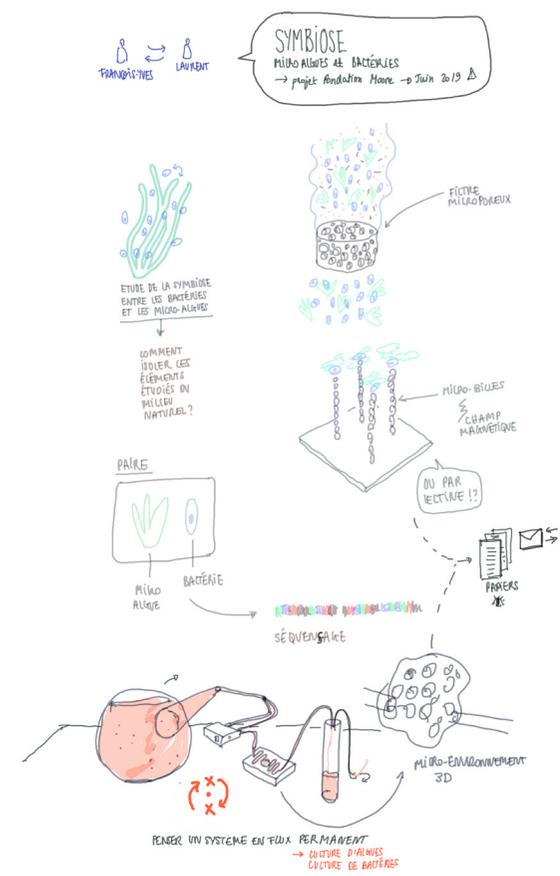
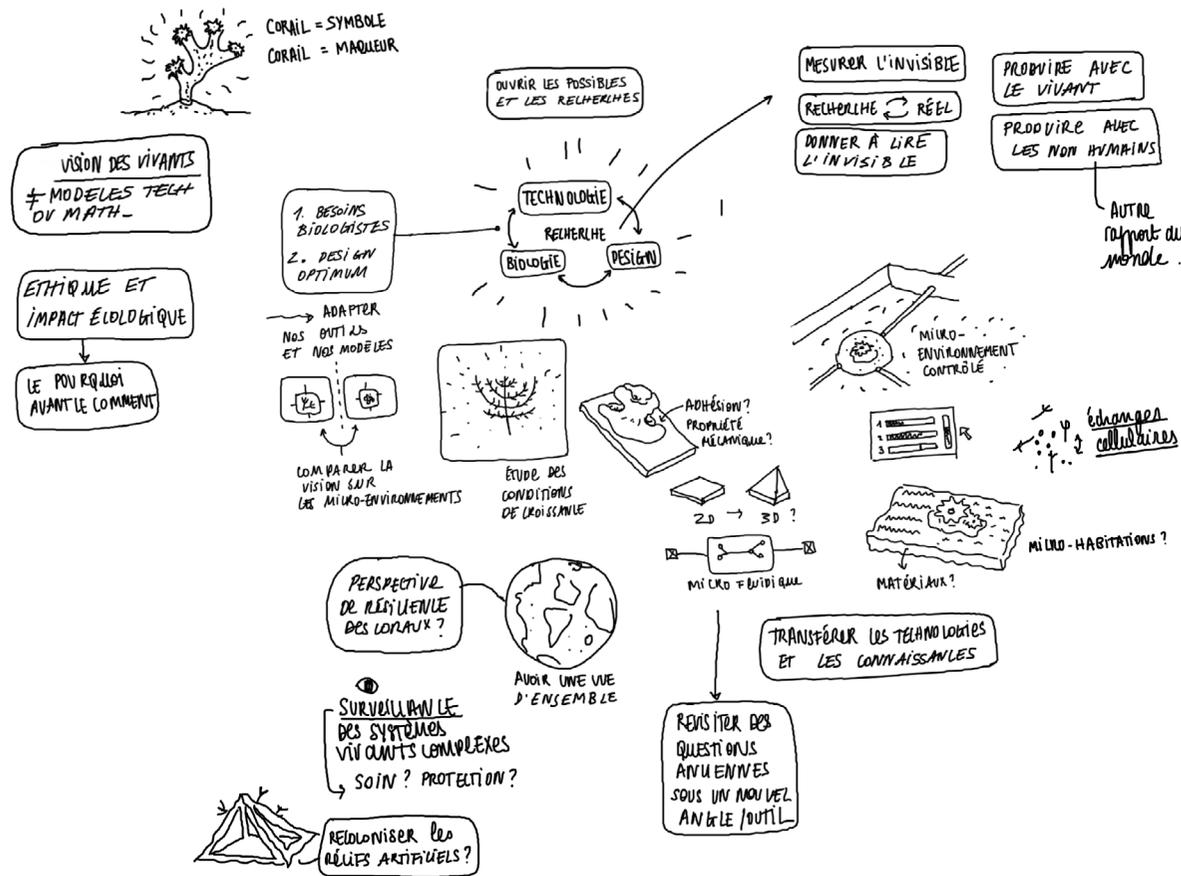
ARCHIVE

Le vivant perçoit le temps. Les organismes vivants enregistrent des mesures du temps. Ils sont les gardiens des archives du climat tout autant que des formes de mémoire vivante. Si nous sommes capables de lire ces informations biologiques, pouvons-nous reconstruire ce qui s'est passé au cours de la vie biologique des organismes et potentiellement anticiper des changements futurs ? Le projet ARCHIVE vise à étudier ces phénomènes à travers différents temps géologiques de modèles d'animaux marins qui construisent des architectures archivantes. L'installation multimédia sur laquelle je travaille consiste à rendre visible ces recherches auprès du grand public et créer des narrations spéculatives afin de pouvoir imaginer quels seront les impacts des dérèglements climatiques sur la croissance de ces animaux afin d'aborder les questions magnifiques de la sclérochronologie.

fig. 1 et 2 – Photographie de terrain de morceaux d'organismes marins archivistes. En bas : corail profond et macro-plastique récolté dans le canyon sous-marin de Lacaze-Duthiers (LECOB)

fig. 3 – Image extraite depuis un procédé de profilométrie optique, réalisé au LAAS-CNRS (Toulouse)

fig. 4 – Tomographie X d'une otholite de daurade retravaillée en texture



1.

2.

Date

2020

Type

facilitation graphique

Rôle

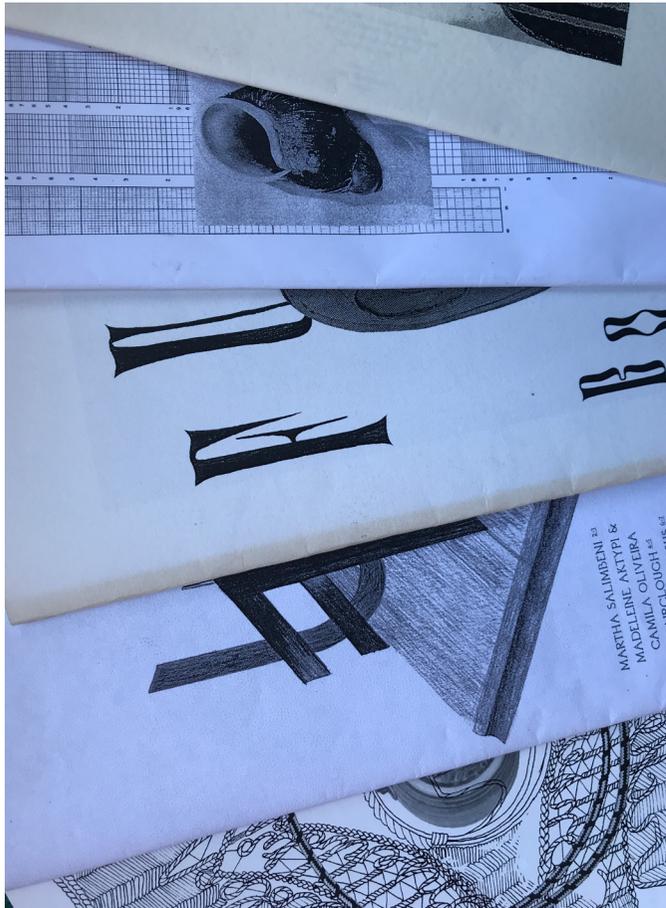
dessinatrice

Prise de note graphique

Le dessin est un mode de relation au monde. Dans mes collaborations avec les scientifiques, il me permet de matérialiser des conversations, d'imaginer des projets de recherche et de traduire la recherche en élément visible, sensible et partageable. J'ai travaillé en société de conseil où j'utilisais la pratique de la facilitation graphique au service de projets numériques auprès de groupes du CAC40. Le dessin était un moyen de faciliter les échanges, de matérialiser des idées et de faire vivre des scénarios d'innovation.

fig. 1 – Facilitation graphique produite à l'occasion de la journée d'étude au LAAS-CNRS « Résilience du corail entre design, ingénierie & biologie » échanges, workshop et conférence dir. Laurent Malaquin, Vincent Raimbault, Elise Rigot (dir.), Christophe Vieu, Axe Santé/Environnement, 20 janvier 2020

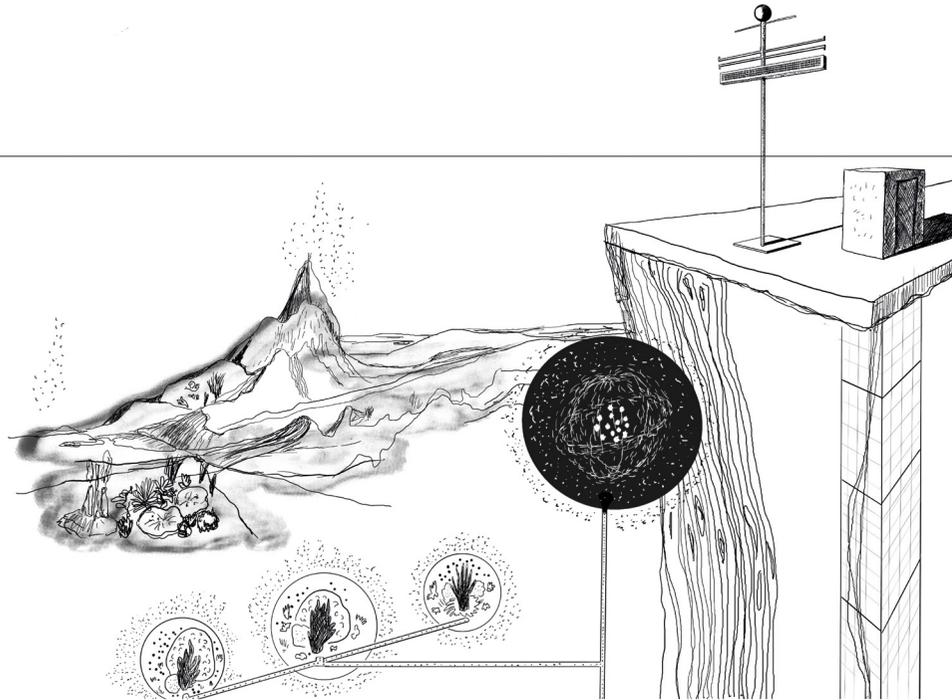
fig. 2 – Prise de note graphique lors d'une rencontre scientifique au laboratoire Arago, Banyuls-sur-mer.



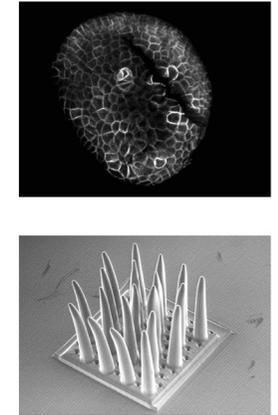
1.

REGNE	symbiotique
CLASSE	anthozoaires
ORDRE	scléractinaires
FAMILLE	Pocilloporidae
GENRE	Pocillopora
ESPECE	Pocillopora datae

2018 II 05 data center Rabat bot612.780/p_h_7 rapport



2.



Data-center
 Rabat, Maroc (old) Afrique
 site : -600 m, faille du Golfe
 taille : 160 MTO
 découverte : 15/11/2115
 280 M mutations recensées
 type de données : confidentielles classe C
 transmutateur : Pocillopora datae
 système stabilisé depuis 01/02/2080
 relais satellite hors de portée
 rapporteur : bot612.780/p_h_7
 dernier rapport : bot41.780/p_h_6
 état : normal
 imagerie : MERS_auto_701*ost_800nm*900nm
 data source : intacte

Futu 6 Archéologies Archives Conservations Mesures

Date
 novembre 2019

Type
 art visuel, fanzine

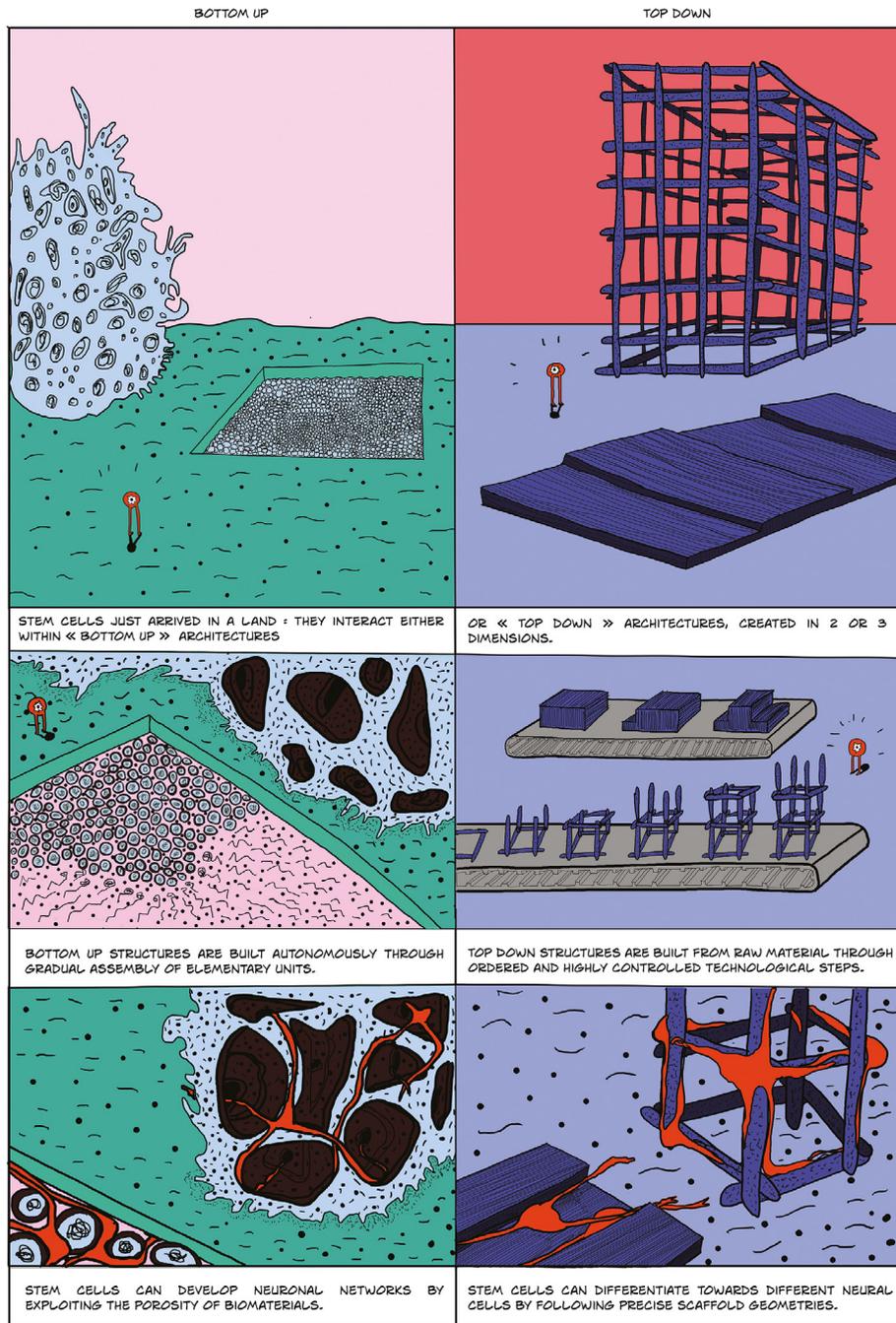
Rôle
 dessinatrice

Site
futu.fr

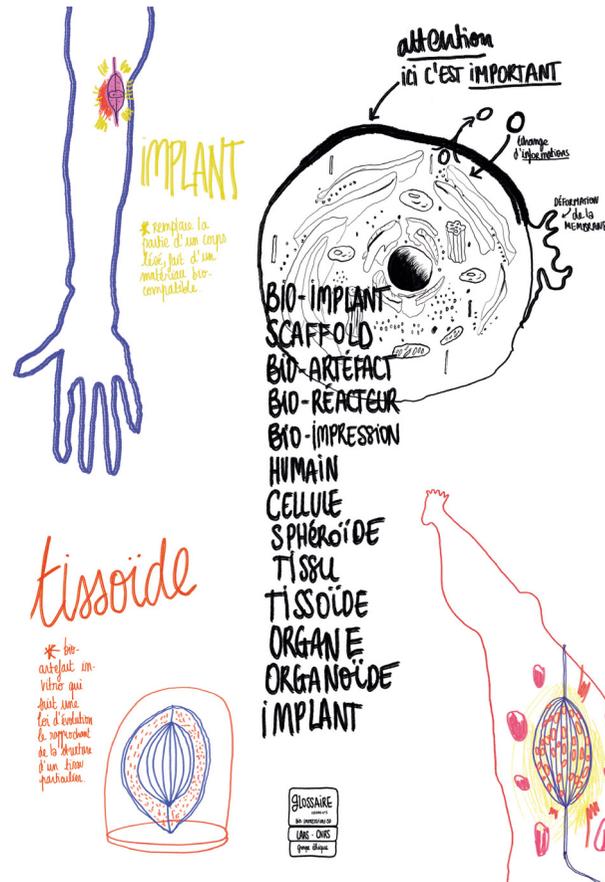
2018 II 05 data center Rabat bot612.780/p_h_7 rapport est une spéculation dessinée qui interroge une paranature artificielle où des coraux seraient utilisés pour stocker des informations. Le dessin incarne le paysage marin comme un potentiel datacenter et questionne ce que signifie l'idée d'une archive biologique.

fig. 1 – Photographie des différents numéros du fanzine de science fiction Futu, créé par l'artiste Astrid de la Chapelle.

fig. 2 – Contribution dans le Futu n°6, collage et illustration.



2.

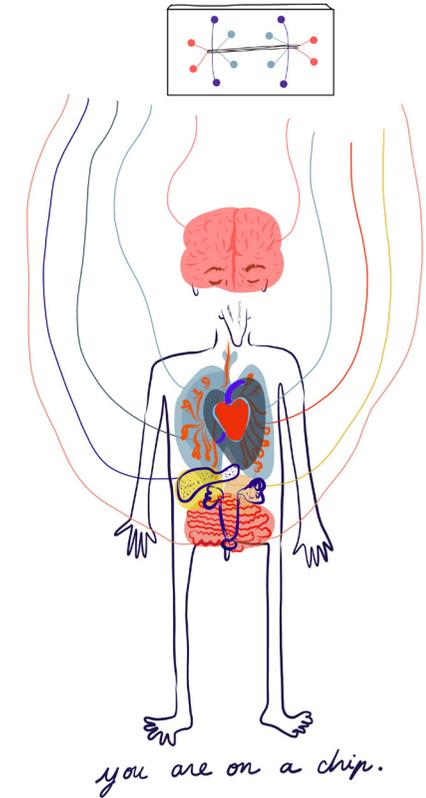


3.

fig. 1 – Illustration initialement destinée à l'article « Interfacing cells with microengineered scaffolds for neural tissue reconstruction », Brain research bulletin, vol. 152, 2019, p. 202–211 de Angelo Accardo, Carla Cirillo, Sarah Lionnet, Christophe Vieu et Isabelle Loubinoux.

fig. 2 – Affiche réalisée 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
Travail autour des termes utilisés dans le champ de la bio-impression 3D, 2018

fig. 3 – Illustration réalisée afin de discuter le terme human-on-a-chip, objet technique utilisé aujourd'hui dans le domaine de l'ingénierie tissulaire pour créer des modèles de maladie sur des puces micro-fluidiques, 2019





Date
Janvier 2023

Type
Art sonore

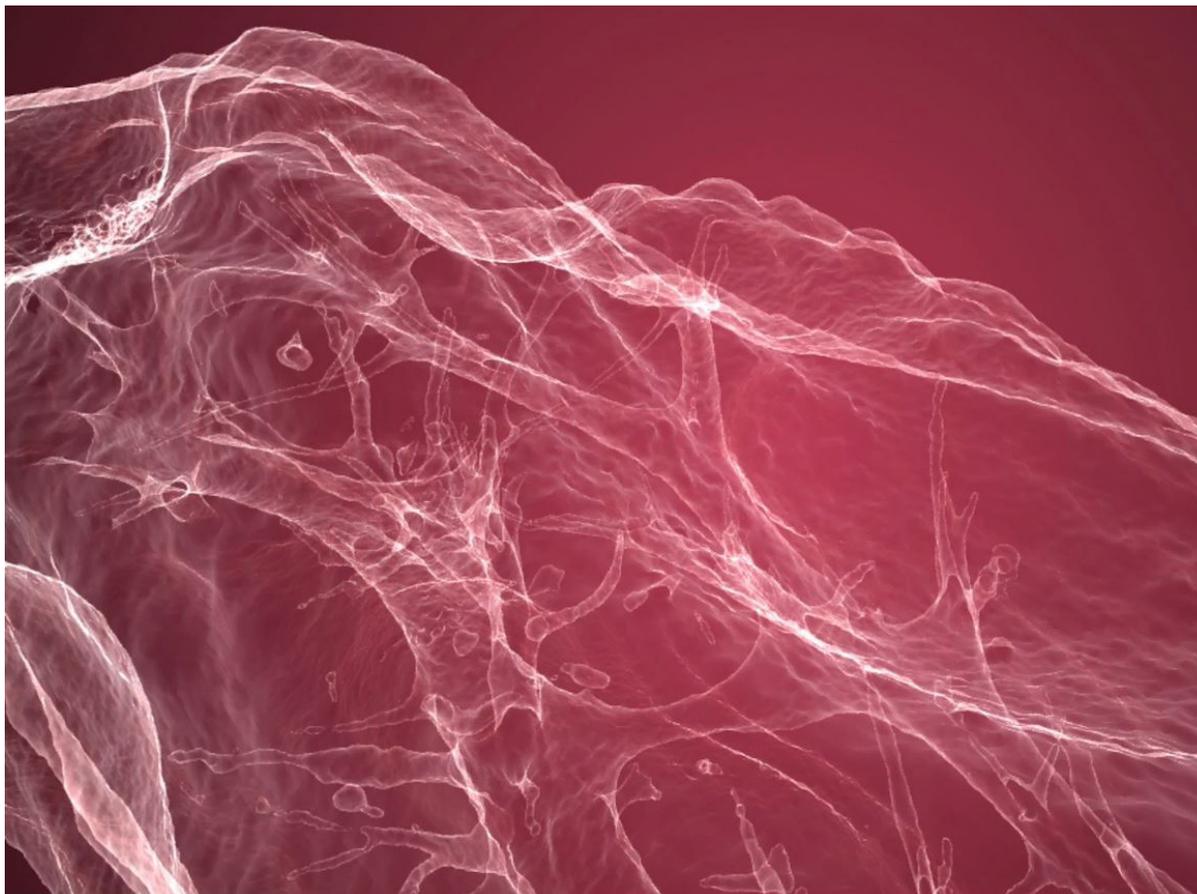
Rôle
Collaboration

Site
<https://www.ocean-archives.org/collection/306>

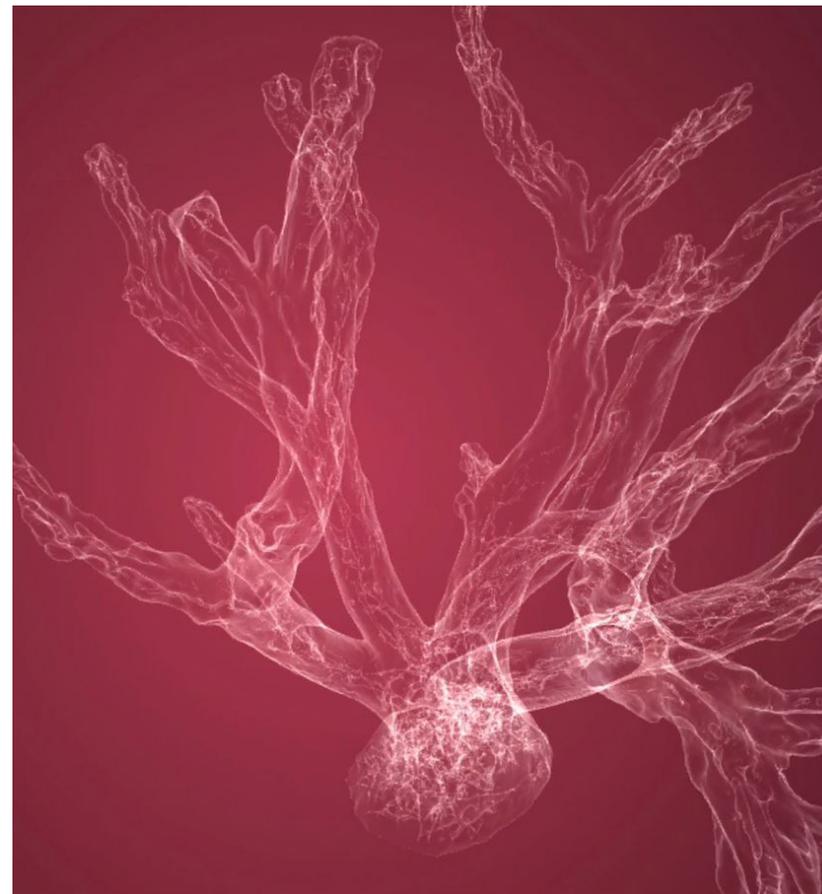
Upstream Ensemble

Dans le cadre de sa résidence numérique avec les archives océaniques, l'artiste Pablo Diserens a invité les membres de la ocean comm/uni/ty de Ocean Archive à s'aventurer dans le monde et à enregistrer des rencontres sonores aqueuses. L'objectif de cette mise au diapason collective était de rassembler des enregistrements sonores provenant de diverses écologies humides tout en stimulant les gestes d'écoute et d'enregistrement sur le terrain, quelle que soit l'expérience antérieure. Les enregistrements de 35 contributeurs ont été tissés dans la composition sonore de longue durée **Upstream Ensemble** qui navigue entre la multiplicité du cycle de l'eau en tant que corps sonore.

fig. 1 – Photographies des cassettes sonores proposées pour la matérialisation de la pièce sonore collective **Upstream Ensemble** de Pablo Diserens.



1.



2.

Date

2022

Type

art vidéo

Rôle

collaboration

Site

<https://kaliegranier.com/work/medusa/>

Medusa

Medusa est un projet de film d'art dirigé et réalisé par Kalie Granier. Le film propose de revisiter le mythe grec de la gorgone par une lecture éco-féministe. Kalie Granier est une artiste française interdisciplinaire, basée en Californie. « Ce projet explore un nouveau récit de la métamorphose de l'humain en non-humain qui revient à la mer grâce au pouvoir des algues. De plus, métaphoriquement, ce mythe marin crée un lien entre la sorcière/guérisseuse, une femme rejetée qui recrée la vie malgré sa persécution. » Kalie Granier.

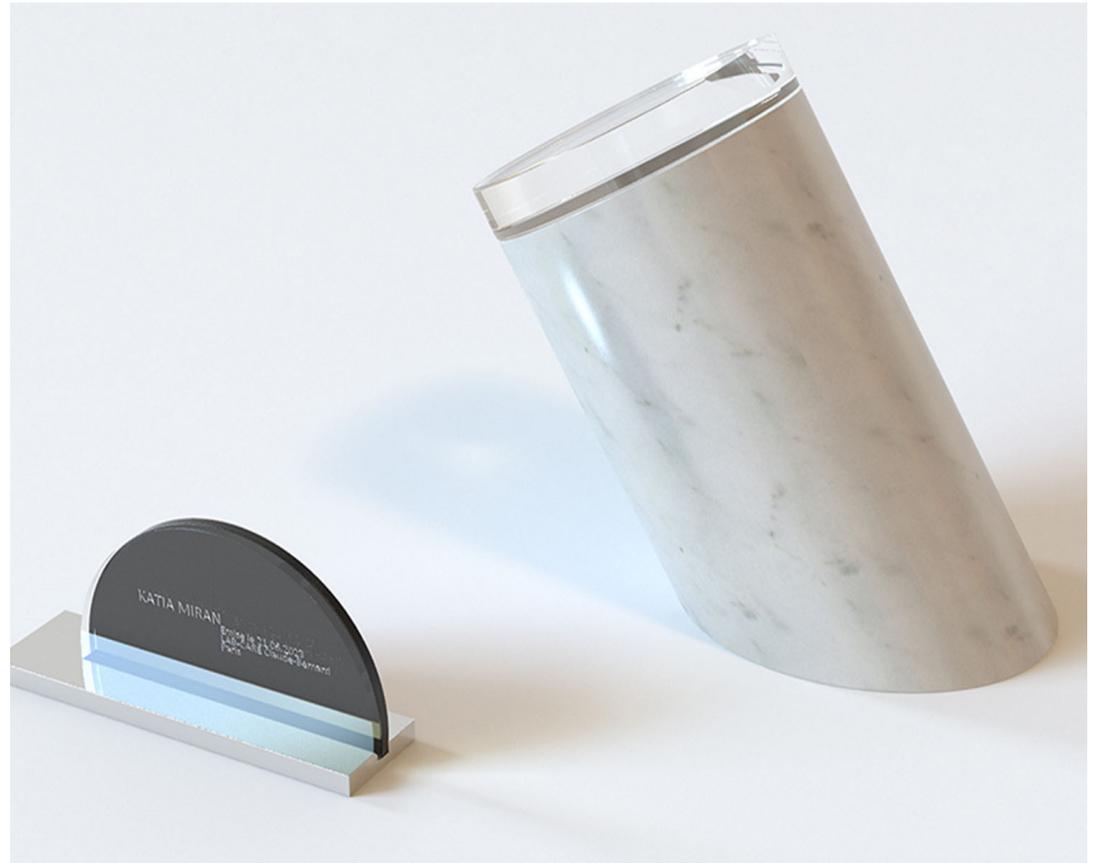
Nous avons collaboré avec Corallum fabrica à l'aide de la réalisation technique de la fin du film afin de pouvoir littéralement rentrer à l'intérieur de la gorgone.

fig. 1 – Photogramme d'une vidéo à l'intérieur d'une branche de *Corallium rubrum*, corail rouge de Méditerranée. Le scan de la branche de corail rouge a été obtenu en tomographie à rayon-X à l'Institut mécanique des fluides de Toulouse. Prêt de l'échantillon par Lorenzo Bramanti (LECOB, CNRS, Banyuls-sur-mer).

fig. 2 – Photogramme d'une vidéo d'une branche de *Corallium rubrum*, corail rouge de Méditerranée. Le scan de la branche de corail rouge a été obtenu en tomographie à rayon-X à l'Institut mécanique des fluides de Toulouse. Prêt de l'échantillon par Lorenzo Bramanti (LECOB, CNRS, Banyuls-sur-mer).



1.



2.

Date

2015

Type

speculative design

Rôle

designer

Site

eliserigot.wixsite.com/labcare

Labcare

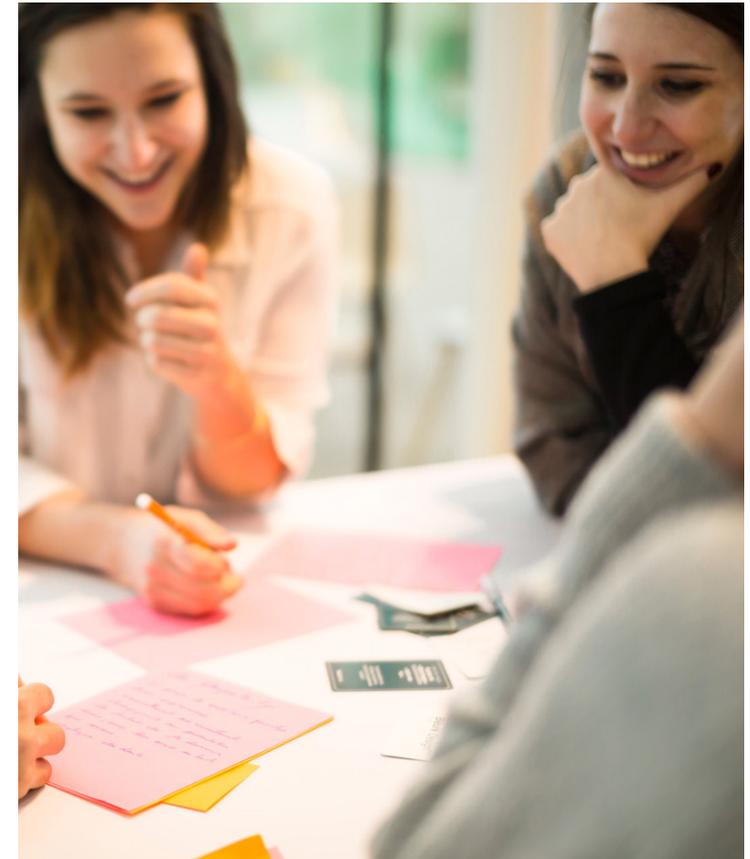
LabCare est un projet prospectif qui tire son essence de la rencontre avec plusieurs chercheurs de l'équipe ELiA du LAAS-CNRS Toulouse. Il exprime ce que pourrait être une médecine prédictive à l'heure où des technologies tel que le laboratoire sur puce permettent de faire du diagnostic nano tel que pour la prévention du cancer. LabCare incarne la technologie du laboratoire sur puce et se veut une discussion ouverte sur ses futures applications. Labcare est mon projet de diplôme (DSAA produit école Boule).

fig. 1 – Photographie illustrant un patient venant consulter son profil de médecine personnalisée.

fig. 2 – Modélisation 3D des objets accompagnants un système fictif de médecine personnalisée basé sur la technologie de laboratoire-sur-puce.



1.



2.

fig. 1 – Photographie du jeu de carte Bëurktionary : boîte du jeu, carte contrainte et carte projet.
Crédits : Collectif BAM et The Camp

fig. 2 – Photographie d'une session de Bëurk Design durant un workshop à destination d'entreprises à The Camp
Crédits : Collectif BAM et The Camp

Date

2017-2020

Type

sérious game

Rôle

designer UX

Site

beurktionary.com

Bëurk Design

Le Bëurktionary est un sérius game utilisé en entreprise ou dans le cadre de séquences pédagogiques qui permet de concevoir des scénarios de projets par l'absurde. Ce projet a été réalisé dans le cadre d'une mission pour le centre d'innovation TheCamp avec le studio de design Collectif Bam.



1.



2.

Date

2017

Type

workshop entreprise

Rôle

designer et facilitatrice

Site

utopicfiction.com

Utopic Fiction

J'ai accompagné Olivier Michelet dans la création et l'animation des ateliers Utopic Fiction à The Camp. Pour Olivier « Investir la fiction utopique c'est s'autoriser à libérer nos imaginaires, projeter de possibles changements et transformations aux plans collectif et individuel et, de facto amorcer le processus transformatif lui-même et lui permettre d'advenir. » Nous proposons à diverses entreprises d'imaginer des utopies concrètes et les accompagnons à travers divers outils tels que dessin, maquette et fiction.

fig. 1 – Photographie d'Olivier Michelet devant diverses cartes d'inspiration utopiques venant durant un workshop pour entreprise à The Camp
Crédits photo : Elise Rigot

fig. 2 – Photographie d'un template poster pour le workshop Utopic Fiction et différentes cartes à jouer appropriable par les participants du workshop lors d'une session à The Camp
Crédits graphisme poster : Guillaume Barbareau
Crédits photo : Elise Rigot