

+33 6 40 75 42 19
Philippine Garsuault

Bonjour !



Portfolio
Design graphique

BIEN FAIRE & LE FAIRE SAVOIR

Commanditeur: École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne

Éditeur: Esadse

Diffuseur: Les Presses du Réel

Collection: Collection GRAD

Graphisme: Philippine Garsuault

Impression: offset

Format: 21 x 15 cm

Nombre de pages: 128 pages

Parution: décembre 2025

ISBN: ISBN 9 78 22492621 420

<https://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=12820&menu=0>

Le Groupe de recherche en art et design (GRAD) de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (Esadse) a été fortement impliqué dans la conférence-exposition AD●Rec «Faire, encore», qui a eu lieu dans le cadre de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2025.

La question qui se trouve à l'intersection des champs de recherche des différents laboratoires du GRAD (IRD, Labo d'Objet, LEM, Random(Lab) et Spacetelling) est relative au « faire », en tant que méthodologie de la production des savoirs.

En effet, en regard d'autres modèles, notamment universitaires, les écoles d'art et de design privilégient la production de formes, gestes, outils, langages et savoir-faire. Partant du constat que les artefacts et les techniques (images, objets, récits, médias, etc...) affectent et transforment nos réalités complexes, la recherche en art et en design se situe dans la formulation de nouveaux savoirs comme dans la mise en place de nouveaux usages.

Cette publication présente des projets et des méthodes de recherche multiples: heuristiques, prospectifs, expérimentaux et sensibles.

BIEN FAIRE & LE FAIRE SAVOIR

PRATIQUES ET ENJEUX
CONTEMPORAINS

Unité de recherche design & création
École supérieure d'art et design
Saint-Étienne

Dans la loge: nature-culture et gestes d'artisans

L'exposition «Faire, encore», proposée par Art Design Recherche 2025 (AD•Rec 2025), réunit différents laboratoires de recherches qui occupent une loge pour présenter un ou plusieurs projets de recherche. La loge est composée de deux pans de mur ainsi que d'un espace au sol. Ma proposition a été d'investir la loge à travers deux papiers peints, afin d'en recouvrir l'intégralité de la surface intérieure.

Le premier, intitulé *Snakehead*, est un papier peint de William Morris inspiré de la fleur de fritillaire pintade. Le second, intitulé *Exuviation*, présente une image imprimée sur le deuxième panneau de la loge: il s'agit d'un agrandissement d'une céramique issue de la série *Épiderme*. Ces deux papiers peints rendent compte de deux perceptions de la nature, stylisée et intégrée dans des objets qui modèlent notre rapport au vivant. Chez Morris, le motif n'est jamais neutre: il est à la fois esthétique, politique et trace du geste artisanal. Les céramiques issues de la série *Épiderme* ont été réalisées en 2023 à Moly-Sabata. Présentées sous forme de plaques, elles relèvent d'un travail de trompe-l'œil: la surface semble recouverte d'écailles de reptiles ou de poissons. Cet ensemble de céramiques mis en relation avec les papiers peints est ancré dans des gestes et dans des pratiques artisanales. Cette installation retranscrit une relation sensible au vivant. Elle interroge les enjeux du mimétisme, tel qu'il est emprunté par le vivant, l'animal, le végétal, à son environnement, que ce soit dans une visée offensive ou défensive.

La superposition des motifs, de ces représentations de la nature, met en jeu des différences dans leurs représentations et leurs temporalités. La création devient ici un espace de médiation entre l'humain et le vivant: les relations qu'elle met en œuvre se modifient, se transforment et se superposent à chaque instant.

Du geste à la trace

L'installation de la loge dans l'exposition «Faire, encore» rassemble en grande partie des productions récentes, amorcées lors de mon premier séjour à Montréal dans le cadre de mon doctorat.

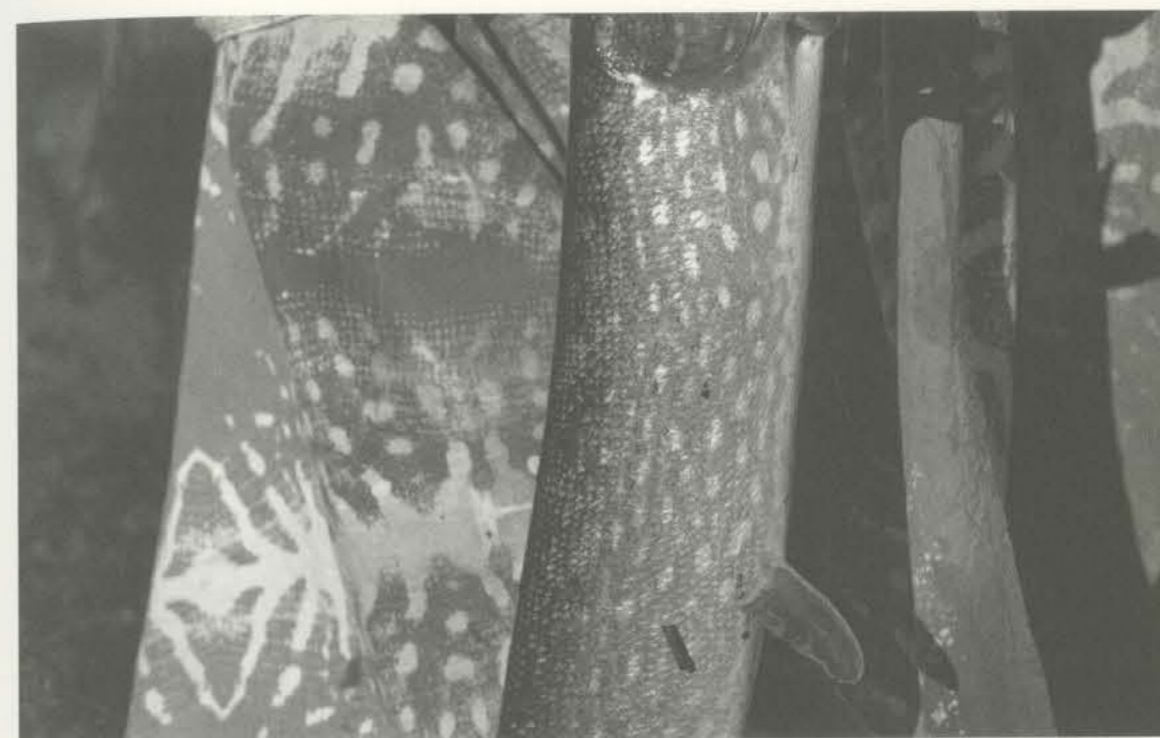
Dans mes précédentes recherches sur les leurres de pêche, j'utilisais souvent des filets de pommes de terre comme pochoirs. Leur trame me servait à imiter des motifs d'écailles. Ce processus opérait un glissement du figuratif vers une matérialité plus organique, tendant vers le volume et la texture. J'intervenais sur une terre crue, humide qui se laissait marquer par traces et empreintes. J'ai alors commencé à travailler des surfaces d'épidermes écailleux en argile.

Ces bas-reliefs tentent de tromper l'œil par leur ressemblance. Ce geste de l'empreinte, d'un pochoir dans la matière, a marqué un tournant dans ma pratique. Il ne s'agissait plus de produire des trompe-l'œil destinés à tromper les poissons comme lors de mes précédentes recherches sur la fabrication de leurres, mais bien de créer des trompe-l'œil dans une intention plus proche des rustiques figulines de Bernard Palissy.

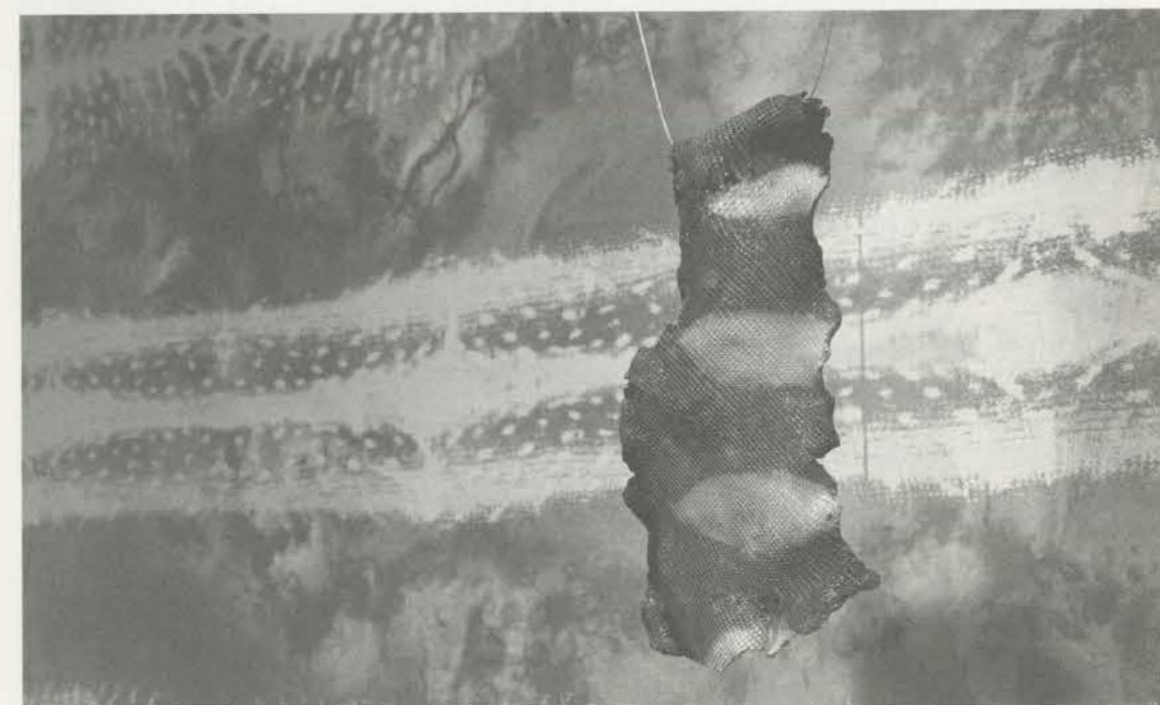
J'ai d'abord travaillé ces premiers épidermes sur de la faïence noire, cherchant à combiner motifs et textures pour générer des empreintes et des effets de surface. Après plusieurs tests, des textures écailleuses sont rapidement apparues. Ce fut le point de départ d'une envie de pousser plus loin ce travail, notamment par l'émaillage.

Empreinte du vivant: l'héritage de Palissy

Bernard Palissy, potier naturaliste du XVI^e siècle, est célèbre pour ses rustiques figulines: des céramiques où il reproduit des éléments naturels comme des poissons, des reptiles, des coquillages, des plantes. Ces œuvres sont à la fois décoratives et scientifiques; elles témoignent d'une observation attentive du vivant. Palissy rencontrait ses sujets par la chasse, réalisait



Costume de brochet lors d'une expédition de pêche à Saint-Just-Saint-Rambert (Loire),
Loïc Bonche, 2022. photographie © Pierre Dumas



Détail, exposition «La proie du temps rusé», Maison de la Céramique, Dieulefit, Galeries Nomades
Loïc Bonche, (IAC Villeurbanne / Auvergne-Rhône-Alpes), 2023. photographie © Loïc Bonche
Premier plan: *Épiderme glauque*, faïence émaillée, 43 × 24 × 6 cm, 2023
Second plan: *Tarp brochet*, coton teinté, sérigraphie à la javel, 188 × 220 cm, 2022

Utilisation de l'intelligence Artificielle en Art et en Design, *Revue Azimuts N° 58*

Commanditeur: École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Éditeur: Les Presses du Réel

Diffuseur: Les Presses du Réel

Collection: Revue Azimuts

Graphisme: Philippine Garsuault, Jia Jing Wang

Impression: offset

Format: 22 x 16.5 cm

Nombre de pages: 166 pages

Parution: octobre 2024

ISBN: 978-2-492621-19-2

<https://www.lespressesdureel.com>

Comment l'IA peut être utilisée dans un processus de création dans le domaine de l'art et du design.

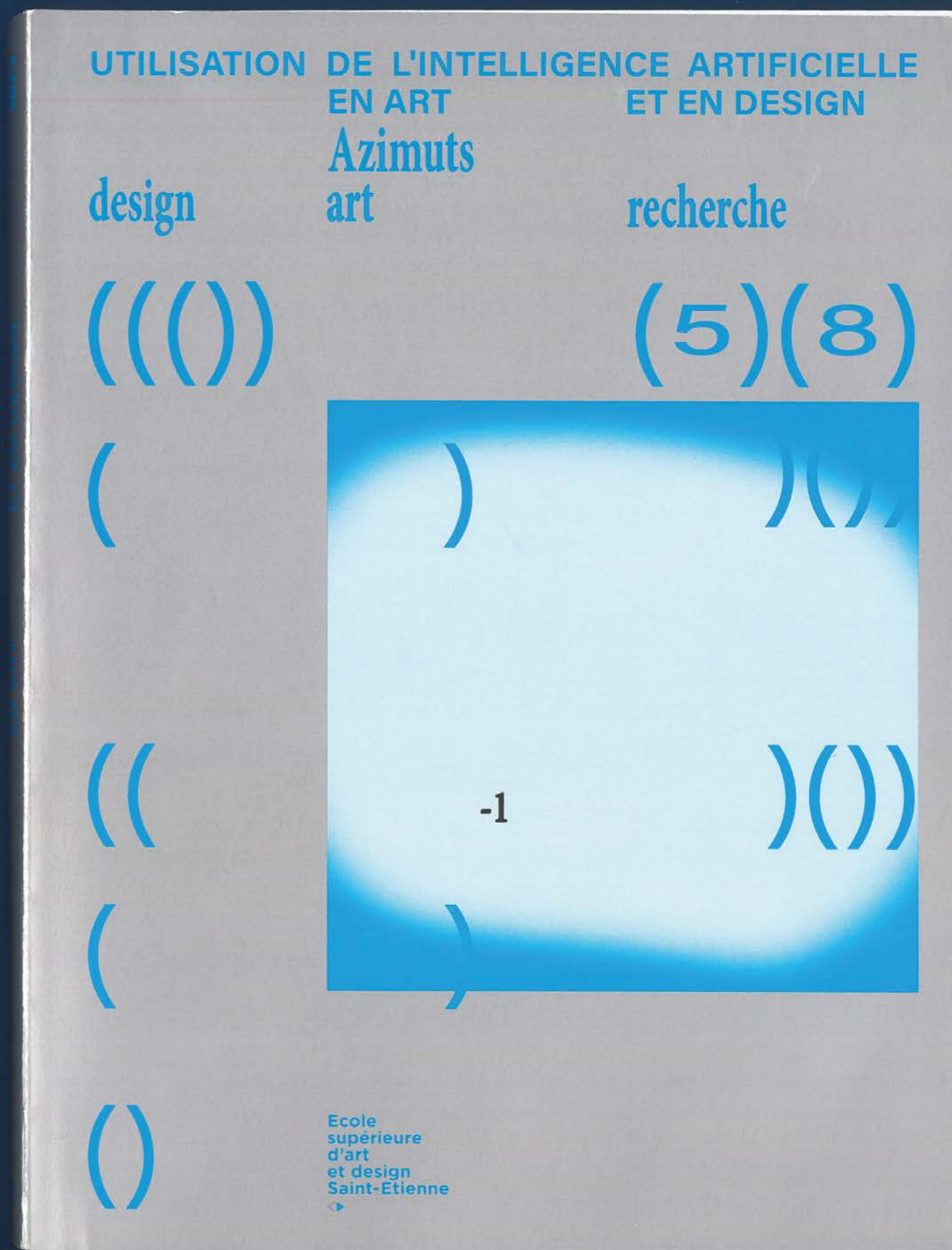
Pour son numéro 58, la revue Azimuts se pose très directement la question de l'«utilisation de l'intelligence artificielle en art et en design».

À l'heure où l'IA s'insinue, de manière plus ou moins affichée, dans certaines de nos activités (travail, loisirs, vie quotidienne...), ce numéro souhaite montrer comment des designers et des artistes s'emparent de cette technique pour produire des projets et des œuvres dans une large diversité d'approches.

Abordées sous un angle très pragmatique et non prospectif, diverses «collaborations» avec l'IA sont présentées via des explications de projets, des descriptions de processus de création et des réflexions sur l'avert et le revers de l'intégration de l'IA dans la création.

Dans sa rubrique « Anthologie », ce numéro donne également à lire des extraits d'un livre peu connu sur le travail d'Harold Cohen, pionnier de l'IA en art.

Regroupant 16 textes inédits au sein d'un dossier principal, un texte dit d'«anthologie» et un texte « varia », Azimuts 58 propose des questionnements de fond à travers des textes courts en laissant également la place à un cahier couleur de 16 pages.



mais essentielle car ces mêmes images présentent des arrangements visuels spécifiques qui permettent de les interpréter de manière unique.

En comparant nos deux études, nous constatons des progrès significatifs dans le photoréalisme des images, avec une représentation matérielle plus précise et une relative justesse des proportions que nous n'avions pas auparavant. Cependant, le même type d'anomalies subsiste, caractérisées par des protubérances inexplicables. Ces irrégularités visuelles ont pour effet d'éloigner les images générées des archétypes et modèles existants, créant ainsi des *images nouvelles*. Cette quête d'imaginaire, et par extension du sensible attribué à une production visuelle constituée d'excentricités intrinsèquement imprévisibles, semble être facilitée par ces générateurs. La vraie question pour le designer-chercheur est



Fig. 3(a)



Fig. 3(b)

de savoir si ces images peuvent **48** réellement le surprendre et si les hallucinations engendrées par l'algorithmique peuvent approcher une forme d'intuition. Peu importe la manière dont les images sont générées, elles évoquent en nous des représentations mentales, et c'est précisément cette vision interne qui peut susciter de l'intérêt. Le designer-chercheur peut alors rester en retrait de la technique, exploiter uniquement des résultats très imparfaits et inégaux et participer néanmoins à un renouvellement des modalités d'activation de l'image.

2 LA DÉMARCHE PAR INTERVALLE RAPPROCHÉ

Dans la seconde approche, le designer-chercheur assume le rôle d'opérateur de commande textuelle, acquérant de l'expérience en se familiarisant avec l'interface, ses principes traductifs, et en perfectionnant son invite jusqu'à l'obtention d'un résultat satisfaisant. Nous constatons d'ailleurs que les images générées à partir d'un texte long fonctionnent davantage par accumulation de caractéristiques, probablement parce que les descriptions instruites fournissent les informations de manière séquentielle,

avec des virgules et des points. Le modèle informatique semble donc représenter ces informations en juxtaposant les valeurs, comme cela est observable dans les résultats.

Fig. 3(a)(b)(c) Bertrand Gwenaëlle et Favard Maxime (2023). *Entre deux chaises V2*, génération avec un modèle de diffusion (Stable Diffusion). © Gwenaëlle Bertrand, Maxime Favard. (d) Voir (P 2)

Nous comprenons ainsi que notre façon de conceptualiser et de décrire les choses peut affecter les représentations générées, et potentiellement façonner nos modes d'interaction et d'utilisation particuliers, voire entraîner des manières différentes d'habiter notre environnement. L'une des premières conclusions est d'ailleurs la possibilité d'identifier des indications relationnelles qui engagent la dynamique entre le volume

Fig. 3(c)

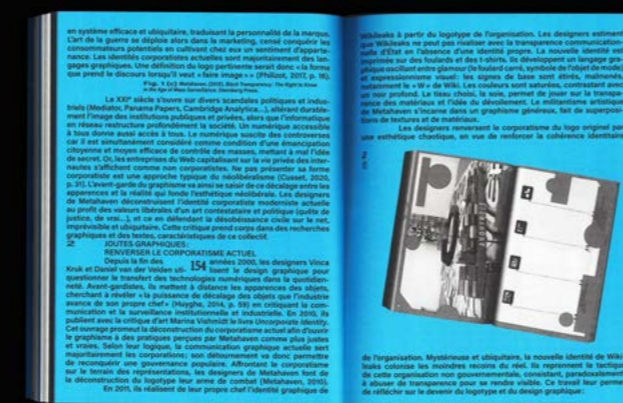
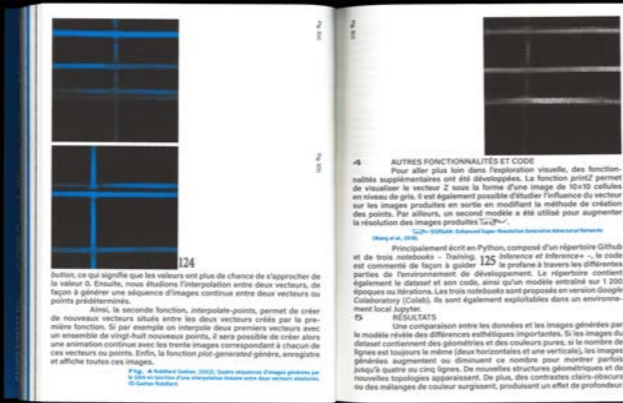
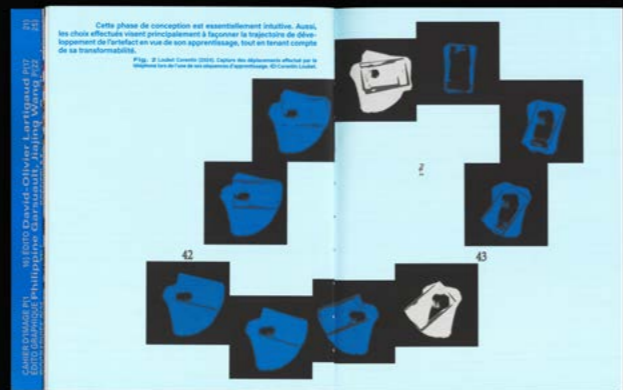
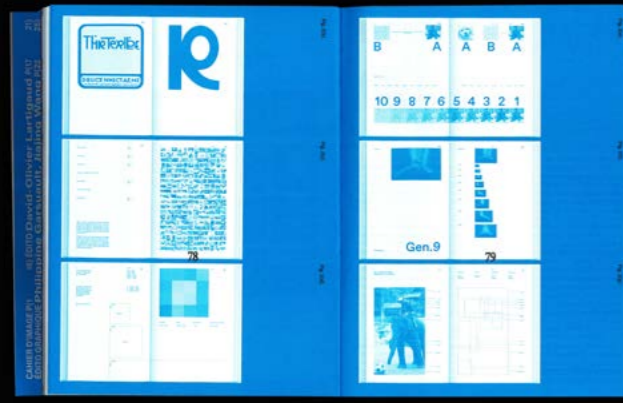
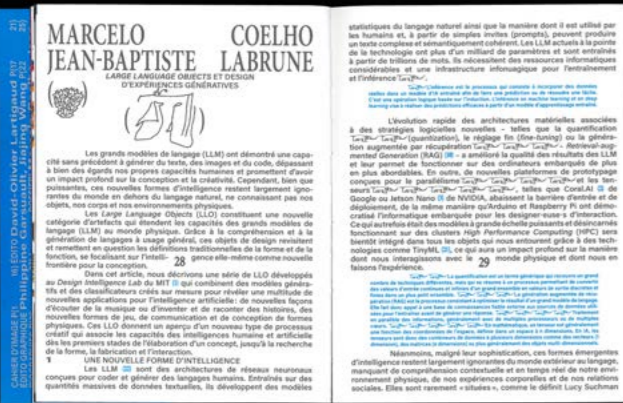
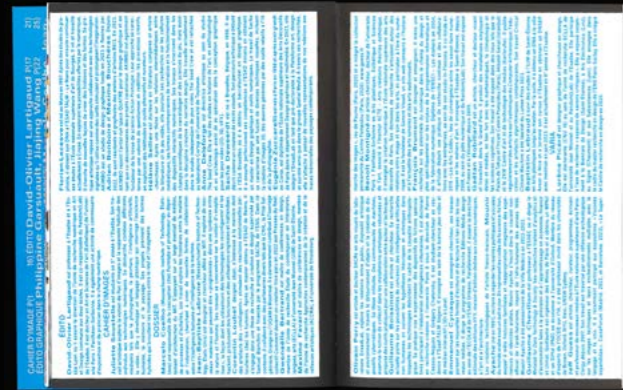


et l'espace représentés. En effet, **49** ces images semblent révéler des chaises en attente d'interaction dont leur inventivité potentielle reste à explorer à travers la projection mentale de diverses situations, utilisations, postures et autres manifestations. Dès lors, cette approche de la description textuelle entraîne un transfert du temps et de l'attention précédemment dédiés à la transcription d'une idée par le designer-chercheur vers un travail d'énonciation puis d'assimilation de ce qui est perceptible avec ce qui ouvre en possibilités. Cependant, malgré la capacité de ces images à enrichir la réflexion, nous observons que celles générées sous Stable Diffusion 2.1 demeurent enfermées dans des représentations visuelles lissées, stéréotypées, visuellement « lumineuses » puisque même les irrégularités et excentricités formelles sont confortables, toutes en douceur et en douceur, créant ainsi une perfection de l'anomalie qui écrase toute trace de cohérence, d'histoire, de diversité culturelle et individuelle.

3 LA DÉMARCHE PAR ASSIMILATION APPROFONDIE

Dans la troisième et dernière approche identifiée, le designer

Affiche exposée à INTL poster, Glasgow, 2025.



(LANCEMENT 07 NOVEMBRE 2024)
 (ESADSE AUDITORIUM 14 RUE MARIUS PATINAUD)
 (AZIMUTS 58 UTILISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET EN DESIGN) (EN ART)

model : azjingphi/azjingphi_16300_safetensors width : 800 height : 800 CFG scale : 7 sampling steps : 20 seed : -1
 10h53 DPM 2M >> img 1 à 18
 10h53 DPM ++ SDE >> img 18 à 25
 10h57 LCM >> img 25 à 28
 11h03 UNIPC (fish / house / sea shell / dog) >> img 28 à 33
 11h05 PLMS (fish / maison in the / horse / butterfly) >> img 33 à 42
 11h05 DDM (heart) >> img 42 à 43
 11h05 DDM dest (heart) >> img 43 à 44
 11h05 DPM dest (heart) >> img 44 à 45
 11h05 UNIPC (flower / heart / house / sky) >> img 45 à 46
 11h05 DDM (heart) >> img 46 à 47
 11h05 DPM (heart) >> img 47 à 48
 11h05 DPM ++ SDE (heart) >> img 48 à 54
 11h05 DPM (heart) >> img 54 à 64

(a heart azjingphi in black and white)
 sampling : DPM++2M SDE
 schedule type : automatic
 sampling steps : 20
 width : 512 height : 512
 seed : 545421354

CAHIER D'IMAGES (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)

21) EDITO GRAPHIQUE Philippe Garsault,
 22) BIOGRAPHIES P(26) (27)
 DOSSIER) Marcel Coelho, Jean-Baptiste
 Labrunne LARGE LANGUE (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)

22) Cité du design
 Ecole supérieure d'art et design Saint-Etienne

24) (AZ JING) (PHI)

25) DIRECTEUR DE PUBLICATION (AZ58)
 RANDOM(LAB) (DAVID-OLIVIER LARTIGAUD)
 CONCEPTION GRAPHIQUE (PHILIPPINE GARSUAULT)
 AZ58 (JIANG WANG)

Dé-designer, *Revue Azimuts N° 57*

Commanditeur: École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne
Éditeur: Les Presses du Réel
Diffuseur: Les Presses du Réel
Collection: Revue Azimuts
Graphisme: Pauline Aignel, Philippine Garsuault, Gabriela S.Florès, Jiajing Wang

Impression: offset
Format: 22 x 16.5 cm
Nombre de pages: 166 pages
Parution: avril 2024
ISBN: 978-2-492621-18-5

<https://www.lespressesdureel.com>

Azimuts est une revue de recherche en design fondée en 1991 par les étudiants-chercheurs du post-diplôme de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne. Publication unique dans le paysage éditorial du design, la revue constitue à la fois un lieu de réflexion, d'échanges et de critiques sur les enjeux du design contemporain et de l'art, ainsi qu'un terrain d'expérimentations et de recherches graphiques et typographiques.

Le numéro 57 traite du terme «dé-designer». Le terme « déconstruction » - d'une pensée, des institutions, des rapports sociaux - est un concept philosophique souvent emprunté en sciences sociales pour tenter de décentrer les points de vue imposés souvent comme vérités absolues par un groupe dominant. Aujourd'hui nous pouvons, par exemple, retrouver ce mot dans la pensée décoloniale ou dans les luttes féministes. Mais avant d'être un concept philosophique, c'est avant tout un terme lié au « faire », à un geste, une action.



→ A Adell, Nicolas, « À propos », in Balestra, Sylvie, *Encyclopédie du geste au travail*, 2020. Source: <https://encyclopediedugesteau travail.fr/>, consulté le 23 juin 2023.

Alauzen, Marie, Artières, Philippe, Denis, Jérôme, Pontille, David, et Torny, Didier, *Scriptopolis*, Le Havre, Éditions Non Standard, 2019. Anceschi, Giovanni, Tomás Maldonado. *Intellettuale politecnico*, Milan, edizioni del Verri, 2020.

B Balestra, Sylvie, *Encyclopédie du geste au travail*, 2020. Source: <https://encyclopediedugesteau travail.fr/>, consulté le 23 juin 2023.

Bennett, Jane, *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*, Durham, Duke University Press, 2010. Bowker, Geoffrey C. et Star, Susan Leigh, *Sorting Things Out. Classification and Its Consequences*, Cambridge, MIT Press, 2000.

C Coleman, Rebecca, *Glitterworlds. The Future Politics of a Ubiquitous Thing*, Londres, Goldsmiths Press, 2020. Coleman, Rebecca, Page, Tara et Palmer, Helen, « Feminist New Materialist Practice: The Mattering of Methods », in *MAI: Feminism & Visual Culture*, 15 mai 2019. D Denis, Jérôme et Pontille, David, *Le Soin des choses. Politiques de la maintenance*, Paris, La Découverte, 2022. Doing STS Lab, *Smellworlds*, 2023. Source: <https://doingsts.com/>, consulté le 6 mars 2023. Dumit, Joseph, « Writing the Implosion: Teaching the World One Thing at a Time », *Cultural Anthropology* 29, n° 2, 2014. H Haraway, Donna, *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan_Meets_OncoMouse™: Feminism and Technoscience*, New York, Routledge, 1997. Hilkmann, Niek et Walskaar, Thomas, *Floppy Disk Fever. The Curious Afterlives of a Flexible Medium*, Eindhoven, Onomatopee, 2022. Hull, Matthew S., *Government of Paper: The Materiality of Bureaucracy in Urban Pakistan*, Berkeley, University of California Press, 2012. I Ingold, Tim, « Materials against Materiality », *Archaeological Dialogues* 14, n°1, 4 avril 2007. Ingold, Tim (sous la dir.), *Redrawing Anthropology: Materials, Movements, Lines*, Cambridge, Routledge, 2016. Ingold, Tim, *Une brève histoire des lignes*, trad. de l'anglais par Sophie Renaut, Paris, Zones Sensibles, 2013 [2007]. K Karel, Ernst, Lee, Toby Kim et Wojtasik, Pawel, *Single Stream*, Sensory Ethnography Lab, 2014. Source: <http://www.single-stream.net/>, consulté le 21 août 2023. L Latour, Bruno, « La clef de Berlin et autres leçons d'un amateur de sciences », in *Petites leçons de sociologie des sciences*, Paris, La Découverte, 2006. Law, John, *After Method: Mess in Social Science Research*, Londres, Routledge, 2004. Law, John et Mol, Annemarie, *Complexities: Social Studies of Knowledge Practices*, Durham, Duke University Press, 2002. Lécho Hirt, Lysianne et Nova, Nicolas, « Ethnographier avec le design », *Techniques & Culture*, n°71, 2019. Le Guin, Ursula, *The Carrier Bag Theory of Fiction*, Ignota Books, 2020. Lorusso, Silvio, « Expectations as Reality », *The New Design Congress*, 2022. Source: <https://newdesigncongress.org/en/pub/expectations-as-reality>, consulté le 20 septembre 2022. Lury, Celia et Wakeford, Nina, *Inventive Methods: The Happening of the Social*, Londres, Routledge, 2013. M Maurus, Ophélie et Visscher, Emile, « Petrification. Material Transmutations and Speculative Archaeology », *able Journal*, 2023. Source: <https://able-journal.org/petrification/>, consulté le 23 août 2023. McFadyen, Lesley, « Practice Drawing Writing Object », in Ingold, Tim (sous la dir.), *Redrawing Anthropology: Materials, Movements, Lines*, Cambridge, Routledge, 2016. Michael, Mike, « Anecdote », in Lury, Celia et Wakeford, Nina, *Inventive Methods: The Happening of the Social*, Londres, Routledge, 2013. Midal, Alexandra, *Design by Accident*, Dijon, Les presses du réel, 2019. Mitchell, William John Thomas, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago, University of Chicago Press, 2005. N Nova, Nicolas, *Exercices d'observation. Dans les pas des anthropologues, des écrivains, des designers et des naturalistes du quotidien*, Paris, Premier Parallèle, 2022. P Panayotov, Stanimir, « Diagram », in *COST Action IS1307 New Materialism: Networking European Scholarship on "How Matter Comes to Matter"*, 2016. Source: <https://newmaterialism.eu/almanac/d/diagram.html>, consulté le 21 juin 2023. Peirce, Charles Sanders, *The Collected Papers, Vol. 4: The Simplest Mathematics*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 1931-1936. Pink, Sarah, *Doing Sensory Ethnography*, Thousand Oaks, Sage Publications Ltd, 2015. Public Data Lab, *Forestscape*. Source: <https://publicdatalab.org/projects/forestscapes/>, consulté le 26 août 2023. S Seurat, Clémence et Tari, Thomas (sous la dir.), *Controverses mode d'emploi*, Paris, Presses de Sciences Po, 2021. Sullivan, Robert, *The Meadowlands: Wilderness Adventures on the Edge of a City*, New York, Doubleday, 1998. Tsing, Anna et al, *Feral Atlas*, 2020. Source: <https://feralatlantlas.org/>, consulté le 21 août 2023. Y Young, Liam Cole, *List Cultures: Knowledge and Poetics from Mesopotamia to BuzzFeed*, Amsterdam University Press, 2017.

Fanny Maurel

Fill your *carrier bag*: towards non-heroic design practices

→ Introduction

Today's figure of the designer falls within the scope of a capitalistic vision of how innovation is reached. The designer has become a machine for producing reflexivity in different forms of organisations (from the technological industry to state services), and what Tomás Maldonado calls a "technical intellectual" (2020), attempting to free himself¹ from the symbolic boundary between two cultures (technical and intellectual). However, this figure has undergone numerous mutations, from the designer-rationalist, embodied by Catharine Beecher and her work to optimise domestic space, to the designer-civil servant who endorses the "co-construction" of public services. These changes should remind us that design is work, *i.e.*

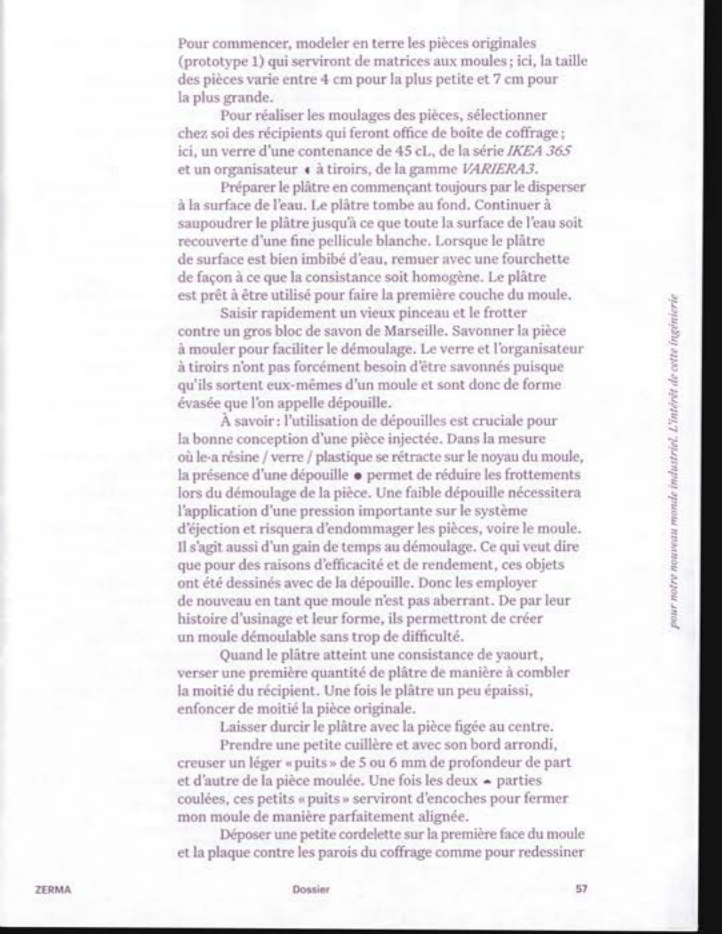
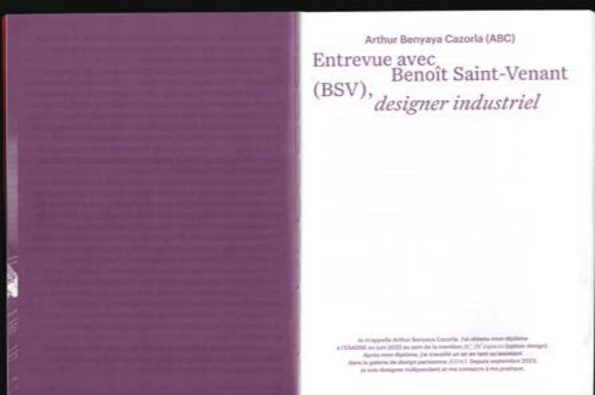
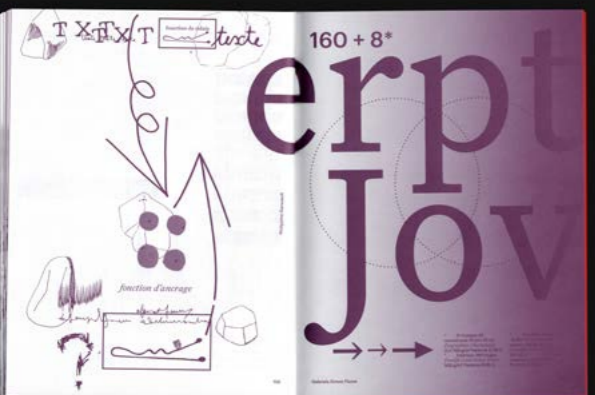
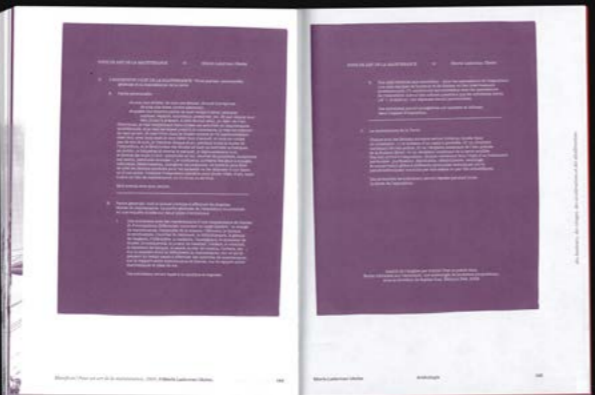
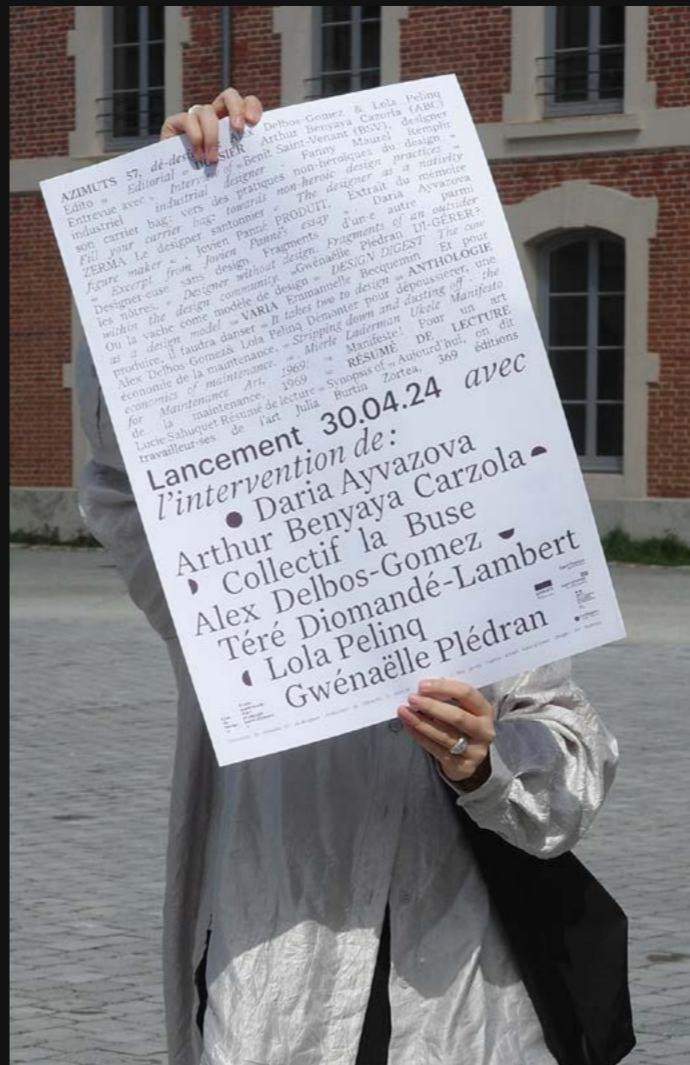
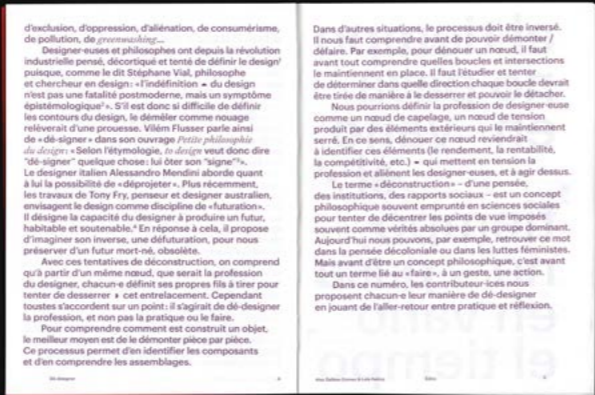
"an activity, a system of relationships and, above all, a *myth*, that is, a story that we tell ourselves and one another".
(Lorusso, 2022)

A myth stems from storytelling. Now, let me hint at feminist science fiction author Ursula K. Le Guin's aversion to the figure of the hero who, in stories, outstages many characters

and things even though they deserve to stand in the light too. In the field of design, Alexandra Midal emphasises that the construction of the history of this discipline has been marked by a "heroic model" (2019) which selects a series of "so-called geniuses and heroes" — leaving little room for collective, feminine or non-human intelligence. In her essay *The Carrier Bag Theory of Fiction* (1986), Ursula K. Le Guin draws the carrier bag from the prehistoric origins of our fictional imaginations as a generator of new stories that would not be centred on a hero-hunter-dominator, but on the practical organisation of our daily lives:

"we've all heard all about [...] the things to bash and poke and hit with, the long, hard things, but we have not heard about the thing to put things in?" (1986)

The author's carrier bag is full of a multitude of things which help her tell anecdotal and material stories — "tiny grains of things smaller than a mustard seed, [...] full of beginnings without ends, of initiations, of losses, of transformations and translations" (1986). Thus, while the ways of working of designers are becoming standardised (a Macbook, post-it notes, templates, methods, guides, etc.), the carrier bag



pour notre nouveau monde industriel. L'histoire de cette ingénierie

Peinture & Numérique

Commanditeur: École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Éditeur: École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Diffuseur: Les Presses du Réel

Collection: Collection Grad Esadse

Graphisme: Philippine Garsuault

Coordination éditoriale: Philippine Garsuault

Impression: offset

Format: 15 x 21 cm

Nombre de pages: 128 pages

Parution: avril 2025

ISBN: 9782492621253

<https://www.lespressesdureel.com>

Comment le tsunami d'images qui déferle de façon ininterrompue sur les écrans de nos smartphones, téléviseurs, ordinateurs et autres appendices connectés impacte-t-il le travail des peintres ? L'art a certes toujours été en dialogue avec les techniques de son temps, mais la peinture n'est-elle pas, aujourd'hui, en passe d'être définitivement déclassée et marginalisée par les performances et l'envahissement des images numériques ? L'attachement à la matérialité de la peinture ne relève-t-il pas désormais d'un fétichisme anachronique ? Un écran est-il un tableau comme les autres, et vice versa ? Neuf peintres contemporains, de diverses générations, témoignent de la manière dont le numérique influe sur leur travail. Cinq théoriciens analysent les enjeux, circonstances et conséquences de ce moment.

PEINTURE & NUMÉRIQUE

*Pratiques et enjeux
contemporains*

Unité de recherche DESIGN & CRÉATION
École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne

1. DEVANT L'ABSENCE. COMMENT LE CONFINEMENT A ACCÉLÉRÉ LE DEVENIR VIRTUEL DE NOTRE RAPPORT AUX ŒUVRES

Karim GHADDAB

C'est seulement en 1939, dans la quatrième et dernière version de son célèbre essai sur *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, que Walter Benjamin a ajouté, en exergue, cette citation de Paul Valéry :

« Nos Beaux-Arts ont été institués, et leurs types comme leur usage fixés, dans un temps bien distinct du nôtre, par des hommes dont le pouvoir d'action sur les choses était insignifiant auprès de celui que nous possédons. Mais l'étonnant accroissement de nos moyens, la souplesse et la précision qu'ils atteignent, les idées et les habitudes qu'ils introduisent nous assurent de changements prochains et très profonds dans l'antique industrie du Beau. Il y a dans tous les arts une partie physique qui ne peut plus être regardée ni traitée comme naguère, qui ne peut pas être soustraite aux entreprises de la connaissance et de la puissance modernes. Ni la matière, ni l'espace, ni le temps ne sont depuis vingt ans ce qu'ils étaient depuis toujours. Il faut s'attendre que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier merveilleusement la notion même de l'art ». » (Valéry, 1928, p. 1283-1287, cité in Benjamin, 2003, p. 7)

Rétrospectivement, ces lignes prophétiques de Valéry, reprises à son compte par Benjamin dans son entreprise critique des impacts des appareils techniques sur la production et la réception des œuvres, nous semblent annoncer le développement du numérique. Depuis son apparition jusqu'à nos jours, et probablement davantage encore dans le futur, l'informatique bouleverse en profondeur le travail des artistes, depuis la simple CAO (Conception assistée par ordinateur), dont l'appellation même paraît aujourd'hui surannée, jusqu'à l'essor de l'intelligence artificielle et le succès des NFT (*non-fungible token*), en passant par les logiciels de modélisation, la photographie numérique, l'impression 3D, la circulation des images sur Internet, etc. Devant cette perspective, l'enthousiasme dont témoigne Valéry pour les « grandes nouveautés », consubstantielles de la modernité et promesse d'œuvres inédites, s'oppose au pessimisme notoire de Benjamin.

QUAND L'ART A DISPARU

En 2017, une exposition au Centre Pompidou-Metz, en collaboration avec la Tate Liverpool et le MMK Francfort, se voulait prospective, « empruntant au genre de la dystopie de science-fiction ».

BEAR NAKED UNDER YOUR WOOF

Commanditeur: Recherche personnelle
Graphisme: Philippine Garsuault

Impression: risographie
Format: 21.9 X 42 cm

Bear Naked under your woof est un poster expérimental. Il propose plusieurs niveaux lectures, celle du détail avec un jeu de trame-pixel et une globale avec un jeu de couleurs vives.



Paraboles, une Odysée Hertzienne

Catalogue d'exposition (à venir, septembre 2025)

Exposition de Hiba Baddou au MACAAL

Commanditeur: Hiba Baddou pour le MACAAL

Titres: Paraboles, une Odysée Hertzienne

Photographies et œuvres: Hiba Baddou

Collection: MACAAL

Graphisme: Philippine Garsuault

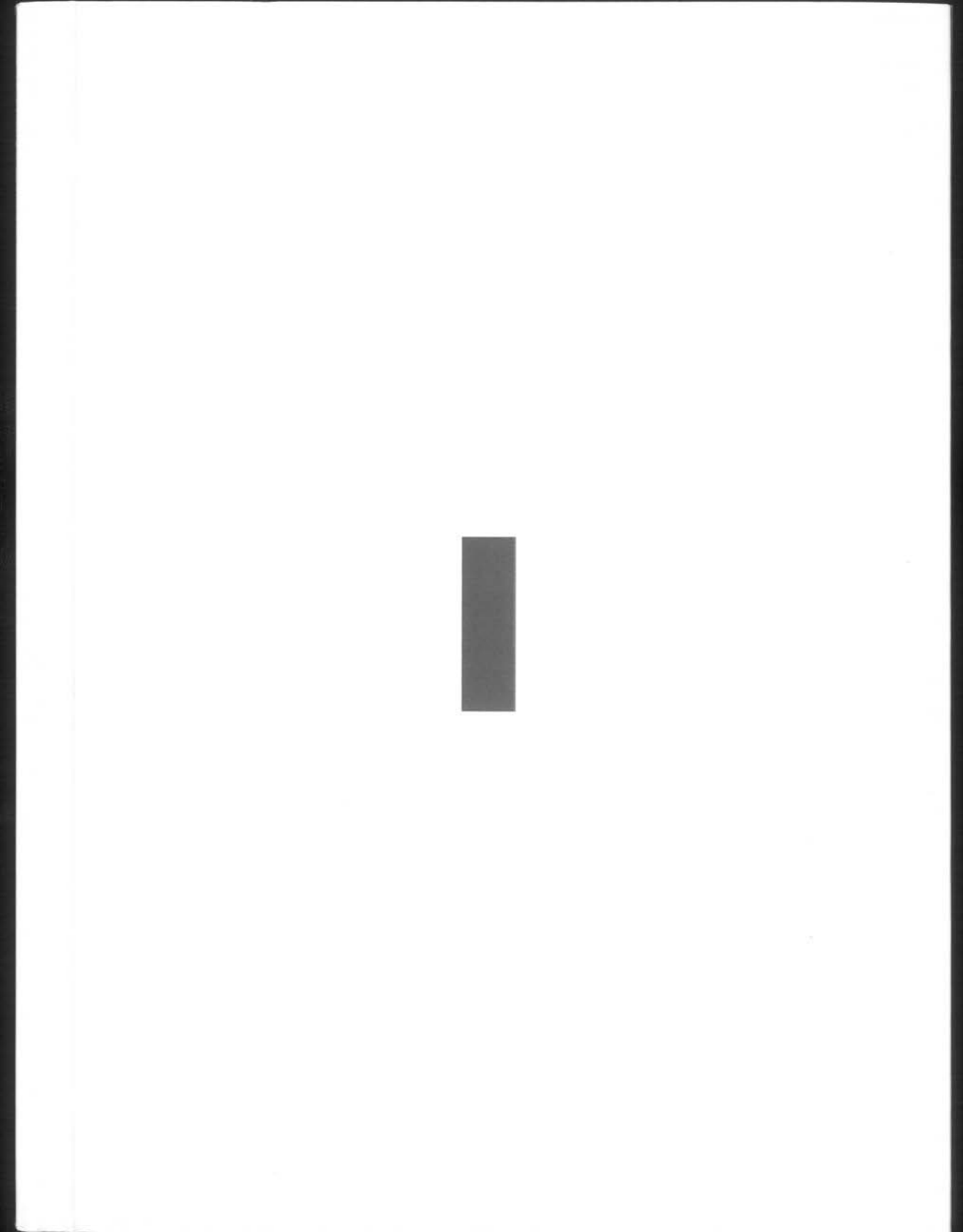
Impression: numérique

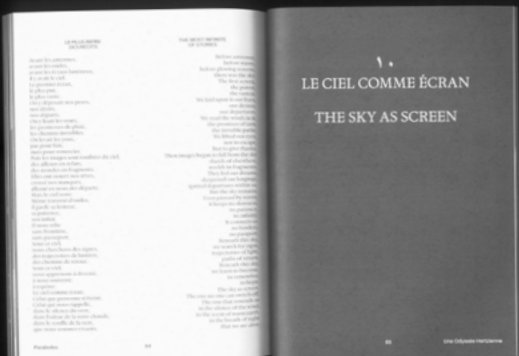
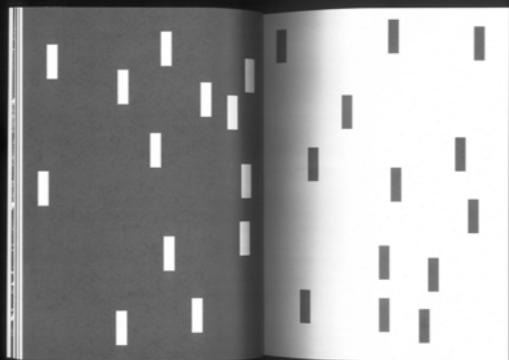
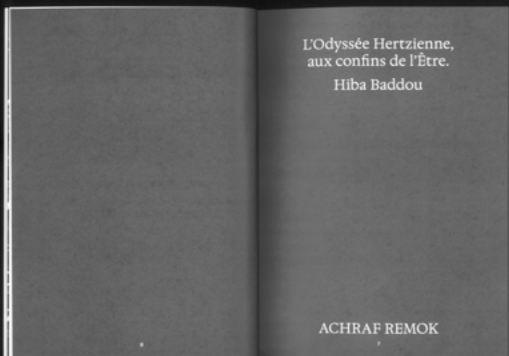
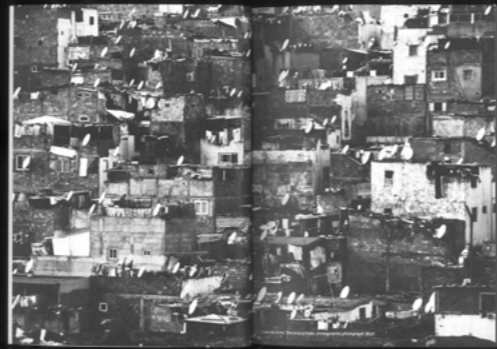
Format: 16,5 x 22 cm

Nombre de pages: 80 pages

Parution: septembre 2025

<https://macaal.org>





Odyssee
 Exil
 Nomadisme
 Déracinement
 Errance
 Mobilité
 Vagabondance
 Déplacement
 Itinérance
 Sacralisation
 Images
 Ailleurs
 Ici
 Ciel
 Constellation
 Rêve
 Lucidité
 Ondes
 Terre
 Partir
 Horizon

Là-bas

Identité
 Engagement
 Orientation
 Manifeste
 Enracinement
 Origines
 Repaires
 Connexion
 Totem
 Transe
 Fantasma
 Emancipation
 Voyage
 Câble

Antenne
 Aliénation
 Réalité
 Lucidité
 Acquisition
 Hybridation
 Envol
 Courant
 Disciple
 Inconnu
 Doctrine
 Implantation
 Fixation
 Regard

Idéalisation
 Désillusion
 Ancrage
 Ambition
 Espérance
 Onirisme
 Mythe
 Mirage
 Écho
 Incarnation
 Perception
 Projection
 Écran
 Reflet
 Simulacre
 Discernement
 Abri
 Utopie
 Refuge
 Trajectoire
 Émigration

Mouvement

Odyssey
 Exile
 Nomadism
 Uprooting
 Wandering
 Mobility
 Vagrancy
 Displacement
 Itinerancy
 Sacralization
 Images
 Elsewhere
 Here

Sky
 Constellation
 Dream
 Lucidity
 Waves
 Earth
 Departure
 Horizon

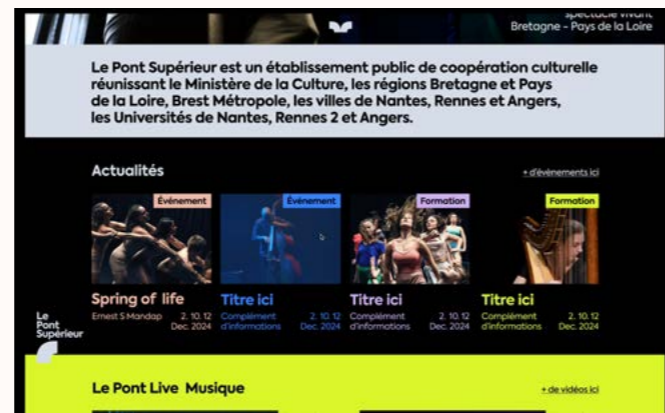
Identity
 Commitment
 Orientation
 Manifesto
 Rooting
 Origins
 Landmarks
 Connection
 Totem
 Trance
 Fantasy
 Emancipation
 Journey
 Cable

Pont Supérieur

Commanditeur: Le Pont Supérieur - Pôle d'enseignement supérieur spectacle vivant Bretagne-Pays de la Loire
Collaboration: Travail freelance pour Atelier Diane Boivin
Cadre: Appel d'offre remporté

Refonte de l'identité visuelle print et web du Pôle d'enseignement supérieur spectacle vivant Bretagne-Pays de la Loire. Création du logo, choix palette graphique, mis en page web et print, création de l'architecture du site et choix iconographique. En travail freelance avec Diane Boivin.

<https://www.lepontsuperieur.eu>



Le Pont Supérieur est un établissement public de coopération culturelle réunissant le Ministère de la Culture, les régions Bretagne et Pays de la Loire, Brest Métropole, les villes de Nantes, Rennes et Angers, les Universités de Nantes, Rennes 2 et Angers.



Graphisme(s), *Revue Azimuts* N° 59

Commanditeur: École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Éditeur: Les Presses du Réel

Diffuseur: Les Presses du Réel

Collection: Revue Azimuts

Coordination éditoriale: Philippine Garsuault, Jia Jing Wang

Graphisme: Pauline Aignel, Gabriela S.Florès

Impression: offset

Format: 22 x 16.5 cm

Nombre de pages: 166 pages

Parution: mai 2025

ISBN: 978-2-492621-20-8

<https://www.lespressesdureel.com>

Dans le numéro 59 de la revue Azimuts, confié au laboratoire IRD (Images, Récits, Documents), c'est de graphisme qu'il s'agit et plus précisément de ses formes de passation ou de transmission. S'il est question de transmission, au présent mais aussi dans le temps et dans l'espace, c'est sans doute qu'il y a trajet à effectuer. Il est nécessaire d'en interroger les environnements mais aussi la verticalité et, pourquoi pas, de réhabiliter les mises en commun, la communication ainsi que de tenir compte de l'environnement social des productions visuelles. Signes, textes et images participent évidemment à dessiner des modes de visibilité ou d'invisibilité que le graphisme traverse. En questionnant les outils techniques, manuels, mécaniques ou numériques qu'empruntent les régimes d'inscriptions, mais aussi les dispositifs d'apprentissage qui permettent l'acquisition du geste graphique, il est possible d'appréhender ce qui fait de cet acte sans doute une praxis. Et si une pensée graphique est à l'œuvre dans la pratique c'est peut-être qu'elle s'informe déjà dans de multiples situations d'enseignement ou de didactiques individuelles et collectives. L'agentivité du graphisme est finalement d'abord celle qui s'opère sur l'identité du sujet scripteur. Jean-Claude Paillason

*Graphisme(s):
Transmettre aujourd'hui les gestes,
les outils, les pensées, les pratiques*



Terre augmentée, donner une voix à la Nature

EXPOSÉ À LA HGB Art Book Fair de Leipzig
<https://itsabook.de/books>

Impression: numérique

Format: 16 x 22 cm

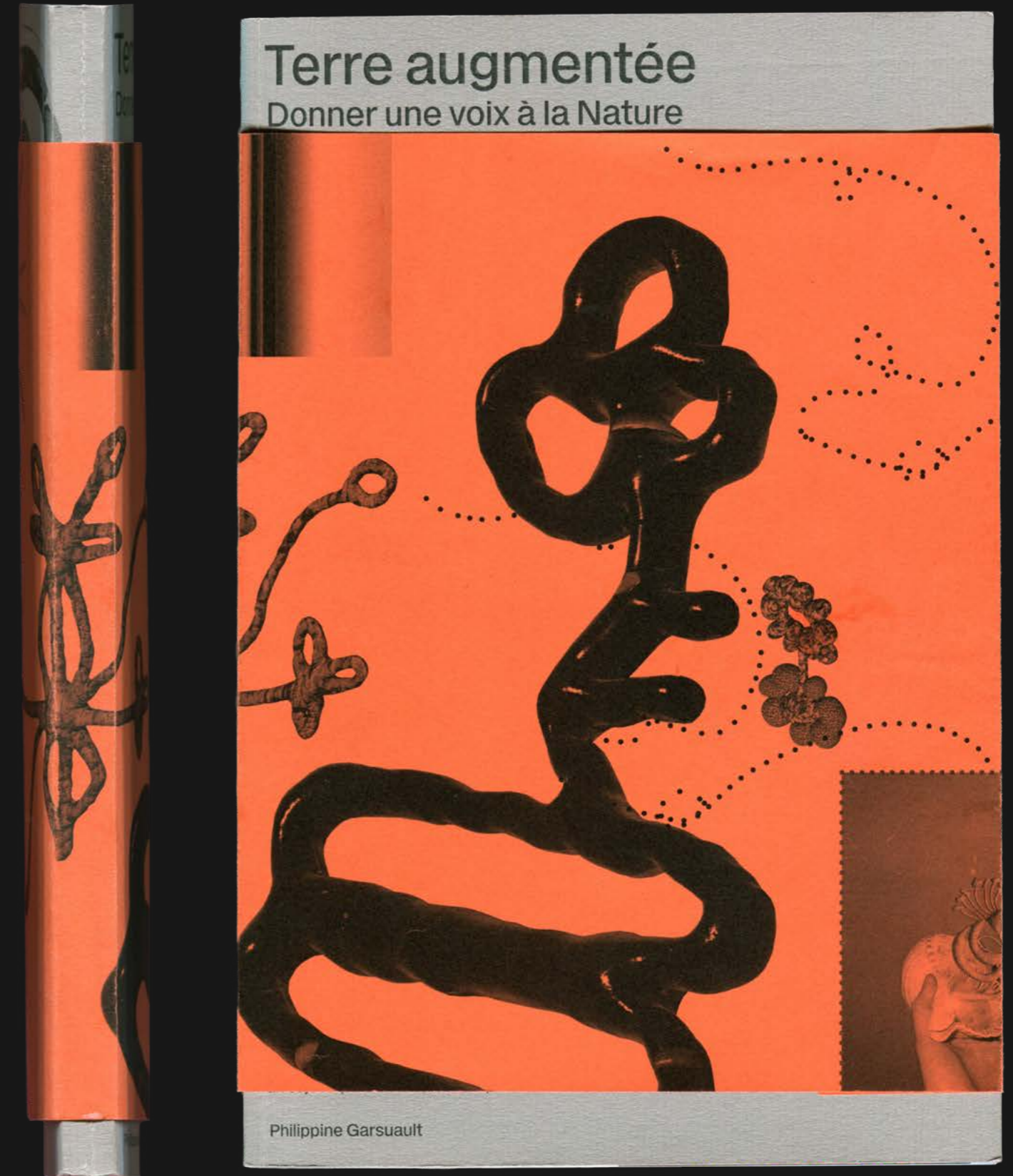
Nombre de pages: 128 pages

Graphisme: Philippine Garsuault

Texte: Philippine Garsuault

J'ai écrit une série de textes qui mettent en lumière l'idée d'indépendance entre les êtres vivants. C'est l'histoire d'une scientifique qui parcourt le monde et rencontre des espèces végétales et animales extraordinaires.

Ces rencontres sont racontées, sur la même double page, par le point de vue des animaux et végétaux concernés. J'ai pensé la mise en page à l'image de l'interdépendance des êtres vivants sur deux principes. Le premier en mettant en place un système de calque qui permet de construire et déconstruire la mise en page. Deuxièmement en créant un parcours de lecture libre car les histoires se lisent par renvoi de page, comme sur internet où l'on passe de lien en lien.



PROTOMANIFESTO

Commanditeur: Laboratoire de Recherche, Spacetelling, ESADSE

Titres: Protomanifesto

Graphisme: Philippine Garsuault

Impression: numérique

Format: 14,2 x 20 cm

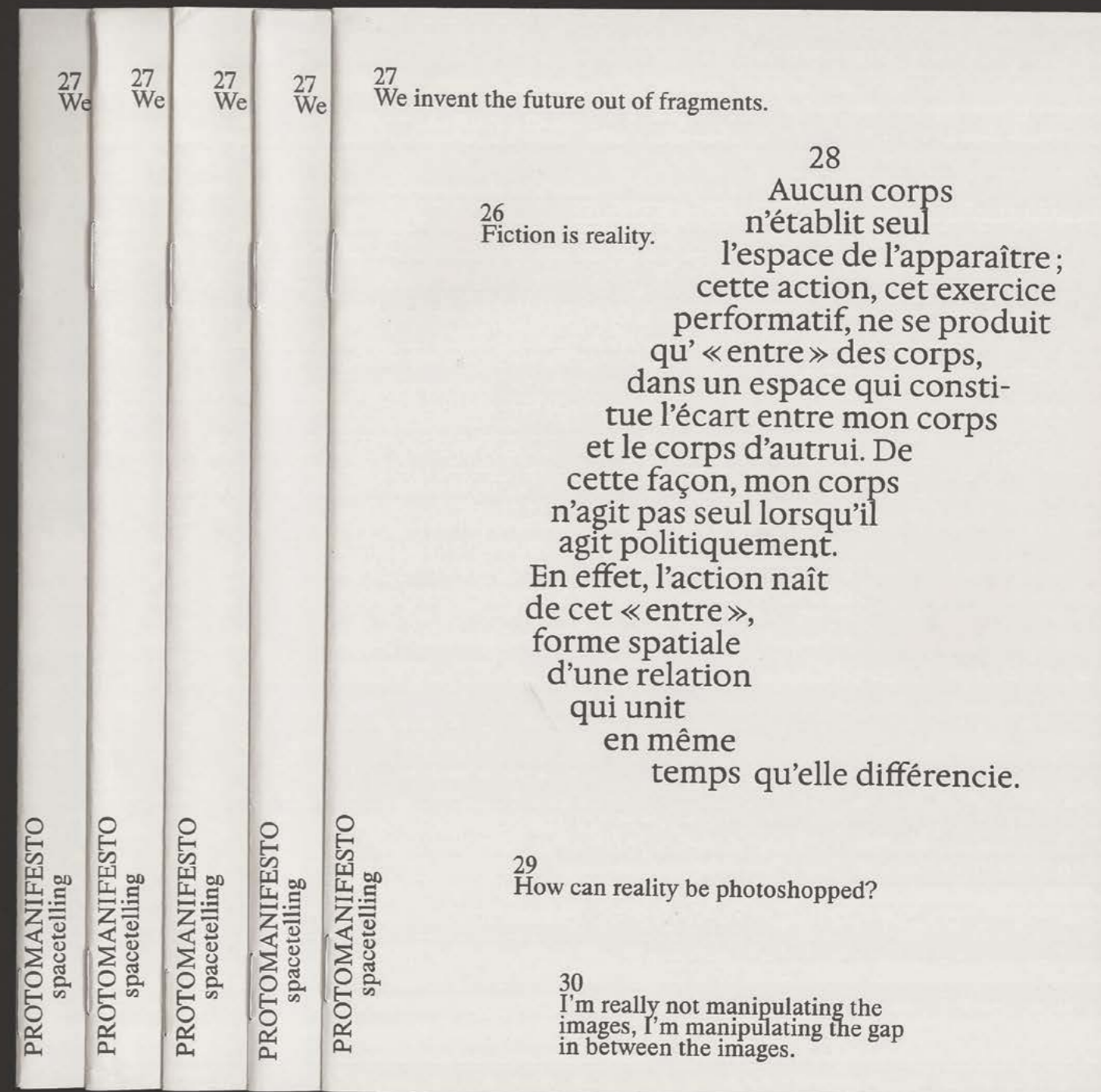
Nombre de pages: 16 pages

Parution: mai 2025

<https://www.citedudesign.com/fr/a/faire-encore-3367>

Le groupe de recherche Spacetelling étudie la performativité des artefacts (artistiques, industriels ou scientifiques), des récits (visuels et matériels) et des pratiques qui désignent nos réalités dans le contexte socio-économique post-industriel et la crise environnementale actuelle.

À l'occasion d'AD-REC le laboratoire de recherche Spacetelling édite un manifeste qui rassemble 43 citations en 6 grands chapitres. Toutes ont un point de départ commun : la pensée en archipelle d'Édouard Glissant.



12.
Meaning is material.

13. Sans relation, pas d'espace, l'espace n'existe qu'ouvert, suscité, rythmé, élargi par une corrélation des objets et le passage de leur fonction dans cette structure neuve.

6.
Nothing
is

connected
to everything; everything
is

connected
to s

o
mething.

2.
Les pratiques
sont toujours
en rapport avec d'autres
pratiques. Il n'y a pas de
pratiques isolées. Elles ont
besoin d'un milieu, et font
milieu pour les autres.

1.
Penser par le milieu.

43.
Le personnage appelé Marcos fut donc créé, cet interlocuteur idéal, car indéfinissable. Une pure chimère inventée pour l'intérêt de la cause, un hologramme modulable et au goût de chacun. Il y avait un Marcos pour chaque occasion, autrement dit chaque interview.

il ne peut pas être totalement
dissocié des conditions
infrastructurelles

humans are as rare
as naked cosmonauts.

(AGENTIVITÉ · PERFORMATIVITÉ)

20.
J'entendais construire
en tant qu'écrivain un
territoire où je puisse
finalement travailler
comme architecte.

16.
Décrire, c'est transformer.

18.
Which images do we want
to become real ?

19.
Tel un aimant, le requin
et le mode de traitement
du requin sont les deux
pôles d'un même
phénomène.

Le réel doit être
fictionné pour être pensé.

.L1

16. Édouard Glissant, *Le Discours antillais*, Paris, Gallimard, 1981. 17. Jacques Rancière, *Le partage du sensible*, Paris, La Fabrique, 2000. 18. Hito Steyerl, *The Photographic Universe: Photography and Ecological Agency?* Conference at the New School, 2013. Retrieved from www.youtube.com. 19. Timothy Morton, *Being Delirious New York* and others textual strategies, Paris, Zulma, 2021. 20. Rem Koolhaas, *Why I wrote "Delirious New York" and others*, entretien avec Cynthia Davidson, dans ANY, n° 0, mai 1993.

Designer.euse infiltré.e

Commanditeur: Atelier Zerma

Titres: Distaltrice, Apicultrice, Poissonière, De l'établi à l'écriture

Collection: ZERMA, Designer.euse infiltré.e

Graphisme: Pauline Aignel, Philippine Garsuault

Impression: numérique

Format: 11 x 16 cm

Nombre de pages: entre 80 et 128 pages

Parution: septembre 2024

<https://art-o-rama.fr>

L'atelier ZERMA est une designer Marseillaise, voici sa thèse de recherche mis en page. Qu'est-ce que le métier de designer ? Comment s'inscrire dans une recherche plus sociale, d'un impact plus concret au quotidien grâce au design ? Avons-nous encore besoin des designers ?

Dans ses textes, Zerma s'infiltré dans plusieurs métiers à travers la figure du santon provençal. Comment de métier en métier Zerma, peut grâce à ses études en design, chercher des solutions ?

Cette recherche, ainsi que les éditions va être exposé à Art O rama à Marseilles courant 2025.



Lilibet's choices

Graphisme: Philippine Garsuault

Impression: numérique

Format: 21 X 29.7 cm

Ce feuillet est un hommage à la garde robe colorée de d'Élizabeth II.

Il met en parallèle le monologue d'ouverture du film punk *Transpoting* avec les choix vestimentaires de la défunte reine.

Et si, dans sa vie faite de devoirs, rythmée par les conventions et les formalités, ses vêtements étaient des espaces de liberté d'expression ?



Nature ! Nature !

Commanditeur: École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Éditeur: École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Graphisme: Philippine Garsuault

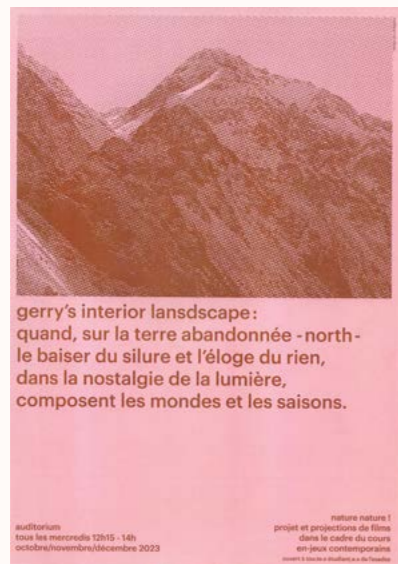
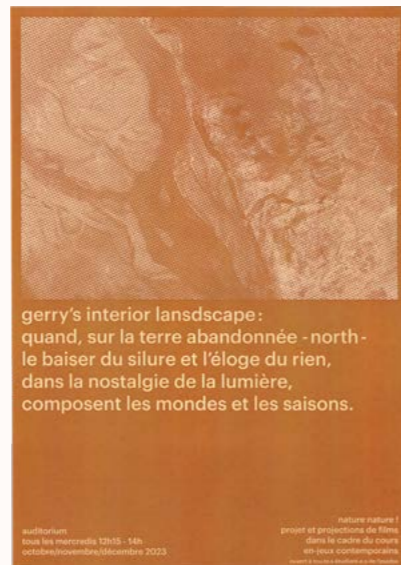
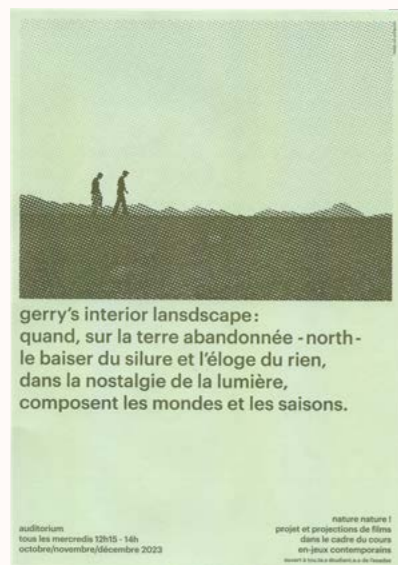
Impression: numérique

Format: 21.9 X 42 cm

Série d'affiches pour le cycle de projections cinématographique sur le thème *Nature ! nature !* qui s'est déroulé à l'Esadse.

«Gerry's interior landscape : quand, sur la terre abandonnée -north- le baiser de silure et l'éloge du rien, dans la nostalgie de la lumière, composent les mondes et les saisons.»

Les titres des films deviennent des poèmes et les réalisateurs disparaissent. L'iconographie est tirée des films ou documentaires projetés.



gerry's interior landscape :
quand, sur la terre abandonnée - north -
le baiser du silure et l'éloge du rien,
dans la nostalgie de la lumière,
composent les mondes et les saisons.

auditorium
tous les mercredis 12h15 - 14h
octobre/novembre/décembre 2023

nature nature !
projet et projections de films
dans le cadre du cours
en-jeux contemporains
ouvert à tou.te.s étudiant.e.s de l'esadse

L'amour est la pente

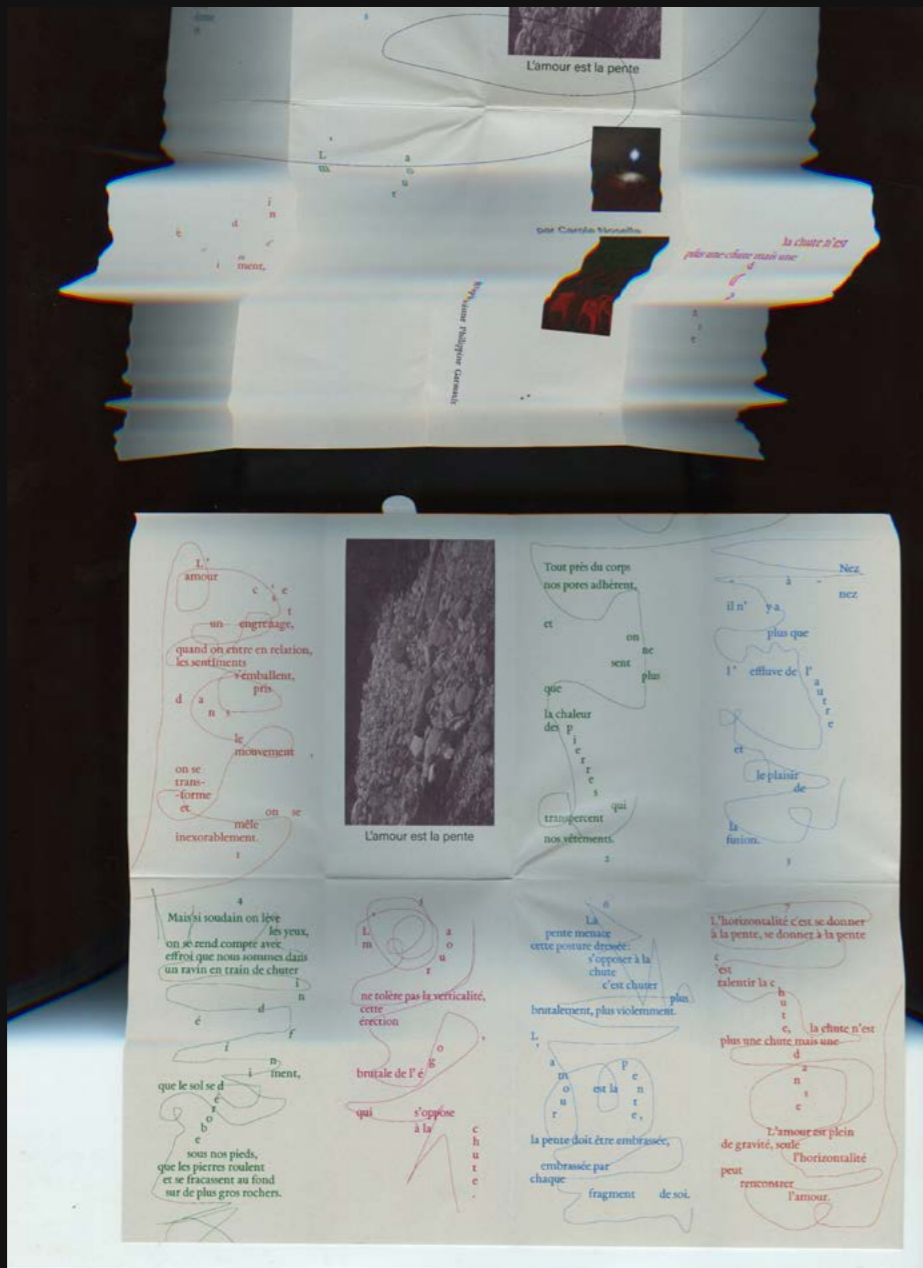
Commanditeur: Corale Nosella

Texte: Carolle Nosella

Interprétation typographique: Philippine Garsuault

Impression: numérique

Format: 20 x 20 cm



merci !