



## Mad'in Europe CRAFTING CHANGE AWARD

Mad'in Europe est fière de rejoindre l'initiative TREMLIN, coordonnée par BeCraft, et de présenter le Prix Crafting Change Award en invitant les étudiants diplômés de l'année académique 2025-2026 participant à l'exposition TREMLIN à poser leur candidature avant le 11 octobre 2026 à minuit, heure de Bruxelles.

Le prix célèbre une nouvelle génération de **designers-artisans** qui imaginent, développent et façonnent leur travail à travers une relation étroite avec les matériaux, les techniques et le savoir-faire artisanal.

Chez Mad'in Europe, nous sommes convaincus que la conception et **la réalisation sont indissociables**. Comprendre les matériaux, les gestes, les techniques et les procédés façonne le design, tout comme le design peut ouvrir de nouvelles perspectives pour les pratiques artisanales traditionnelles et contemporaines. L'artisanat repose également sur la connaissance et la transmission: les compétences acquises par la pratique, l'expérimentation et l'échange peuvent devenir de puissantes ressources créatives pour réinterpréter, innover et créer.

Aujourd'hui, les designers-artisans sont aussi confrontés à des questions sur ce **que nous produisons et la manière dont nous le faisons, les ressources que nous utilisons, la durée de vie et la valeur des objets, les conditions dans lesquelles ils sont fabriqués, ainsi que les connaissances et les compétences que nous choisissons de préserver et de transmettre.**

Le Prix **Crafting Change Award** récompense les projets qui s'emparent de ces enjeux à travers l'interaction entre les techniques artisanales, le design et la réalisation finale. Les projets seront évalués au travers de trois dimensions: **CRÉER, APPRENDRE et CHANGER.**

### Critères de sélection

Les projets soumis seront évalués selon trois critères complémentaires: **CRÉER, APPRENDRE et CHANGER.** Ceux-ci permettent respectivement d'examiner dans **quelle mesure le faire et le savoir-faire artisanal façonnent le design, comment l'apprentissage et la transmission des connaissances enrichissent le projet et son résultat final, et de quelle manière le projet utilise l'artisanat et le design pour contribuer à un changement positif sur le plan environnemental, social, culturel ou éthique.**

UNE COLLABORATION .....



Mad'in  
Europe

BeCraft

## CRÉER: Comment le savoir-faire façonne-t-il votre design ?

Les projets doivent démontrer une relation étroite entre **le design et le savoir-faire**, en montrant comment les matériaux, les techniques, les outils et les procédés ont nourri les choix créatifs. Le savoir-faire ne doit pas se résumer à la simple exécution d'une idée prédéfinie : l'expérimentation, les propriétés de la matière, les possibilités techniques et les connaissances acquises par la pratique peuvent contribuer activement au développement du projet.

**Votre implication directe dans le processus de réalisation est fondamentale.** Cela comprend votre propre travail manuel, mais aussi votre capacité à collaborer avec d'autres savoir-faire lorsque cela est plus approprié. Dans le cadre de ces collaborations, l'artisan ne doit pas être un simple exécutant, mais apporter une expertise qui ouvre de nouvelles perspectives, solutions ou possibilités.

**CRÉER valorise ainsi à la fois la capacité à réaliser de ses propres mains et l'aptitude à composer intelligemment avec le savoir-faire des autres, en reconnaissant la maîtrise artisanale comme une composante active du processus de création et de design.**

## APPRENDRE: Qu'avez-vous appris par la pratique, et comment cela a-t-il transformé votre design?

Le faire est aussi un processus **d'apprentissage, de découverte et d'expérimentation**. Le jury prendra en compte les nouvelles connaissances que vous avez acquises au cours du projet, que ce soit à travers vos propres expérimentations pratiques ou grâce à des échanges avec des maîtres artisans, des enseignants de métiers d'art, des techniciens ou des ateliers spécialisés, ainsi que la manière dont ces connaissances ont influencé le design final.

Qu'a rendu possible cet apprentissage ? A-t-il modifié votre compréhension d'un matériau ou d'une technique, remis en question une idée initiale, résolu un problème technique ou créatif, ou révélé une direction inattendue ? Le jury examinera la façon dont les connaissances acquises ont enrichi le projet et contribué à son résultat final.

**APPRENDRE valorise ainsi la transmission et l'apprentissage comme ressources créatives : un savoir qui vous permet d'explorer de nouvelles voies, de questionner vos propres idées et de développer vos compétences.**

**CHANGER: Comment votre projet peut-il contribuer à une autre façon de fabriquer, d'utiliser, de comprendre, de valoriser ou de transmettre ?**

L'artisanat et le design peuvent contribuer au changement par le biais **de choix concernant les matériaux et le sourcing, la production, la collaboration, la durabilité et la réparabilité, ainsi que la manière dont les compétences et les connaissances sont valorisées et transmises.**

Le jury prendra en considération **l'engagement environnemental, social, culturel et éthique du projet**, et la façon dont ces éléments ont influencé les choix de design et de fabrication. Le changement peut émerger de l'utilisation de matériaux responsables, d'approches circulaires, de collaborations équitables, de l'engagement communautaire, d'une production locale, ou de la préservation et réinterprétation des savoir-faire artisanaux.

Le changement n'a pas besoin d'être radical ou à grande échelle. Le jury examinera la manière dont le projet questionne ou améliore les méthodes existantes de conception, de fabrication, d'utilisation, de compréhension, de valorisation ou de transmission, à son propre niveau et dans son propre contexte.

**CHANGER valorise ainsi la capacité à traduire une prise de conscience environnementale, sociale, culturelle et éthique en choix porteurs de sens, en reconnaissant l'artisanat et le design comme de puissants moyens de remettre en question les pratiques actuelles et de contribuer à des modes de création et de vie plus responsables.**

## Quelle récompense ?

Chaque lauréat bénéficiera d'une **adhésion gratuite et permanente au portail Mad'in Europe**, comprenant un profil professionnel dédié qui lui permettra de présenter son travail, ses compétences et ses projets à un public international.

Chaque gagnant fera également l'objet d'une **interview dédiée**, publiée sur son profil et diffusée en quatre langues via les canaux de communication et les réseaux sociaux de Mad'in Europe. Cela offrira aux lauréats une visibilité au-delà de leur projet récompensé et les mettra en relation avec le réseau de Mad'in Europe, composé d'artisans, d'ateliers, d'écoles, d'organisations culturelles et d'autres acteurs de l'artisanat et du patrimoine.



Les lauréats auront l'opportunité de **présenter leur travail et de partager leurs idées au sein du réseau CRAFTWISE lors d'un événement** d'échange en ligne. Cette session leur permettra de présenter leurs projets, de partager leurs réflexions et d'échanger avec des professionnels de l'artisanat et du design, et d'autres parties prenantes de différents pays, parmi lesquels la Turquie, la Roumanie, l'Espagne et la Grèce. Cette rencontre offre ainsi aux lauréats une occasion de s'immerger dans l'univers de CRAFTWISE, un projet européen dont l'objectif est de renforcer la synergie entre artisanat et design auprès de la nouvelle génération de créateurs, en faisant le pont entre artisanat traditionnel et pratiques de design contemporain.

\*\*\*Au-delà des trois prix principaux, l'ensemble des candidats aura l'opportunité de participer à certaines activités du projet CRAFTWISE.

## Comment participer ?

Remplissez le formulaire [Google Form ICI](#) avant le 11 octobre 2026 à minuit, heure de Bruxelles.