

# Un programme de recherche de l'École supérieure des beaux-arts TALM - site d'Angers

**BLOC DE DEVENIR [BDD]  
OU LE DESIGN  
GAME GLOBAL [D2G]**

**bdd**  
bloc de devenir

Projet de recherche  
Option Design d'espace  
ESBA-TALM *site d'Angers*

« Bloc de devenir » vise à interroger la notion « d'image-lieu » comme moteur de liens entre réel et virtuel et de choisir un terrain d'expérimentation qui croise des mondes, telle l'architecture, le cinéma, la réalité virtuelle et l'art vidéo. Son enjeu est de proposer des expériences vidéoludiques issues d'un questionnement sur l'architecture contemporaine et de confronter les futurs ingénieurs informatiques et artistes à la compréhension de « l'image-lieu » qu'ils définissent et façonnent. Ce projet appréhende toutes les disciplines, les alliances, les alliages, les associations libres, les agencements développés par Gilles Deleuze, comme autant de protocoles à activer entre l'architecture, le cinéma, l'art, l'informatique. Cette présence de différentes réalités offre une culture étoffée, une attitude microbienne l'emporte sur celle plus macrobienne afin de les dépasser. Des concepts, des formes et des attitudes indexées cultiveraient avec le *sampling*, le recyclage, l'appropriation, l'hybridation... un jardin d'indisciplinés.

Derrière toute cette aventure se trouve l'ambition de sensibiliser chaque citoyen à l'avenir de son cadre de vie immédiat, c'est-à-dire l'architecture, et cette dernière dans sa dimension contemporaine et prospective. Puisque le monde, tel qui se dessine, tend irrémédiablement vers un mixage de formes indexées dans les paysages physiques et virtuels, il paraît opportun de modéliser les grandes expériences de l'histoire architecturale afin d'en tester la validité dans le contexte actuel et d'imaginer et de simuler l'architecture à l'aune de l'an 2200. Cette compréhension des situations à venir et déjà actuelles a poussé cette équipe de recherche à interroger le glissement entre la notion « d'image habitée » à celle « d'image lieu ». Comment sommes-nous passés d'un monde solide (la fresque) à un monde liquide (l'installation vidéo immersive) ?

Équipe :

- Pascal Riffaud & Denis Brillet, enseignants et architectes au sein de BLOCK architectes
- Christophe Le Gac, curateur, critique d'art et enseignant