

# En continu tout au long de la semaine

**Installations, sculptures, images,  
objets, vidéos, etc.**

Des œuvres réalisées par des groupes de recherche (œuvres collectives) ou de jeunes artistes qui y sont associés (œuvres en nom propre) sont disposées dans le premier espace de VISION. En effet, si la recherche en art et en design ne produit pas que des œuvres, elle en produit assurément (elles sont toutes nommées et détaillées à partir de la page 19 du présent programme). Et depuis l'Entrée jusqu'à la Bibliothèque, en passant par le Bivouac ou la Galerie, en avançant dans ces lieux investis par les écoles supérieures d'art, le spectateur attentif remarquera que ce qui est présenté change progressivement de statut, passant d'objets s'affirmant « œuvres » à des objets relevant peu à peu du « document ». L'accusé de réception est à construire en tenant compte de ces différents statuts.

# Œuvres et installations

## Entrée

*Feu de camp*, installation pliable, performée de manière journalière, cartons, extraits vidéos, dimensions variables, la Coopérative de recherche, École supérieure d'art de Clermont Métropole

*Speakers' Corner*, dispositif de prise de parole, dimensions variables, École supérieure d'art et de design de Valenciennes

Fabien Zocco, *Searching for Ulysse*, installation générative connectée, reconstitution de l'ouvrage *Ulysse* de James Joyce à travers Twitter, durée infinie, 2013, Laboratoire SLIDERS\_Lab, École européenne supérieure de l'image d'Angoulême - Poitiers

Myriam Omar Awadi, *Un Homme porte une lampe spéléologue qui éclaire une boule disco miniature pendue à un fil devant son visage. Sous cette unique lumière, il chante dans la nuit les rythmes sur lesquels il danse. (The artist is shining)*, capatation vidéo de la performance, sonore, 28 min., laboratoire API (Arts/Paysages/Insularités), réalisation Myriam Omar Awadi, Nicolas Givran, Yohann Quèland de Saint-Pern, Balthazar Schnepp, École supérieure d'art de La Réunion, Le Port

Linda Sanchez, *11752 mètres et des poussières...*, 2014, film blu-ray, 71 min., 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Camille Llobet, *Voir ce qui est dit*, film couleur muet, 8.30 min., 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Laura Kuusk, *Almost Film III*, vidéo HD, 7.27 min., 2011, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Camille Laurelli, *Angus*, vidéo HD, 20.23 min., 2011, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

URL Fighter #215 (Victor Le), *URL Fighters - PSP: Performance Shooting Protocole*, mini studio photo participatif, programme « Art et transmission », École supérieure des arts & médias de Caen - Cherbourg

Romain Delamart, *Tap Curtains*, rideaux en tulle et draps de laine, installation *in situ*, dimensions variables, École nationale supérieure de création industrielle, Paris - Les Ateliers et l'ANdEA

Pierre Clément, *Le Bivouac*, installation *in situ*, École supérieure d'art des Pyrénées, Pau - Tarbes et l'ANdEA

*Constellation*, vidéo-projection interactive, écran suspendu, 700 x 400 cm, programme « Bibliomatrix », École européenne supérieure de l'image d'Angoulême - Poitiers

Benoît Villememont, *Le trésor d'Erlette*, carillon automatique, trois cloches en bronze, 18 x 20 cm chacune, 3<sup>e</sup> cycle « Arts et créations sonores », École nationale supérieure d'art de Bourges

*Découper le temps en son lieu*, tables, maquettes, vidéoprojecteur et projecteur super 8, programme « Art contemporain et temps de l'Histoire (ACTH) », École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon

Fabrice Croux, *Pays de cocagne*, sculpture, crépi, paillettes, 40 x 60 x 100 cm, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Fabrice Croux, *Daniela*, sculpture, matériaux divers, paillettes, 50 x 40 x 80 cm, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

*La Scène*, installation, accueillant les œuvres des artistes du 3<sup>e</sup> cycle « Arts et créations sonores », École nationale supérieure d'art de Bourges avec :

Arthur Zerktouni, *Composition #7*, 2016, installation *in situ*, dimensions variables, fil blanc, lumière noire, systèmes motorisés, tiges métalliques  
Morgane Roumégoux, *1m<sup>2</sup> pour ne rien dire*, estrade en bois, lecteurs dvd, 4 excitateurs électrodynamique

*Radio Tok*, installation *in situ*, espace de diffusion radiophonique, 3 x 4 m, 3<sup>e</sup> cycle « Arts et créations sonores », École nationale supérieure d'art de Bourges

## Galerie vitrée

*Locus Stream SoundMap*, dispositif sonore sur écran, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et Laboratoire Locus Sonus

*A Crossing industry*, jeu vidéo et *antiAtlas Journal*, dispositifs de navigation sur tablettes, antiAtlas des Frontières, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

*New Atlantis*, plateforme virtuelle et sonore sur écran, Locus Sonus, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, École nationale supérieure de création industrielle, Paris - Les Ateliers, et The School of the Art Institute of Chicago.

*Uchronie des objets techniques*, dispositif d'exposition de travaux de recherche, matériaux divers, École nationale supérieure de création industrielle, Paris - Les Ateliers  
Anne Guillaume, *Submarino*, film HD, 10 min., École

nationale supérieure de création industrielle, Paris – Les Ateliers, en partenariat avec le CNAM  
*Design et recherche*, dispositif d'exposition de travaux de recherche, matériaux divers, École nationale supérieure de création industrielle, Paris – Les Ateliers

*Robotique*, dispositif d'exposition de travaux de recherche, extraits vidéos, documents et échantillons, dimensions variables, École nationale supérieure de création industrielle, Paris – Les Ateliers

*Topophonie*, dispositif d'exposition de travaux de recherche, extraits vidéos et carnet de recherche consultable, dimensions variables, École nationale supérieure de création industrielle, Paris – Les Ateliers

*Cette pièce est en cours de maintenance. Merci de votre compréhension*, installation performée, tables, objets électroniques divers, dimensions variables, programme de recherche «P.A.M.A.L.: Preservation and Art - Media Archaeology Lab», École supérieure d'art d'Avignon

*Hétérotopies – le radeau de la recherche*, marquage au sol, dimensions variables, École supérieure d'art de Lorraine, Épinal – Metz

*Le mémoire artistique*, web TV de quatorze entretiens filmés, vidéo sonore, École supérieure d'art du Nord-Pas de Calais, Dunkerque – Tourcoing

*Nouvelles écritures audiovisuelles*, installation et dispositif de réalité virtuelle, École supérieure d'art et de design de Valenciennes

*Design Social*, démonstrateur lumino-prothétique de recherche en design social, dispositif mobile, dimensions variables, École supérieure d'art et de design de Valenciennes

*La céramique comme expérience*, dispositif d'exposition de travaux de recherche, 4 affiches, sculptures en céramique, extraits vidéos, École nationale supérieure d'art de Limoges

*Forme(s) de lecture, lecture(s) de forme*, mobilier d'exposition en bois à roulettes, Ipad, affiche format A1, 100 × 100 cm l'ensemble, programme «Forme(s) de lecture, lecture(s) de forme», École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

*Déplacer la terre*, installation en deux modules, structure en bois, objets divers, casques, extraits vidéos, lampe de poche, École supérieure des arts & médias de Caen – Cherbourg

*Stop City*, dispositif d'exposition de travaux de recherche, structure en bois, extraits vidéos, extraits sonores, casques, objets divers, 300 × 300 × 0,80 cm,

projet «Retiens la Nuit», École d'enseignement supérieur d'art de Bordeaux  
Fanette Mellier, *Pangramme*, 2014, panneaux d'affichages et affiches, 120 × 180 cm, programme «Edgar», École supérieure d'art et design Le Havre – Rouen

Frédéric Tacer, *Occur Books*, 2015, installation, 40 couvertures de livres et fausses éditions, caisse en bois creuse, vidéoprojecteur, 240 × 240 cm, programme «Edgar», École supérieure d'art et design Le Havre – Rouen

*Carroussel*, plateforme collaborative en réseau, ordinateurs, École supérieure d'art et de design d'Amiens et École supérieure d'art et de design d'Orléans

Woody Vasulka & SLIDERS, *Digital Vocabulary*, 2014-2016, vidéo expérimentale, table lumineuse, impression 3D, durée infinie, programme «SLIDERS\_Lab», Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet et Hervé Jolly, École européenne supérieure de l'image d'Angoulême – Poitiers

*Puisqu'on vous dit que c'est possible*, boucle de diffusion de 5 vidéos, sonore, 30 min., réalisées par des étudiants de l'Institut supérieur des beaux-arts de Besançon; La Cambre Bruxelles et l'Institut national des beaux-arts de Tétouan lors de l'atelier «Puisqu'on vous dit que c'est possible» à la Cinémathèque de Tanger en 2013. Sous la direction de Stéphanie Jamet, Philippe Terrier-Hermann, Mathieu Laurette et Bruno Serralongue  
Avec:

Laetitia Jeurissen, *Bronzer en enfer*, 11 min.  
Maxime Callen, Hippolyte Cupillard et Miléna Favet, *Des potrons minets*, 2.45 min.  
Mehdi El Bahou, *Houria*, 2.10 min.  
Gabrielle Camuset, *À bout de souffle*, 4 min.  
Joseph Krommendijk, Paul Smith et Alice Van den Berg, *Tanger Med*, 11 min.

*LabBooks*, malle de bouquiniste mobile, livres, dimensions variables, institut supérieur des arts de Toulouse

*Liberté, égalité, ambivalence*, carte heuristique Renkan en réseau, ordinateur, École supérieure d'art et de design Toulon Provence Méditerranée

*Didactique tangible*, installation, 9 panneaux de bois, structure métallique, pupitre, Ipad, 240 × 240 cm, Haute École des arts du Rhin, Mulhouse – Strasbourg

*Grande image Lab – DIGITAL.TALM*, borne tactile, 187 × 60 × 14 cm, programme «CoSiMa», École supérieure des beaux-arts TALM – site du Mans

Grégoire Bergeret, *Carrefour*, liseuse et sculpture de présentation du livre *Carrefour*, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

*Design des nouveaux milieux - Design des relations, dispositif d'exposition de recherche de quatre programmes de recherche*, École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

Avec:

*Design Air*, archives vidéos de séminaire, support en ligne, tablette

*Identités du transitoire*, archives vidéos d'une journée d'étude, support en ligne, tablette

*Strange Design*, images et archives numériques issues des recherches, support en ligne, tablette

*Care - Body Case*, dispositif d'exposition de travaux de recherche, objets prototypes et carnet de recherche consultable

*LabBooks - Bibliothèque de recherche*, plexiglas, mousse isolante, livres, dimensions variables, institut supérieur des arts de Toulouse

*Edith*, affiche sérigraphiée, 102 × 72 cm, programme « Edith », École supérieure d'art et design Le Havre - Rouen

Linda Sanchez, *Chronographie de robe de goutte d'eau n°6*, 2014, épuisement d'une goutte, encre sur papier, 90 × 300 cm, échelle: 60/1, distance parcourue: 5,5 cm, durée: 300 secondes, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Éléonore Pano-Zavaroni et Pascale Riou, *Idoine*, dispositif performé de présentation des 4 premiers numéros du magazine *Idoine*, A2, magazine sous vitre, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Lionel Renck, *Extimités*, aquarelles, 5 cadres A4, 3<sup>e</sup> cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

*GENRE2030*, installation *in situ*, collage d'images, textes et travaux, 400 × 400 cm, institut supérieur des arts de Toulouse

*Play>Urban*, installation *in situ*, collage d'extraits de la revue *Play>Urban*, dimensions variables, Haute École des arts du Rhin, Mulhouse - Strasbourg

*Fuck Patriarcat*, bannière, 400 × 300 cm, École nationale supérieure d'art de Dijon

*Gestual Script*, affiche, format A0, École supérieure d'art et de design d'Amiens

*École Offshore*, affiche comportant un lien QR code vers un site internet renvoyant aux publications de recherches, format A0, École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

Atelier National de Recherche Typographique, 4 affiches d'appel à candidatures de l'ANRT 2013, 2014, 2015 et 2016, format A0 chacune, École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

*Bricologie*, affiche, format A0, conçue par Julien Bouillon, École nationale supérieure d'art de Nice - La Villa Arson

*5/7 - Pratique/production/exposition*, affiche, format A0, conçue par Julien Bouillon, École nationale supérieure d'art de Nice - La Villa Arson

*Unité de Recherche*, affiche A0, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Céline Ahond, *Word wants words*, affiche A0, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Laboratoire des intuitions, post-it imprimé, 73 × 73 mm, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

*Summerlake*, post-it imprimé, 73 × 73 mm, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

*Formes, technologies, sociétés*, affiche, format A0, École supérieure d'art et de design de Reims

*Replace or Remake*, affiche, format A0, École supérieure des beaux-arts TALM - site de Tours

*Géographies Variables*, affiches, format A0 et cartes postales à emporter, École européenne supérieure d'art de Bretagne, Brest - Lorient - Quimper - Rennes

*À l'ouest toute!*, affiche, format A0, recto verso, École européenne supérieure d'art de Bretagne, Brest - Lorient - Quimper - Rennes

*Partition Print*, affiches sérigraphiées, réalisées *in situ*, dimensions variables, École supérieure d'art et de design Marseille - Méditerranée

# Programmes de recherche de L'École nationale supérieure de création industrielle - Les Ateliers



## PROGRAMME PHÉNORAMA - UCHRONIE DES OBJETS TECHNIQUES

Un programme de l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers, en partenariat avec le Labex Cap, le Centre national des arts et métiers, le Musée des arts et métiers et l'Université La Sorbonne - Paris I

La question de l'usage dans l'art contemporain et son rapport à la forme est un sujet à rebondissement. Cette question est bien souvent indissociable de l'évolution et de la progression de l'industrie dans la société que les travaux des artistes interrogent ; de Marcel Duchamp à Roman Signer en passant par l'exposition *Body space motion things* de Robert Morris à la Tate Modern en 1971. Cette appropriation par les artistes de la question de l'usage prise à la fois comme action et comme règle usuelle fait bien évidemment écho au design, à la création industrielle dans son ensemble ; elle-même amenée depuis l'arrivée des nouvelles industries à repenser le rapport forme/fonction. Le dialogue entre design et art précisément à cet endroit est nécessaire.

PhénOrama, plateforme de recherche et d'expérimentations art et industrie de l'école nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers de Paris a choisi de se concentrer notamment sur la question de l'usage en faisant le choix d'éclairer cette question à partir des notions de « participatif » et de « re-enactement », notions qui travaillent en profondeur la création contemporaine. En accueillant en 2012 le binôme chercheur/artiste, Raphaële Jeune, commissaire d'exposition et doctorante esthétique et philosophie de l'art, sous la direction de Pierre-Henry Frangne (Université de Rennes 2) et Audrey Cottin, artiste performeuse, la plateforme PhénOrama a dans un premier temps à travers le programme de recherche « L'œuvre d'art à l'ère des industries créatives », posé la question suivante : « Le participatif : une nouvelle forme de divertissement ? ». Puis en 2014, avec le binôme Caroline Bougourd, doctorante en art et Sciences de l'art, sous la direction de Pierre Damien

Huyghe à l'Université La Sorbonne - Paris 1 et Ann Guillaume, artiste, notre questionnement s'est poursuivi au sein du programme « Uchronie des objets techniques », prenant pour thème « Le re-enactement ou la réactivation des usages disparus ».

Pour VISION, le programme « Uchronie des objets techniques » présentent ses travaux et ses recherches sous formes de vidéos et d'objets exposés.

Équipe :

- Armand Behar, responsable de la plateforme de recherche phénOrama et coordinateur de la recherche à l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers
- Ann Guillaume, artiste associée au programme PhénOrama
- Margherita Balzerani, curateur et critique d'art, associée au programme PhénOrama
- Sigrid Mirabaud, responsable du laboratoire, département des restaurateurs, Institut national du patrimoine
- Girolamo Ramunni, chercheur au Centre national des arts et métiers
- Hugo Poirier, étudiant designer à l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers
- Baptiste Pryen, étudiant architecte en post-diplôme « Création et technologie contemporaine » à l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers
- Edouard Taufenbach, étudiant à l'Université Paris Saint Charles
- Lucile Sauzet, étudiant designer à l'école nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers

## DESIGN ET RECHERCHE

### Un atelier l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers

L'atelier « Design et Recherche » a pour vocation d'articuler la pratique de l'atelier de projets en design et des questions de recherche emmenées par des chercheurs issus du monde académique. Dans ce cadre, les élèves sont initiés dès le départ à une approche de recherche qui commence

par l'appropriation de connaissances scientifiques afin de développer leurs propres protocoles et méthodes de recherche, et de produire des projets qui vont du dispositif expérimental, interrogeant ou représentant le savoir, à des objets fonctionnels qui incarnent des principes scientifiques.

Ces ateliers, ont la particularité d'embarquer des designers chercheurs appelés à mener des missions d'encadrement et d'observation à l'origine de publications et d'ANR.

Ces collaborations entre pensée académique et pratique de design, donnent naissance à des projets réalisés sous différents formats qui comprennent la vidéo expérimentale, la performance théâtrale, le dispositif pédagogique et l'objet fonctionnel. Depuis 2012 au fil de ces collaborations deux axes majeurs de recherche en design se sont dégagés :

## SCIENCE ET DESIGN

Dans un objectif de divulgation scientifique, trois sujets de recherche ont été traités : la supraconductivité, la physique quantique, et la lumière scientifique. Il s'agit à travers le design de montrer un autre visage de la science, de ses lois et de ses comportements. La physique comme source d'inspiration pour imaginer des nouveaux objets et usages. Les créations issues de ces recherches sont des objets hybrides, quelque part entre vulgarisation, expérimentation, design et pédagogie.

## PERCEPTION ET DESIGN - OMBRE

À partir des connaissances sur la métaphysique de l'ombre et des mécanismes perceptifs qui la rendent compréhensible, les élèves designers entament une démarche de recherche-projet questionnant l'ombre comme matière intangible, mais visible, qui est une source puissante de connaissance du mode perçu. Absence de la lumière, l'ombre est une matière qui par sa présence contribue à donner formes, volumes, profondeurs, mouvements et intentionnalité aux choses et aux artefacts du design. L'ombre en mouvement, l'ombre comme vide, l'ombre comme structure et contour, l'ombre comme matière transparente et projection, sont les thématiques expérimentées en atelier.

Light Science Design

<http://lightsciencedesign.fr/>

Design Quantique

<http://www.designquantique.fr/>

Équipe :

- François Azambourg, directeur de l'atelier « Design et recherche » à l'école nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers
- Julien Bobroff, physicien, professeur à l'Université de Paris-Sud, Laboratoire de physique des solides, Orsay, et directeur du module « Science et Design »
- Roberto Casati, philosophe, directeur de recherche CNRS et co-directeur du module « Perception et design »
- Anne-Lyse Renon, designer chercheur associée
- Marine Royer, designer chercheur associée
- Elena Tosi Brandi, designer chercheur, doctorante en philosophie et design à l'école nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers, et co-directrice du module « Perception et design »

## INTERACTION HUMAINE EN ROBOTIQUE INDUSTRIELLE

### Un projet de recherche de l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers

Les chaînes de production industrielle combinent aujourd'hui opérations humaines et robotisées. Les tâches des robots y sont multiples : usinage, manipulation, tri, ... Leur mise en œuvre vise à optimiser continuellement l'efficacité et la productivité de la chaîne. Si l'on considère que la naissance et la pertinence d'un produit s'articulent entre sa fonctionnalité, son usage et son adéquation avec son procédé de fabrication, la présence de robots à commande numérique peut-elle influencer sur la conception de l'objet ? Comment la programmation du robot influence-t-elle l'objet produit ? Et si l'on réfléchit à la notion de série, peut-on répéter chaque programmation ?

La commande de robots s'opère actuellement sous forme de programmation informatique, et vise

un compromis entre vitesse, précision et répétition. Le développement d'outils de captation du squelette et de la main (*type Kinect* ou *Leap Motion*) permet-il d'imaginer, dans son rapport au geste, d'autres modes d'apprentissage et de contrôle? De modifier les rapports homme / robot autour de cette notion de fabrication, pour passer de la juxtaposition à la collaboration? Quelles esthétiques nouvelles cela permet-il de travailler? Quels sont les éléments complémentaires à développer (interfaces, matières, visualisations,...)?

Ce projet de recherche propose d'explorer les relations possibles entre homme et robot sur des processus industriels spécifiques. En prenant comme base un robot six axes standard, les membres du programme de recherche ont procédé à des expérimentations sur la communication et le contrôle de l'activité du robot par l'humain. À l'occasion de VISION, ces expérimentations seront présentées sous formes de vidéos, de maquettes et d'échantillons.

Équipe:

- Simon d'Hévin, coordinateur du projet «Interaction humaine en robotique industrielle»
- Justyna Swat, membre de l'équipe de recherche du projet «Interaction humaine en robotique industrielle»

## TOPOPHONIE

Un projet de recherche de l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers, en partenariat avec l'IRCAM, le LIMSI CNRS et les sociétés Orbe, User Studio et Navidis

Le projet «Topophonie» (2009 2012) portait sur la navigation sonore dans les flux d'objets et événements audiographiques spatialisés. Une topophonie est un espace navigable composé d'un ensemble de sources sonores ou audiographiques. «Audiographique» désigne des formes graphiques et sonores dans lesquelles les modalités visuelle et sonore sont synchronisées et spatialisées. Le projet de recherche

«Topophonie» propose des méthodes et des architectures logicielles pour la navigation sonore et visuelle dans des espaces composés d'éléments sonores et visuels multiples et disséminés. En faisant travailler une équipe scientifique pluridisciplinaire (audionumérique, image de synthèse, design sonore) et des entreprises spécialisées dans le domaine des rendus multimédias interactifs, le projet «Topophonie» a permis de développer des modèles, des interfaces et des rendus audiographiques navigables d'ensembles d'objets granulaires, animés et spatialisés. L'équipe du projet est composée de chercheurs spécialisés en rendu sonore granulaire et en rendu graphique avancé interactif, de designers numériques et d'entreprises spécialisées dans les domaines d'applications concernés.

Pour VISION, le projet «Topophonie» est présenté par les documents sonores et vidéos.

[www.topophonie.com](http://www.topophonie.com)

Équipe:

- Olivier Hirt, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Armand Behar, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Veronica Rodriguez, coordination de la recherche à l'ENSCI
- Roland Cahen, compositeur électro-acoustique, designer sonore et enseignant chercheur en charge du studio sonore à l'ENSCI

## TAP CURTAINS

Un projet de recherche de Romain Delamart, École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers, en co-production avec l'ANdEA

Le projet des *Tap curtains* repose sur l'association d'un système de rails à géométrie ouverte et de rideaux à opacité variable. Leur installation permet d'inventer des espaces textiles temporaires et de répondre à des problématiques spatiales variées allant de la scénographie à l'aménagement d'intérieur. L'assemblage de ces rails permet de composer une multitude de formes et de dessiner les parois de

nouveaux espaces autonomes qui modifient l'appréhension de l'espace. Le rideau suspendu associe le tulle à un tissu plus épais afin de jouer avec l'opacité et la transparence. Les compositions en bande permettent de dessiner sur toute la longueur du rideau différentes hauteurs de « privacité », d'intimité, d'isolation visuelle, phonique ou symbolique. Le jour peut se faire à hauteur de regard, à hauteur d'assise, il peut ouvrir un panorama ou dessiner un simple repère lumineux.

Avec simplicité et légèreté, *Tap curtains* permet par exemple de neutraliser des espaces d'exposition ou de conférence, de délimiter des espaces de travail dans une bibliothèque ou bien un lieu d'attente dans un hall d'hôtel, une cabine d'essayage dans une boutique ou un espace de rencontre dans une gare, un espace de réunion dans un *open-space*, etc.

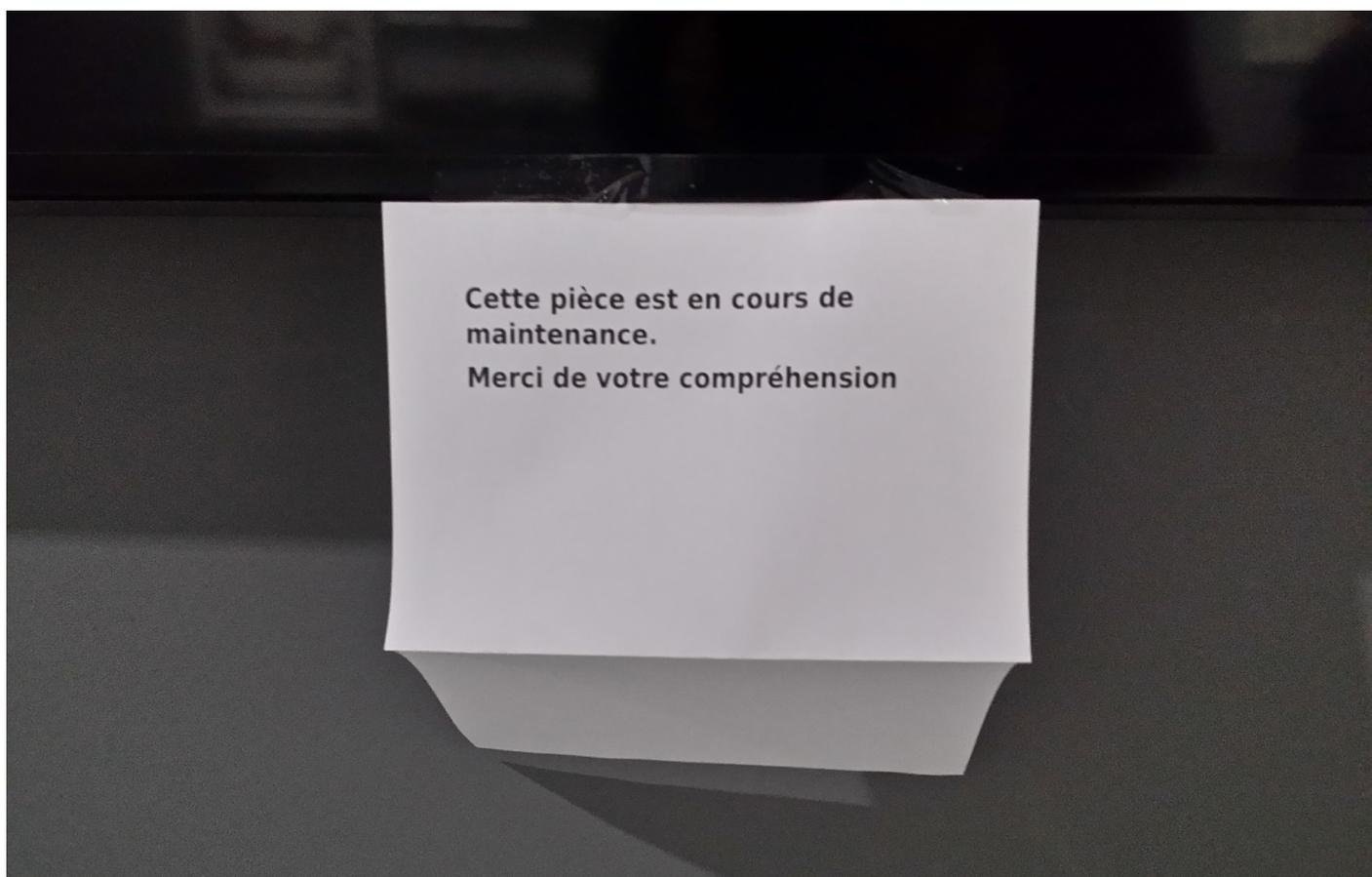
Pour VISION, les *Tap Curtains* de Romain Delamart sont installés dans l'espace du Saut du Loup au Palais de Tokyo, à la fois comme une production – fruit d'un travail de recherche – et comme un élément scénographique à part entière.

Équipe:

- Romain Delamart, artiste, designer
- Olivier Hirt, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Armand Behar, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Veronica Rodriguez, coordination de la recherche à l'ENSCI

# Une unité de recherche de l'École supérieure d'art d'Avignon

## **P.A.M.A.L.: PRESERVATION AND ART - MEDIA ARCHAEOLOGY LAB**



Le « PAMAL (Preservation & Art - Media Archaeology Lab) », une unité de recherche de l'École supérieure d'art d'Avignon composée d'artistes, de théoriciens, d'ingénieurs et de conservateurs-restaurateurs, mène une réflexion sur l'émergence des œuvres d'art médiatiques et numériques, leur préservation, leur restauration et, parfois, leur disparition pour des raisons d'obsolescence matérielle ou logicielle. Ces œuvres, créées pour Minitel, Amiga, pour le Web ou l'Internet des objets... ne sont pas qu'images, sons ou textes, mais aussi des programmes, des interactions homme-machine, des innervations médiatiques, des composants électroniques, des câbles, de l'énergie.

Jamais l'art n'a été aussi dépendant des stratégies industrielles et économiques.

Jamais les œuvres n'ont été aussi fragiles malgré la volonté des artistes.

Cherchant à théoriser leur préservation par la pratique et la théorie, le PAMAL tente de mieux comprendre les mutations de leurs écosystèmes, au plus près de leurs matérialités.

Les enjeux concernent alors aussi bien le devenir des œuvres que la classification des arts médiatiques, la muséologie et la création elle-même.

## CONTRE L'ACHARNEMENT ARTISTIQUE

Dans le cadre de l'accompagnement des œuvres d'art à composante technologique vers leur fin de vie, le laboratoire P.A.M.A.L met en place un dispositif particulier qui permettra de conduire les œuvres en état d'obsolescence potentielle vers leur dernière demeure, dans le plus grand respect de leurs valeurs auratique et archéologique. Durant VISION les membres de l'unité de recherche P.A.M.A.L désactivent peu à peu les objets de autour l'installation intitulée *Cette pièce est en cours de maintenance. Merci de votre compréhension*. Les visiteurs assisteront à l'extinction progressive des œuvres agonisant.

[www.pamal.org](http://www.pamal.org)

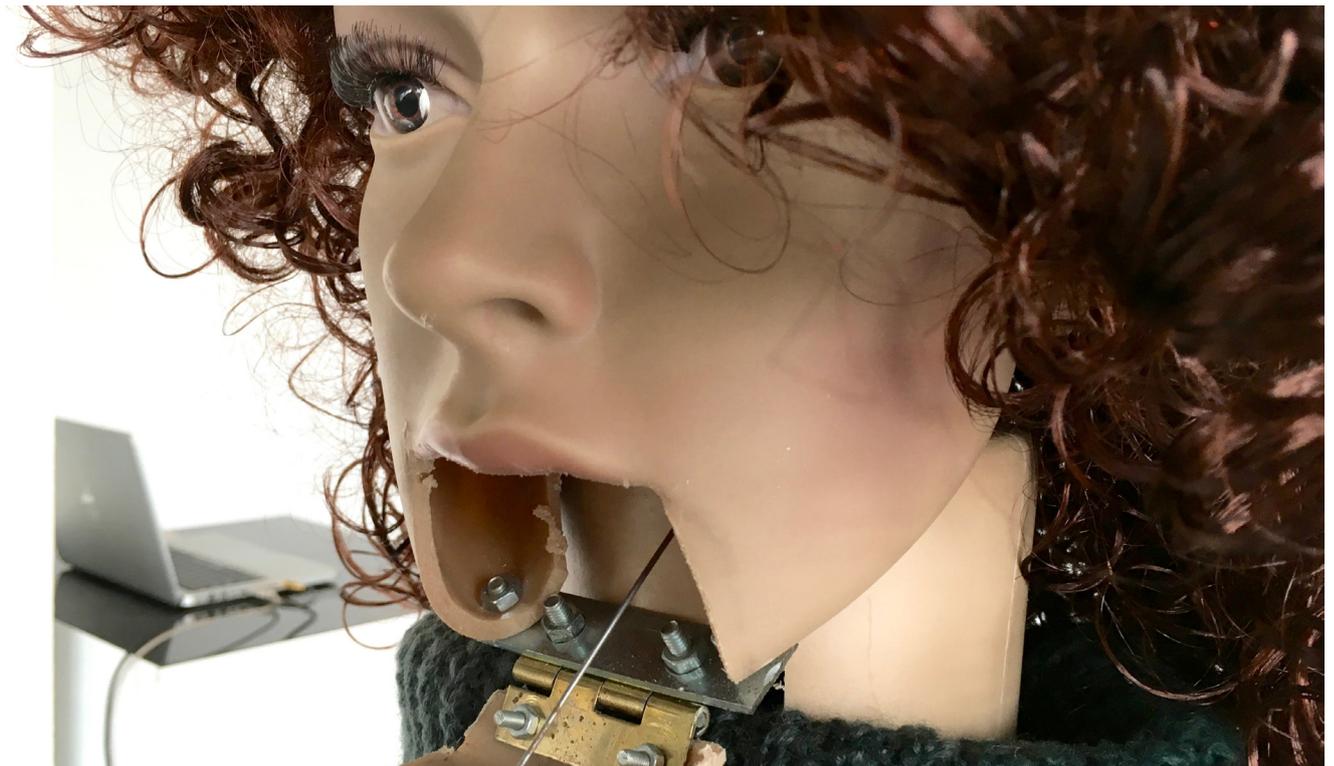
Équipe

- Emmanuel Guez, artiste, théoricien de l'art et directeur du programme de recherche P.A.M.A.L

- Stéphane Bizet, ingénieur
- Lionel Broye, artiste
- Christophe Bruno, artiste et théoricien de l'art
- Lucille Calmel, artiste
- Prune Galeazzi, conservatrice-restauratrice
- Émilie Gervais, artiste
- Marie Lechner, théoricienne de l'art
- Morgan Stricot, conservatrice-restauratrice

# Ateliers de recherche et de création de l'École supérieure d'art de Lorraine

## ATELIERS DE RECHERCHE ET DE CRÉATION DE L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DE LORRAINE



## MESSINE, FAMILLE DE CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

« MESSINE » est une série d'ateliers intensifs en design typographique organisés depuis 2011 au sein de l'École supérieure d'art de Lorraine, sous la tutelle d'un enseignant et d'un invité extérieur. Les notions typographiques relatives au contexte et aux tailles d'applications réelles ainsi qu'un dessin sur mesure, identitaire et fonctionnel, sont explorés, produits et appliqués.

Pour l'événement VISION, l'atelier MESSINE est présenté sous forme d'animation chronologique et narrative du travail typographique (en cours) depuis ses débuts à aujourd'hui.

## CULTURES GÉOPOLITIQUES

Cet atelier de recherche et de création investit une réflexion sur les idéologies véhiculées par les systèmes de représentation visuelle des sociétés mondialisées. Au cœur de ces séminaires de recherche, les champs d'expérimentation liés à l'esthétique, la muséographie et l'architecture convergent invariablement sur la notion de « Musée global ». Des expérimentations techniques et théoriques apportent une réflexion sur les musées comme emblèmes de nos cultures géopolitiques contemporaines, de ses origines jusqu'à la présente esthétisation du monde qui ne cesse de s'accélérer.

## HOLORÉALISME/HOLOCRÉATIVITÉ

Il s'agit d'une collaboration entre l'atelier de recherche sonore « A.R.S » de l'École supérieure d'art de Lorraine (art, architecture, espace urbain) et la plateforme holophonique « SMARTROOM » organisée par la centrale Supélec (*wave-field-synthesis*, reconnaissance du signal), qui vise les ambiances sonores et « espaces nomades » ainsi que leurs formes de représentations. Cette collaboration de deux programmes provenant d'organismes et de champs de recherche différents s'attache à questionner les notions de construction, d'habitat « sensible » et « solidaire », d'interface homme/machine, et d'évolution des « façades sensorielles ».

## HÉTÉROTOPIES - LE RADEAU DE LA RECHERCHE

Cet atelier de recherche prend pour comme postulat de départ le souhait de donner à l'imaginaire une fonction proprement politique. C'est le propre même de l'utopie, dès son origine, une manière de prendre en compte l'imaginaire de façon positive, comme force de proposition. Donner corps et forme à des communautés imaginaires. Incrire dans nos corps et dans nos désirs la possibilité de modifier le cours des choses. Cette question du désir est essentielle pour toute démarche de recherche. L'atelier « Le radeau de la recherche » propose donc un retour de l'utopie qui, plus qu'une force de proposition fictionnelle, serait une mise en forme de l'imaginaire située et localisée, voire réalisée : une hétérotopie.

Pour VISION, un radeau est présenté comme espace de solitude, de retrait, mais aussi de voyage, de déplacement, de regard sur le monde. Ce radeau est l'espace nécessaire à la démarche de recherche, il fait partie de son processus même, il en est aussi la métaphore. Quelle que soit sa réalité concrète, c'est sa construction qui est importante. L'objet est fabriqué jour après jour, il est une esquisse, une synecdoque. C'est sur cette trame de fond, ce lieu de possible que les travaux de recherche peuvent se déployer : des pratiques d'écriture hétérotopiques – lectures, discussions et performances activeront cette embarcation de fortune tout au long de la semaine – qui élaborent des fictions plastiques.

## LE SALON

*Le Salon* est la revue du Centre de recherche de l'École supérieure d'art de Lorraine créé en 2006. Ce Centre de recherche dirigé par Sally Bonn et Alain (Georges) Leduc intitulé « Image/Dispositifs/Espace » (I.D.E.) s'est donné pour tâche d'interroger de multiples manières ce qui concerne aussi bien l'image que l'espace à travers la notion de dispositif. Le terme de dispositif s'applique aussi bien à des champs de recherche qu'à des modes d'installation ; il est utilisé dans différents domaines : dans un contexte législatif ou policier, dans un contexte scientifique et technique,

dans le domaine artistique. C'est la multiplicité de ses implications et de ses occurrences qui rend la notion riche et intéressante pour une réflexion plus générale sur notre manière de voir et de percevoir le monde, les éléments du réel, les œuvres d'art et l'art en train de se faire, le paysage, l'espace et les images.

La revue est un espace de rencontre, elle a pour projet de favoriser et développer la recherche au sein de l'école d'art de Metz ainsi que de faire connaître les activités du centre de recherche I.D.E. auprès d'autres structures et d'un public plus large. Elle comprend les travaux et parcours croisés d'artistes, de praticiens et de théoriciens intervenant chaque année au cours de deux journées de séminaire autour d'une thématique propre à cette notion de dispositif, ainsi que des travaux d'étudiants et des propositions artistiques inédites.

À l'occasion de VISION, l'ensemble des huit numéros de la revue *Le Salon* sont présentés.

#### Équipe :

- Eléonore Bak, enseignante de l'Atelier de recherche sonore «A.R.S.» de l'École supérieure d'art de Lorraine et coordinatrice des projets de recherche
- Stefania Becheanu, étudiante diplômée de l'École supérieure d'art de Lorraine
- William Gorge, étudiant diplômé de la centrale Supélec

#### Enseignants du laboratoire « Géopolitique » LabVIES de l'École supérieure d'art de Lorraine :

- Christian Globensky et Jean-Denis Filiozat
- Étudiants du laboratoire LabVIES :
- Tanoé Ackah, Vivien Salamone, Jean-Baptiste Grangier, Qing Xia

#### Enseignants du centre de recherche I.D.E de l'École supérieure d'art de Lorraine :

Sally Bonn, Jean-Jacques Dumont, Agnès Geoffray, Elamine Maecha

#### Étudiants du centre de recherche I.D.E de l'École supérieure d'art de Lorraine :

Manon Denavaut, Déborah Lavot, Clement Demay, Lucile Steiner et Ghyslain Philibert

# Une proposition des étudiants de l'atelier «WEB TV» de l'École supérieure d'art du Nord-Pas de Calais, site de Dunkerque

## LE MÉMOIRE ARTISTIQUE



Anna Katarina Scheidegger – 3 février 2014. Entretien sur le mémoire artistique.  
Web.TV ESA du Nord-Pas de Calais (Dunkerque-Tourcoing)

Cette série de quatorze entretiens réalisés par les étudiants du site de Dunkerque de l'ESA Nord-Pas de Calais Dunkerque - Tourcoing concerne la mise en place et la définition du mémoire artistique institué par les écoles supérieures d'art dans le cadre de la réforme des enseignements et de l'habilitation du DNSEP art au grade de Master (juin 2012), telles que le définissent les accords européens de Bologne. La trajectoire des entretiens offre une lecture de la diversité des approches du contenu du mémoire et de la place qu'il doit prendre dans le cursus de l'étudiant. Au-delà de l'aide incontestable qu'apporte cet objet à l'étudiant dans l'élaboration de son projet, nous pouvons constater que suivant l'ancrage institutionnel ou en fonction de l'activité artistique : artiste, artiste-enseignant, théoricien... L'approche de cet écrit est diversement définie. La problématique latente demeure celle de la place de l'écriture plastique : quel est le moment où nous pratiquons l'art ? Où se situe la recherche ? Une constante se dégage, celle que cette recherche enrichit le projet de l'étudiant. Elle étoffe sa culture générale, lui permet une mise à distance de la problématique artistique avancée et parfois pragmatiquement concerne l'élaboration d'un dossier de présentation de son projet global.

Cléa Coudsi et Éric Herbin forment un couple d'artistes qui a une production polymorphe : installation, peinture, dessin... Leurs itinéraires de formation dans les institutions leurs ont permis d'expérimenter une transmission diversifiée de l'art à l'image du corps artiste-enseignant. Dans cet entretien sur le mémoire artistique, Cléa Coudsi souligne la nécessité de l'écriture dans la prévisualisation du projet par rapport à son commanditaire, la médiation et participant complètement au processus de théorisation de l'objet artistique. Chaque artiste invente sa forme de recherche et son contenu.

L'artiste Mohamed El Baz estime que l'écriture du texte est indispensable dans son processus de recherche artistique. Les règles ne sont pas établies. L'artiste invente ses outils de recherche. Questionner la limite, détourner, contaminer. Le mémoire permet de discuter à égalité avec les autres disciplines et au fond à l'artiste d'être reconnu.

Le cinéaste malien Oumar Niguizié Sinenta évoque son expérience du mémoire écrit et audiovisuel à

l'université, au Conservatoire d'arts et métiers de Bamako et au New York Film Academy. Originaire de Wendake (Village-des-Hurons au Canada), sociologue, commissaire indépendant et critique d'art, Guy Sioui-Durand aborde dans cet entretien la problématique du mémoire artistique comme étant avant tout *une* mémoire, ayant un ancrage sociétal. Il passe ainsi en revue les différents éléments et facteurs permettant son élaboration, faisant écho à la construction de la personnalité de l'individu en société. Le mémoire pourrait alors être le lieu où faire part des éléments constitutifs d'une identité artistique.

Nathalie Delbard est critique d'art et maître de conférences en arts plastiques à l'Université Lille 3. Dans cet entretien, elle constate que les orientations de l'écriture du mémoire se distinguent par la nature de l'institution. Sa pratique de l'enseignement en école d'art et à l'université lui confère un regard critique sur cet objet et ses prolongements spécifiques dans le cadre des études artistiques : la diversité des formes d'écriture en école d'art. Une distance nécessaire par rapport à sa propre pratique artistique. Selon elle, il semble difficile d'être le sujet et l'objet de sa recherche...

Christophe Boulanger artiste et commissaire d'exposition indépendant a intégré le groupe de recherche « Hors-format » de la Haute École des arts du Rhin. Son expérience de recherche souligne un intérêt pour une concomitance entre la soutenance du mémoire et le passage du diplôme.

Marie Hendriks produit des installations avec de la photographie, de la sculpture, du dessin et de la vidéo. Son origine néerlandaise et sa circulation transfrontalière apportent un éclairage intéressant sur l'écrit durant les études et la recherche artistique.<sup>2</sup>

L'artiste Arnaud Labelle-Rojoux, enseignant à la Villa Arson de Nice, nous entretient sur son expérience du mémoire de l'étudiant dans le cadre du DNSEP. Il définit le territoire de la recherche du projet plastique comme étant le centre du projet de l'étudiant et le mémoire, une recherche permettant à l'étudiant d'élargir sa connaissance afin de se nourrir intellectuellement.

La cinéaste Rossella Piccinno, après avoir suivi des études universitaires orientées vers la critique

de cinéma, a été étudiante au studio national des arts contemporains Le Fresnoy, à Tourcoing. Sa recherche se situe autour de l'image fixe et en mouvement. La question du mémoire artistique doit être conçue et adaptée au projet de l'artiste. Elle fait une distinction très nette entre l'écriture du critique et celle de l'artiste, sauf pour quelques exceptions.

L'artiste Anna Katarina Scheidegger aborde la place de l'artiste étranger, le point de vue de l'écriture artistique comme étant le véritable lieu de la recherche en citant les documents préparatoires produits par l'artiste, la place de l'écrit dans la constitution de dossier d'appel à projet...

Léa Le Bricomte, artiste, nous fait part de ses expériences concernant le mémoire à travers les différentes écoles qu'elle a fréquenté, lui permettant de mettre en exergue les atouts et défauts concernant la forme du mémoire, ainsi que les avantages théoriques et pédagogiques de son écriture.

L'artiste Pierre Mercier, dans cet entretien, partage son expérience sur le contenu, la mise en forme du mémoire artistique en école d'art.

L'entretien de Jean Attali concerne son expérience d'enseignant dans les écoles d'art et la mise en place du mémoire avec ses étudiants à l'École nationale supérieure d'architecture de Paris - Malaquais. L'originalité de cet objet est une élaboration interactive sur internet avec les étudiants et leurs enseignants.

Dans cet entretien vidéo, Maria Volant-Vitali donne sa définition du mémoire de fin d'études artistiques avec une approche par l'auteur : l'artiste. Son expérience distante de chercheuse, à l'ESA Nord-Pas de Calais, lui a permis de porter un regard critique sur les déviances et les qualités de l'enseignement artistique dans les écoles d'art françaises et particulièrement dans cette période indécise et de doute.

<http://wom13-14.wix.com/wom-tv#!interviews/c1rvt>

Équipe :

Responsables pédagogiques de l'atelier WEB TV :  
Albert Clermont, Audrey Charlet, Richard Skryzak  
Nathalie Poisson-Cogez, coordinatrice de la recherche  
et de la professionnalisation

# Un programme de recherche de l'École supérieure d'art et de design de Valenciennes

## DESIGN SOCIAL OU LES NOUVELLES FORMES DE CONVIVIALITÉ



Ce programme consiste à détecter, analyser et expérimenter de nouvelles pratiques de design dont le champ d'action et l'horizon de sens est la transformation des relations sociales en vue d'une société plus conviviale. La problématique de la « convivialité » est définie comme la recherche individuelle et collective d'alternatives effectives et viables au système de production et de consommation de masse via des stratégies de partage des savoirs, de mutualisation des outils, de réciprocité des échanges de services. Ces stratégies sont à la fois une remise en question du rôle classique du designer et une opportunité pour imaginer, développer et interconnecter des méthodes et des pratiques qui, grâce aux technologies numériques notamment, peuvent revaloriser des activités marginalisées par l'industrie (artisanat local, gratuité, réparation) et se coordonner à plusieurs échelles, de l'espace domestique à la ville et jusqu'au territoire.

Deux axes ont été développés : « Mutations sociétales » qui prend en charge l'étude des équipements, des outils et des pratiques qui font de l'espace social un espace collectif de participation. Depuis la réflexion menée à partir de 2009 sur la cohabitation en habitat collectif, la question du co-usage l'espace est reposée au niveau de la ville et du territoire transfrontalier. « Modes de production » s'attache à étudier les formes de production qui font de l'objet quotidien un vecteur d'autonomie, de partage et d'expérimentation. Plusieurs projets liés à des workshops et à des ateliers de recherche et de création interrogent le nouveau rapport entre designer et usager, designer et artisan, design et responsabilité socio-écologique.

## NOUVELLES ÉCRITURES AUDIO-VISUELLES

### spatialisation de l'image, virtualisation de l'espace

Depuis 2009, ce projet interroge, analyse et expérimente les conséquences des technologies sur les écritures audiovisuelles dans leur rapport à l'espace. Le projet s'appuie sur une démarche de recherche – création, à partir de la technologie de prise de vue en camera 360° et la diffusion immersive. La matière réflexive apportée par les étudiants au sein d'un ARC met en évidence de nouvelles formes de

narration immersive. Le projet interroge également la virtualisation de l'espace et la relation entre l'espace vécu par la perception et l'espace physique traversé au moment de l'expérience immersive. Il constitue une étape de recherche sur les questions posées par la réalité virtuelle en terme de scénarisation dans la fiction, le documentaire et le jeu.

Pour VISION, ces programmes de recherche se proposent de sensibiliser le public à la question de la convivialité par le design en proposant des dispositifs mobiles et interactifs de diffusion de contenu.

#### Équipe :

- Ludovic Duhem, responsable de la recherche de l'École supérieure d'art et de design de Valenciennes
- Ken RABIN, artiste-designer, responsable de la recherche en Design
- Martial Marquet, designer, enseignant en design et technologie
- Pascal Payeur, scénographe, enseignant en art et en design
- Christl Lidl, artiste multimedia, membre du programme « Nouvelles écritures audiovisuelles »

# Un laboratoire de recherche de l'École nationale supérieure d'art de Limoges

## LA CÉRAMIQUE COMME EXPÉRIENCE



# LA CÉRAMIQUE COMME EXPÉRIENCE

CCE / La Céramique comme expérience  
Le laboratoire de recherche de l'ENSA

La Céramique Comme Expérience, le nouveau laboratoire de recherche de l'École Nationale Supérieure d'Art de Limoges a ouvert en octobre 2015. L'objectif plus spécifique et l'ambition de la recherche à l'ENSA est de favoriser une création contemporaine transversale entre ses filières art et design et d'envisager, autour d'axes prospectifs, des champs d'expérimentations et de réflexions qui associent recherches plastiques, théoriques et scientifiques autour de la céramique.

ÉCOLE  
NATIONALE  
SUPÉRIEURE D'ART  
DE LIMOGES  
19, AVENUE MARTIN  
LUTHER KING  
B.P. 73624  
87038 LIMOGES  
CEDEX 01

ENSA | LIMOGES

EESAB

École supérieure  
d'art  
des Pyrénées  
—  
PAU TARBES

MEISENTHAL  
FRANCE

EDCERAM

RÉGION  
AQUITAINE  
LIMOUSIN  
POITOU-CHARENTES

Ministère de la Culture  
et de la Communication

À la rentrée d'octobre 2014, l'École nationale supérieure d'art de Limoges a décidé de réfléchir à la mise en place d'un nouveau laboratoire de recherche intitulé « La Céramique Comme Expérience ». L'objectif plus spécifique et l'ambition de la recherche au sein de ce programme sont de favoriser une création contemporaine transversale entre ses filières art et design et d'envisager, autour d'axes prospectifs, des champs d'expérimentations et de réflexions qui associent recherches plastiques, théoriques et scientifiques autour du matériau de la céramique.

La première phase de cette réflexion (2015-2017) prend en compte un facteur important du renouveau de la céramique contemporaine; à savoir le *Makers Movement*, établissant des passerelles entre l'art, le design et un bricolage numérique et créatif. Il est fréquemment associé à des Fab Labs et détourne des outils comme l'imprimante numérique 3D ou la fraiseuse numérique, pour inventer de nouvelles approches techniques et des regards sensibles adaptés à la céramique contemporaine. Le *Makers Movement* est emblématique de notre ère numérique, souvent décrite comme « la troisième révolution industrielle » (TRI). Pôle d'expertise, de pédagogie de recherche et lieu d'innovation, le laboratoire s'inscrit dans la révolution numérique actuelle. La transformation de la matière en données numériques s'instaure comme l'une de ses préoccupations centrales. C'est dans cet esprit d'expérimentation (avec et à travers la transformation de la matière en données numériques comme élément formel et technique) que le laboratoire « La céramique comme expérience » développe les entrées et des thèmes de travail suivants :

- « Les mondes numériques – les nouveaux outils et leur appropriation hybride » ; « Les mondes numériques – matérialités numériques »
- « L'objet scénographié »
- « Les objets composites et bi-matériaux (verre-céramique et plus) ».

En appui de cette composante, l'École nationale supérieure d'art de Limoges se propose de présenter les axes de recherche déjà mis en place dans les ateliers de recherche et de création déjà organisé au sein de l'école: « Porcelaine et Process » mettant en lien l'industrie porcelainière et l'expérimentation créatrice. « Expérience du Territoire », caractérisé

par des enjeux de relocalisation du travail comme manière de requalifier les repères artistiques – l'édition y trouvant sa place comme moyen d'action sur le terrain. Enfin, « Transgression », un atelier de recherche explorant la notion de transgression dans le champ de la création contemporaine. La transgression des limites, pressentie comme une notion évolutive permanente et prégnante pour la mise en œuvre d'une forme de recherche en art et en design.

Structures partenaires :

- Le Centre international de l'art verrier (CIAV) : [ciav-meisenthal.fr](http://ciav-meisenthal.fr)
- 3Dceram, entreprise d'impression 3D en céramique : [3dceram.com](http://3dceram.com)
- Imérys, entreprise de transformation des spécialités minérales pour l'industrie : [www.imerys.com](http://www.imerys.com)
- La manufacture Bernardaud : [www.bernardaud.fr](http://www.bernardaud.fr)

Équipe :

- Gabrielle Wambaugh, enseignante en art à l'École nationale supérieure d'art de Limoges et coordinatrice du projet
- Olivier Sidet, enseignant en design à l'École nationale supérieure d'art de Limoges
- Michel Paysant, enseignant au laboratoire « La céramique comme expérience » l'École nationale supérieure d'art de Limoges
- Janine Laffargue, directrice des études de l'École nationale supérieure d'art de Limoges

# **ARTEM est une alliance entre trois grandes écoles nancéiennes: l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, l'École des Mines de Nancy et ICN Business School**

**Cette alliance est soutenue par les collectivités publiques régionales concernées: la Communauté urbaine du Grand Nancy, le Conseil Général de Meurthe-et-Moselle, le Conseil Régional de Lorraine.**

## **ARTEM (ART – TECHNOLOGIE – MANAGEMENT)**



Réunissant près d'une trentaine d'enseignants et de chercheurs des trois écoles, la plateforme de recherche ARTEM développe ses activités dans une optique de transversalité entre les trois options de l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy (art, design, communication), et les domaines des Mines et de l'ICN (management, ingénierie et mathématiques appliquées). Bien que nettement séparés, ces différents domaines d'activité connaissent actuellement des mutations qui créent des chevauchements entre les uns et les autres. Le management revendique de plus en plus une approche par la créativité tandis que l'art développe des logiques de travail critiques qui tiennent une part importante dans la valeur de ce qui est produit. Les nouveaux matériaux et les nouvelles technologies engagent artistes, designers et scientifiques à nouer des collaborations de plus en plus étroites. Depuis 2011, cette plateforme développe une activité de recherche sous la forme de journées d'études sur trois problématiques communes à ces champs, qui jouent en leur sein un rôle de frontière dynamique : la question du travail, performances et créativité, risques et incertitudes. Une partie de ces journées se fait dans le cadre de la ligne de recherche « Objectiver », commune à École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, l'École nationale supérieure d'art et de design de Saint-Étienne et l'École nationale supérieure d'art et de design de Valenciennes, et soutenue par le ministère de la Culture et de la Communication. La plateforme organise des séminaires et a publié 2014 le premier volume dédié à la créativité au sein d'une collection d'ouvrages ARTEM.

Équipe :

- Jehanne Dautrey, coordinatrice de la plateforme ARTEM à l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

## CINÉMA PLASTICIEN

Un atelier de recherche organisé au sein de l'alliance « ARTEM - Art, technologie, management » à l'école supérieure d'art et de design de Nancy

L'atelier « Cinéma plasticien » est un lieu d'expérimentation du langage du cinéma dans un contexte de création et de réflexion sur les images plurielles. Il place les étudiants dans une situation de conception et de réalisation de films courts, en équipes structurées selon les méthodes de tournage et de post-production de la fiction. Il s'appuie thématiquement sur la fictionnalisation de l'espace, pour aboutir à des « films d'artistes » convoquant simultanément un intérêt pour les images inédites, pour les modes narratifs et fictionnels du septième art, et pour l'expérimentation de leurs conventions. Plus que simples éléments de décor, espaces et architectures sont ainsi des éléments propices à l'inspiration de situations fictionnelles à partir desquelles les étudiants peuvent exprimer des imaginaires aussi divers que ceux de la ville, de l'habitation, de la sphère de l'industrie, de la dérive, de la mythologie, de la ruine, du paysage, de la science-fiction, du jeu vidéo, de l'Internet...

Les court-métrages présentés à l'occasion de VISION expérimentent le langage du cinéma dans un contexte de création et de réflexion sur les images plurielles. Ils ont en commun d'avoir basé leur dramaturgie sur la question de l'espace cinématographique.

Le premier donne à voir un personnage solitaire vivant en autarcie dans son appartement, confronté à un vis à vis qui n'est autre que lui-même.

Le second met en scène un personnage errant nu dans une forêt, découvrant qu'il n'y est pas seul et, peut-être comme ses congénères le produit d'une étrange usine.

Le troisième suit un personnage atypique traînant une machine à laver de lieu en lieu, laissant au spectateur le soin d'y projeter ses propres histoires de déplacements.

Équipe :

- Brigitte Zieger, artiste, enseignante et responsable de l'atelier « cinéma plasticien »
- Philippe Fernandez, cinéaste associé à l'atelier « cinéma plasticien »

## FORME(S) DE LECTURE, LECTURE(S) DE FORME

### Un atelier de recherche organisé au sein de l'alliance «ARTEM - Art, technologie, management» à l'école supérieure d'art et de design de Nancy

«Forme(s) de lecture, lecture(s) de forme» est un programme de recherche et de réflexion sur les stratégies de médiation et les potentiels narratifs des formes graphiques. Ces dernières sont étudiées comme des vecteurs d'altérations permettant le passage d'une forme à une autre : du livre au film, de l'exposition au catalogue...etc. Ces déplacements mettent en lumière le potentiel d'adaptabilité des contenus étudiés, qui par une série d'interprétations génèrent de nouvelles formes.

Afin de les révéler dans chacune des formes étudiées chaque étudiant s'est intéressé au rôle du *Lector in fabula*, terme emprunté à Umberto Eco. L'auteur considère en effet le texte comme une « [...] machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc [...] » (Umberto Eco, *Lector in fabula*, édition Grasset & Fasquelle, Paris, 1985, p. 29). Ces indices ou altérations ont été le point de départ à l'élaboration d'une forme, aussi hétérogène soit-elle, passant de la musique à la photographie, de la typographie à la sculpture, avec la volonté de poursuivre et de développer les interprétations de chacun. Interprétations dont les précipités sont visibles autant dans les formes produites que dans leurs formes exposées (physiques et dématérialisées) comme de possibles pistes offertes aux lecteurs.

Le mobilier présenté pour VISION est la reprise d'un élément de décor de la série britannique *The Prisoner* créée par l'acteur et réalisateur Patrick Mc Goohan avec l'aide de l'écrivain et ancien agent des services secrets, George Markstein. Cet élément sert de médiation au travail de recherche qui a pris pour prétexte la célèbre série et accueil, ici, le site internet de l'archive de l'atelier. Enfin, il est également le premier objet à avoir donné une forme au dispositif de monstration construit pour

l'exposition des travaux qui a ponctué la recherche engagée.

#### Équipe

- Brice Domingues, enseignant et responsable de l'atelier «Forme(s) de lecture, lecture(s) de forme»
- Remy Laporte, étudiant, membre de l'atelier «Forme(s) de lecture, lecture(s) de forme»

## ELECTROSHOP - THE SELF AND THE WORLD

### Un projet collectif réalisé dans le cadre de l'atelier «Electroshop» organisé au sein de l'alliance «ARTEM - Art, technologie, management» à l'École supérieure d'art et de design de Nancy

L'atelier «Electroshop» explore depuis plusieurs années le rôle du numérique en art, sous de multiples formes : expositions, éditions, créations interactives ou scéniques, etc. Ses projets donnent chaque fois lieu à des diffusions publiques : Ballet de Lorraine, Musée des beaux-arts de Nancy, NaMiMa, publications sur *Art Book Magazine*, etc. Au sein de l'atelier, le projet THE SELF AND THE WORLD propose de créer un film participatif, recréant un lien entre l'usage individuel des smartphones et une problématique socioculturelle collective : qu'est-ce qui, dans la vie quotidienne de chaque étudiant(e), s'adresse au monde ? Et en quoi le monde qui l'entoure s'adresse à lui ? THE SELF AND THE WORLD est un film interactif, résultat d'une création collective composé de sujets filmés par chacun des participants au projet.

Consultable à la fois sur tablette, sur smartphones et sur le web, le film est également projeté à l'occasion de la programmation de VISION au.

[www.theselfandtheworld.net](http://www.theselfandtheworld.net)

#### Équipe :

- Thierry Fournier, responsable du projet «THE SELF AND THE WORLD»
- Jean-François Robardet, enseignant et membre du projet «THE SELF AND THE WORLD»

# Un laboratoire de recherche du département communication de l'École nationale d'art et de design de Nancy

## VALUATIONS – ART DE L'INFORMATION

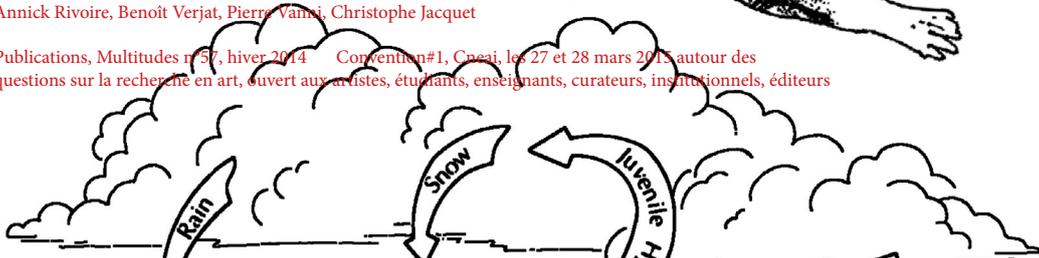
# Ressources

Le dispositif de recherche Valuations s'intéresse aux mécanismes de légitimation de la valeur et contribue à l'élaboration d'une théorie critique des mécanismes à l'origine de la dynamique associant évaluation (observation/mesure de valeur) et valorisation (production de valeur), sous des formes textuelles (théoriques et littéraires) comme artistiques et graphiques

Art de l'information – Actions d'évaluations et de valuations en direct de la recherche et de la production d'informations – Présentation par les étudiants de travaux passés, en direct – Constitution et prévisualisation d'archives du Nouveau département en direct – Médiation, projection et publication des travaux commentés par les étudiants-chercheurs

Le dispositif de recherche Valuations – Activités de séminaires 2014-2016, avec Thierry Chancogne, Jacques François Marchandise, Yann Moulrier Boutang, Antoine Dufeu, Sylvie Boulanger, Pierre Ponant, Vanina Géré, Brice Domingues, Christian Dubois, Annick Rivoire, Benoît Verjat, Pierre Vanni, Christophe Jacquet

Publications, Multitudes n°57, hiver 2014 – Convention#1, Cneai, les 27 et 28 mars 2015 autour des questions sur la recherche en art, ouvert aux artistes, étudiants, enseignants, curateurs, institutionnels, éditeurs



Le programme de recherche «Valuations» a créé une plateforme en ligne intitulé «RARE» (Research, Art, Researchers & Evaluations) qui centralise les informations relatives aux acteurs de la recherche en art et design sur le plan national et international. Cette plateforme facilitera l'accès à toutes données sur la recherche dans ces champs. Elle permettra, par exemple, de mettre en relation des doctorants avec des laboratoires identifiés grâce à une cartographie, géographique et thématique, du réseau des centres de recherche et d'art.

Le groupe «Valuations» saisit l'opportunité de l'événement VISION pour préfigurer «RARE» en organisant une série de conversations avec des invités de cette mise en partage de la recherche en art et design. Elles sont menées et captées chaque jour, par un membre du groupe «Valuations» et des étudiants, pour être mises en ligne. Ces étudiants se relaient afin de dresser un panorama non exhaustif de VISION, et pour en identifier mais aussi en recenser les acteurs, les institutions, les intervenants, les chercheurs présents dans leurs pratiques et activités de recherche. Une mise en ligne sur «RARE» permet d'activer une forme d'archive vivante. Par ailleurs, une documentation plus large de l'événement est présente sur la plateforme en ligne :

<http://rare.plateforme.org>

Équipe :

- Christophe Jacquet, coordinateur du département de communication de l'école nationale d'art et de design de Nancy

Enseignants et membres du laboratoire de recherche «Valuations» :

Thierry Chancogne, Jacques François Marchandise, Yann Moulrier Boutang, Antoine Dufeu, Sylvie boulanger, Pierre ponant, Brice Domingues, Christophe Jacquet, Christian Debize, Benoît Verjat, Pierre Vanni, Annick Rivoire

# Un séminaire de recherche de l'École nationale d'art et de design de Nancy

## SÉMINAIRE LAPIN (ÉTENDU AU LIÈVRE)



Le « Séminaire Lapin » a trouvé son origine dans la volonté de mettre en perspective l'idée de recherche en école d'art et de mettre en question la forme universitaire du séminaire de recherche. Loufoque, trop pop ou trop kitsch pour être pris au sérieux de prime abord, le lapin cristallise quantités de problématiques historiques et contemporaines liées aux pratiques artistiques et à l'histoire de l'art. Qu'il s'agisse de la relation entre science et peinture de la Renaissance au XVII<sup>e</sup> siècle (observation de la nature), d'iconographie religieuse ou profane (allégorie, symbolique), ou, à l'époque contemporaine, des rapports de l'adulte à l'enfance et des passages entre l'art et les cultures vernaculaires et la culture de masse, le lapin (et dans une moindre mesure, le lièvre) prolifère dans l'art.

Cette prolifération des représentations lagomorphes dans l'art permet d'accéder à plusieurs axes essentiels autour de la notion de recherche en art. D'une part, *le corpus comme point de départ de la recherche* : l'accumulation de lapins (et lièvres) imposant aux étudiant-e-s d'interroger la provenance et le contexte de production historique des images/œuvres concernées ; leur imposant de penser des notions comme celles de taxonomie ou de typologie ; les amenant à la définition de catégories en fonction du corpus. Par ailleurs, la notion de « pensée par l'image », ou encore « l'essai visuel » sont importantes : ou comment l'accumulation et l'organisation d'images construit un discours. D'autres axes et notions sont centrales et discutées au sein de ce séminaire : la relation entre l'art contemporain institutionnel et les industries de la culture ; la fantaisie, le plaisir et *l'improbable de la recherche* ; la relation entre la subjectivité artistique et l'objectivité relative de la recherche scientifique.

Enfin, le séminaire vise à explorer le potentiel transgressif et/ou émancipateur de catégories et de sujets non sérieux tels que l'insignifiant, le frivole, le joli, l'innocent – et leurs perversions. Au cours de l'avancée du séminaire, il est apparu que le terrier du lapin constituait une entrée excellente – quoique terre à terre – dans l'art contemporain. Le sujet lagomorphe s'est ainsi révélé un excellent outil pour penser la médiation.

À l'occasion de VISION, le programme de recherche imagine la manifestation intitulée « Au Saut du Loup, le cri du Lapin », organisée en deux volets. La banque d'images LAPIN est présentée sous la forme d'une table de documentation (images fixes, animée, dessinées, produites ou collectée durant le séminaire). Une conférence-performance qui fait office de première restitution officielle de la recherche du « Séminaire Lapin » est aussi présentée, sur une proposition des enseignantes en art Nina Childress et Vanina Géré et les étudiant-e-s du séminaire ; avec la participation d'Émile Janvier.

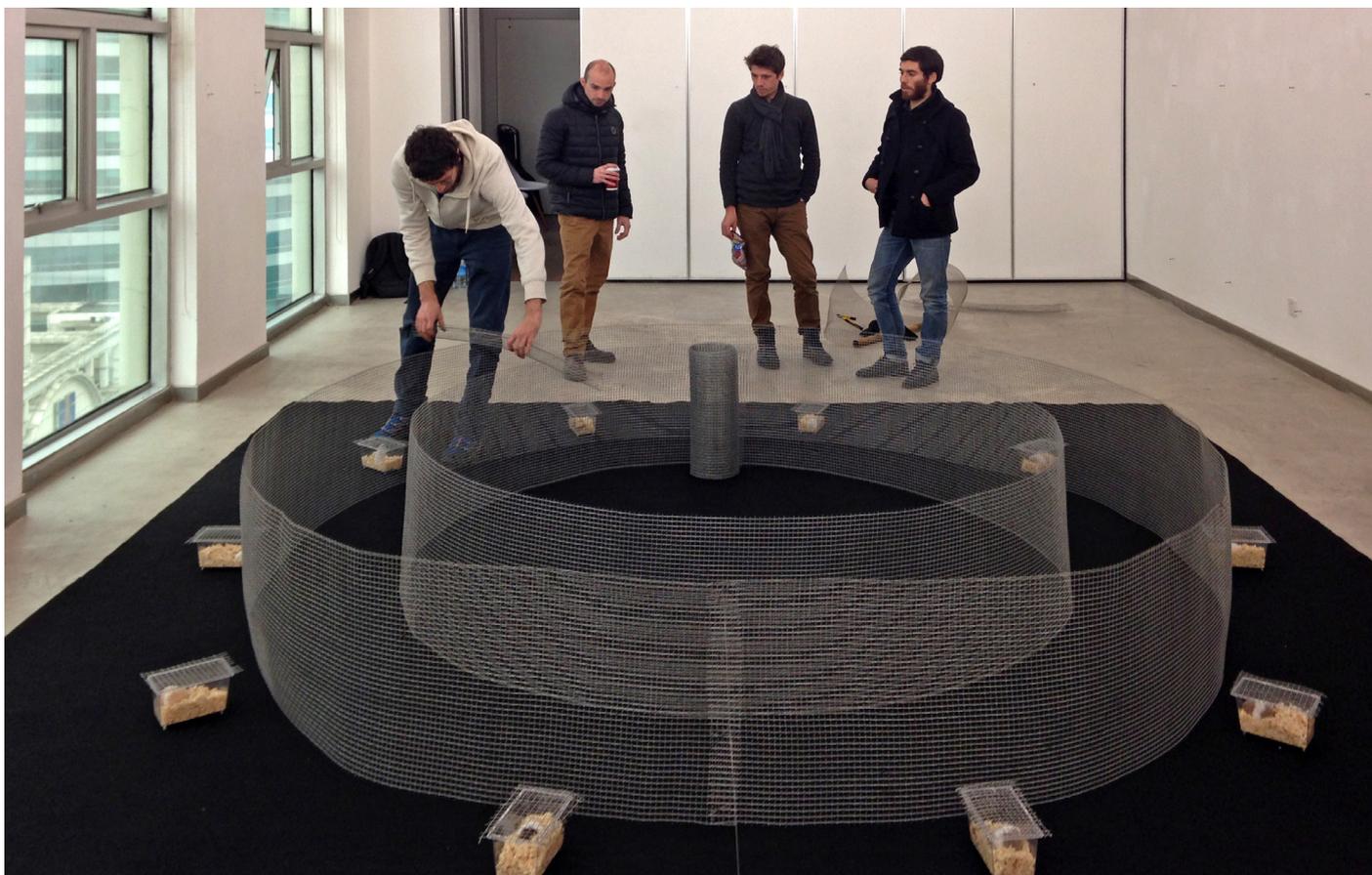
#### Équipe :

- Nina Childress, artiste et enseignante du « Séminaire Lapin » de l'école nationale supérieure d'art et de design de Nancy
- Vanina Géré, coordinatrice et enseignante du « Séminaire Lapin » de l'école nationale supérieure d'art et de design de Nancy

Étudiants du séminaire Lapin de l'école nationale supérieure d'art et de design de Nancy : Aurélie Ayub, Aude Couvercelle, Cyril Duret, Ludovic Landolt, Dori Lee, Bruno Marinelli, Florian Thomas

# Un atelier du post-diplôme « Création & mondialisation » de l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

## ÉCOLE OFFSHORE À SHANGHAI



Le programme de recherche «Création & mondialisation» réunit chaque année une dizaine de jeunes artistes diplômés des écoles françaises. Il est basé sur l'interaction continue des recherches individuelles et des situations coopératives dans le cadre de projets de création développés à Shanghai, en immersion dans une mégapole particulièrement représentative des enjeux culturels, économiques et politiques de la mondialisation. Il se donne quatre objectifs prioritaires : inventer et expérimenter de nouvelles stratégies d'innovation dans un monde en réseau et dans une économie globalisée ; penser et éprouver l'art comme un opérateur majeur dans la société de la connaissance ; analyser et anticiper les mutations culturelles et interculturelles induites par les nouvelles technologies ; dégager les enjeux esthétiques d'une culture mondialisée.

Pour VISION, les artistes et chercheurs de l'école offshore sont présents dans divers espaces du Palais de Tokyo, pour engager des rencontres et discussions informelles, une manière de faire une dé-monstration, ou comment l'art doit se dérober à l'exposition pour être recherche.

[www.ecole-offshore.org/vision/](http://www.ecole-offshore.org/vision/)

Équipe :

– Paul Devautour, coordinateur de l'école offshore

Artistes et chercheurs participants à l'école offshore : Clément Caignart, Vincent Ceraudo, Arthur Debert, Hélène Deléan, Gao Shan, Romaric Hardy, Hélène Juillet, Roland Lauth, Amy Maga, Ilazki de Portuondo, Victor Remere, David Rodriguez, Vivien Roussel, Axel Roy, Frédéric Sanchez, Samuel Starck, Julie Vanneste, Xu Meng).

# L'Atelier national de recherche typographique, post-diplôme de l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

## ATELIER NATIONAL DE RECHERCHE TYPOGRAPHIQUE (ANRT)



Au cœur du Grand Est, très marqué par la culture historique du livre, à proximité d'un arc qui, d'Amsterdam à Zurich, est un épicentre de la recherche typographique en Europe, l'ANRT s'inscrit au sein de l'alliance ARTEM comme un projet transdisciplinaire dédié au design typographique. Les champs balayés par les recherches menées au sein de l'ANRT concernent en particulier le dessin de caractères typographiques (création d'alphabets latins et non-latins) et le design éditorial (sur support papier et /ou écran), les relations de la typographie à l'espace, au mouvement, à l'architecture, aux technologies innovantes, à l'écriture ou aux arts plastiques. L'ANRT développe également des programmes de recherche avec des laboratoires partenaires, qui questionnent le rôle de la création typographique dans le champ des humanités numériques et de la transmission des savoirs.

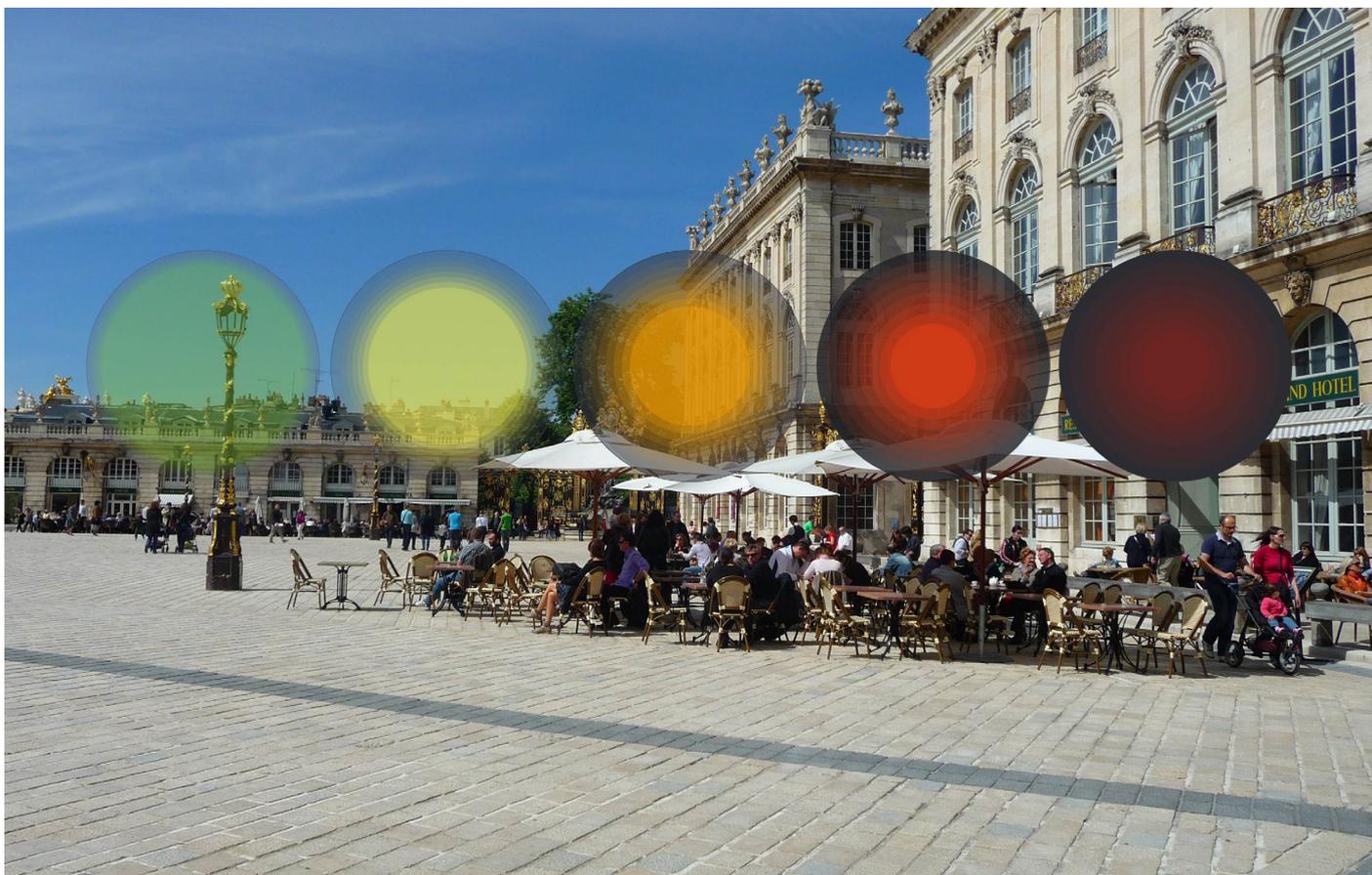
Pour VISION, l'ANRT rassemble les ouvrages, publications, travaux éditoriaux et archives des projets réalisés au sein de ce programme de recherche.

Équipe:

- Thomas Huot-Marchand, responsable de l'atelier national de recherche typographique

# Un programme de recherche du département design de l'École nationale supérieure d'art de Nancy

## DESIGN DES NOUVEAUX MILIEUX – DESIGN DES RELATIONS



« Design des nouveaux milieux - Design des relations » est un programme dont la ligne de recherche porte sur la relation entre individu(s) et milieu(x), la création par le design de nouvelles relations, de nouvelles *médiances*, de nouveaux milieux. Elle interroge la capacité du design à contribuer à la transformation de nos modes de vie pour parvenir à une vie, une société, un monde plus juste. Elle questionne la conception du changement appréhendé comme la mise en œuvre d'une transition, sa temporalité, les attitudes individuelles et collectives qu'elle suscite. Il s'agit pour le design lui-même d'élaborer une pensée de la transition, voire du transitoire.

Le design des milieux se préoccupe en priorité des acteurs, il prend en compte leurs situations psychologiques et sociales, leurs intentions, leurs visions du monde, leurs valeurs. Ces situations, ces constructions psycho-socio-culturelles aboutissent et prennent forme dans des comportements. *In fine* lorsque le projet est centré sur les acteurs ce sont ces derniers que le projet de design rend possible ou plus efficace : permet-il ou rend-il plus performant la fuite ou la lutte ou le soin ou d'autres comportements ? Quelles attitudes encourager, quelles relations favoriser, quels sont les projets les plus adéquats à des fins justes et bonnes ? Telles sont les questions qui réunissent les trois projets de recherche-crédation de la ligne de recherche : « Lutttes contre les pollutions & Lutttes ordinaires », « Habitat transitoire et temporaire » et « Care ».

La recherche porte sur la mutation des milieux, pour exemple : la mutation du milieu hospitalier, des milieux économiques (économie sociale et solidaire), ou sur l'apparition de nouveaux milieux comme les nouveaux espaces de création et de production en réseaux : (fablab, tiers lieux, espace de *coworking*), les nouveaux espaces urbains (éco-quartier). En adoptant une démarche dans laquelle le milieu ne se présente pas comme préexistant aux relations qui s'y développe, la recherche a pour objectif de reformuler de manière originale et créative les questions relatives à la création, la préservation, la qualité des milieux de vie, du lien social, du développement personnel au sein du collectif.

## DESIGN AIR - LUTTES CONTRE LES POLLUTIONS ET LUTTES ORDINAIRES

« Design Air » est un projet de design développé au sein de l'axe de recherche « Lutttes contre les pollutions & Lutttes ordinaires ». En partenariat avec Air-Lorraine, un dispositif original situé dans l'espace urbain à Nancy informera le public du niveau de la qualité de l'air. Des planches présentent les avant-projets et le projet retenu pour ce dispositif. Les recherches menées, via notamment des séminaires et des conférences consultables en ligne ont abordé les représentations de la pollution de l'air, le contexte de la ville, la nature, les objets urbains, les modes de communication, les formes et supports technologiques.

<http://design.ensa-nancy.net/tag/lutttes-contre-les-pollutions-lutttes-ordinaires>

## IDENTITÉS DU TRANSITOIRE

« Identités du transitoire » est une journée d'étude qui a été organisée dans le cadre de la ligne de recherche « Design des nouveaux milieux - Design des relations ». Elle avait pour objectif de décliner un certain nombre de pratiques se développant autour du transitoire, tantôt réponse à des situations d'urgence, tantôt processus de travail ou mode d'existence délibéré. La journée posait notamment la question « En quoi des projets qui visent et assument leur mode d'existence transitoire -en réponse notamment à des situations d'urgence- sont-ils à même de produire des effets pérennes dans les milieux qu'ils investissent ? ».

L'enregistrement vidéo de la journée d'étude est consultable en ligne : <http://design.ensa-nancy.net/tag/identites-du-transitoire>

## **STRANGE DESIGN, DU DESIGN D'OBJET AU DESIGN DES COMPORTEMENTS**

Dirigé par Jehanne Dautrey et Emmanuel Quinz au sein de l'atelier de recherche et de création intitulé « Strange Behaviors » puis prolongé sous le nom de « Comportements étranges » avec Colin Ponthot, le projet avait pour objectif de réfléchir sur la normalité via la question de l'étrangeté et de poser les jalons d'un nouveau « design critique ». Quatre épisodes de l'histoire du design relèvent d'un « design étrange » atypique, subversif et inattendu : le design radical italien, le design hollandais des années 1990, le *Critical Design* anglais des années 2000, et le design contemporain français (Lehanneur, Doléac).

La recherche de ce programme se propose de comprendre ces mouvements avec les outils élaborés à propos de l'étrangeté en art, par l'exploration théorique et pratique de sa principale caractéristique : le design de l'étrange désobéit à un principe fondamental du design, la fonctionnalité. Demeurant fonctionnel, il introduit une étrangeté qui révèle comment la fonction norme les actions, les usages. Le design de l'étrange déborde l'usage qui ne représente qu'une part extrêmement réduite de la manière dont nous interagissons avec les objets. Si l'on peut parler de design de comportement et pas uniquement de *design d'usage*, c'est dans la mesure où ce dernier s'accompagne de tout un ensemble de représentations annexes et d'attitudes qui ne concernent pas directement l'action, alors même qu'elles l'accompagnent et qu'elles en sont indissociables.

À l'occasion de VISION, le programme présente des images numériques issues de ces recherches ainsi que la publication *Strange design, du design des objets au design des comportements*, consultable au sein de l'espace bibliothèque.

## **CARE**

S'inscrivant aussi bien dans la réflexion actuelle sur le statut des usagers que sur les nouvelles formes de gouvernance depuis la dé-légitimation de l'état-providence, la philosophie du *care*, compris comme attitude de soin et de sollicitude, est de prendre en

compte le point de vue du destinataire du service qui devient co-auteur et co-créateur du projet. Un constat actuel montre nombre d'institutions et d'administrations animées par un souci de repenser les formes de la prise de décision : plutôt que de situer le destinataire du service au terme d'un processus de réflexion nourri de seules représentations, il s'agit de lui faire une place à l'intérieur du processus et de travailler à partir de ses désirs réels. Ce souci de l'autre induit non seulement la prise en compte de son point de vue, mais aussi plus généralement une remise en question de la hiérarchisation des pouvoirs et des décisions.

Centré au départ sur le travail mené avec la Maison d'accueil spécialisée Huntington à Cuvry, le souhait de l'atelier « Care » mené au sein du département design de l'École nationale d'art et de design de Nancy, est de créer un échange entre différentes institutions qui portent ces exigences.

Qu'ont à échanger ensemble des entendeurs de voix qui ne veulent pas être considérés pour autant comme schizophrènes, des porteurs de gènes déficients qui ne veulent pas être traités comme des malades, des malades qui ne veulent pas être réduits à leur seul handicap, et des personnalités politiques, des médecins, des architectes et des designers qui veulent exercer leurs compétences autrement que comme donneurs d'ordre ?

Pour VISION, l'atelier « Care » présente des maquettes, prototypes et travaux des chercheurs, formulant des éléments de réponse à ces questionnements.

### Équipe :

- Coordination des projets de recherche de l'école nationale d'art et de design de Nancy : Patrick Beaucé, Jehanne Dautrey, Harald Fernagu, Sandrine Rebeyrat, Colin Ponthot
- Sébastien Martinez Barat et Benjamin Lafore architectes
- Julien Beller, architecte
- Michael Beutler, sculpteur
- Jordi Gali, danseur et chorégraphe
- François Jégou, fondateur du laboratoire d'innovation durable durables Strategic Design Scenarios
- Sébastien Thiery, docteur en sciences politiques, enseignant et fondateur du PEROU - Pôle d'Exploration des Ressources Urbaines

# Un projet de l'unité de recherche «Le laboratoire de l'art et de l'eau», de l'École supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg

## LE LABORATOIRE DE L'ART ET DE L'EAU DÉPLACER LA TERRE – UN INVENTAIRE DES BORDS



Au sein de l'école supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg, un collectif pluridisciplinaire d'artistes et de scientifiques a élaboré un projet de recherche au contact du territoire cherbourgeois, de son passé, de son avenir et de ses habitants qui vivent aujourd'hui la réalité d'une transformation économique et géographique considérable: l'extension portuaire sur la mer destinée à l'implantation industrielle des énergies marines renouvelables (éoliennes et hydroliennes en mer), matérialisée par la construction d'un terre plein de 39 hectares, gagné sur la mer.

Artistique et scientifique, le projet de recherche de cette nouvelle équipe du Laboratoire de l'art et de l'eau entreprend l'exploration et la narration du processus de mutation de la ville de Cherbourg induit par ces travaux d'extension portuaire. L'objectif propose l'analyse et la mise en exergue des représentations que suggère la transformation des pratiques habitantes dans leurs relations au territoire. Ce sont des représentations documentaires et artistiques, identitaires et sociétales. Avec l'étude socio-spatiale des rapports entre la Rade de Cherbourg et la montagne du Roule, le dispositif des investigations de l'équipe se fonde sur les liens entre histoire urbaine et géographie physique. Avec l'arrivée des industries et techniques relatives aux EMR, le projet s'impliquera dans le mécanisme du chantier lui-même (ses entreprises, ses ouvriers, ses usagers), celui qui gagne sur la mer (39 hectares) pour façonner une nouvelle géographie, celui qui aménage l'espace pour construire un nouveau paysage. Au croisement des compétences de recherche artistique et de recherche scientifique (ethnologie et histoire de l'art), le projet se donne pour ambition transversale de faire naître une parole (individuelle et/ou collective) et d'installer sur place une dynamique d'échanges qui relève à la fois du débat public, de la médiation et du partage.

Le projet «Déplacer la terre / Un inventaire des bords» déplace son espace de travail au sein du Palais de Tokyo à l'occasion de VISION, sous la forme d'un mobilier conçu à partir des contours du site industriel en extension, objet de son étude.

#### Équipe:

- Adeline Keil, photographe, présidente de l'Harponneuse et enseignante à l'École supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg, porteur du projet

- Christophe Halais, auteur, photographe, directeur artistique de l'Harponneuse et coordinateur du projet
- Fabrice Gallis, artiste, technicien et chercheur à l'École supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg
- Karine Le Petit, ethnologue et responsable du programme «Ethnologie des identités professionnelles» à la Fabrique de patrimoines en Normandie à Caen
- Hortense Leclavez & Mathieu Goussin, artistes plasticiens
- Louise Legall, historienne de l'art, conservatrice des musées de la ville de Cherbourg
- Aurélie Sement, artiste plasticienne et directrice de la Maison des arts de Grand Quevilly

# Une proposition de l'unité de recherche Public / action, de l'École d'enseignement supérieur d'art de Bordeaux

## **PUBLIC/ACTION STOP CITY - RETIENS LA NUIT**



*Retiens la nuit* est une proposition comportant trois volets, chacun conçu par l'un des programmes de l'unité de recherche «Public/action» :

*Au Milieu des choses* aborde les migrations des formes artistiques entre les supports et les médias analogiques et numériques ainsi que les recompositions qu'elles induisent dans leurs formes d'apparition et d'adresse au public.

*Voir un peu plus à travers les fissures des murailles* s'intéresse aux nouvelles apparitions et incarnations des phénomènes de réification et des fondements économiques de leur existence.

*Stop City* interroge les formes contemporaines de la «ville qui s'arrête», interrompue dans son développement par diverses fragmentations.

Les problématiques de l'apparition et de la disparition, éclairées par ce titre *Retiens la nuit*, résonnent ici avec les enjeux de la diffusion et du public posés par l'unité de recherche «Public/action». L'adresse au public, entendue comme une réalité hétérogène, engage les étudiants dans des approches à chaque fois adaptées à leurs objets. La mise en partage de ces explorations – la recherche est bien affirmée comme un travail collectif – donne alors inévitablement lieu à des formes kaléidoscopiques. Fluidité que l'on peut aussi retrouver pour la réception d'œuvres matérialisées à partir d'œuvres accessibles en ligne via des dossiers ouverts : peut-on alors parler d'un art individualiste et appauvri en raison de ces formulations multiples ? D'une réification ? La réification est étudiée dans ses acceptions anciennes, selon l'opposition entre valeur d'usage et valeur d'échange et d'autres, plus récentes, dans le contexte du post-internet.

Une double injonction est induite par ce titre, *Retiens la nuit*, détournement complet de la chanson de Johnny Hallyday de 1962 : empêcher la nuit d'arriver ou bien la maintenir ? Une hésitation qui met à l'épreuve la métaphore devenue politique d'une ville de Bordeaux («La Belle Endormie») à réveiller. L'imaginaire nocturne pour Public/action doit montrer la pertinence de formes de diffusion peu linéaires et de propositions qui agissent souvent par intermittence.

Pour VISION au Palais de Tokyo, les membres du programme de recherche «Au milieu des choses» présentent, activent et interprètent les œuvres et publications qu'ils ont réalisé, venant s'insérer

dans l'interstice, littéralement «au milieu des choses». Un dispositif de lecture et de conversation est organisé autour d'exemplaires de la publication *Cahiers Vuppattdfdm / Voir un peu plus au travers des fissures des murailles*.

Les différents contenus des cahiers renvoient aux thèmes et aux références abordés, aux recherches des étudiants et aux sessions avec des intervenants : Qu'arrive-il à l'art critique lorsque l'horizon dissensuel a perdu son évidence ? Y a-t-il une promesse portée par l'art qui concerne le monde ? Enfin, le programme «Stop City» imagine une installation permanente ouverte à tous, pour la consultation des travaux, textes, publications, vidéos d'archives... Le projet expérimente la mise en commun d'un ensemble de points de vue, les plus variés possibles, sur les villes qui existent telles qu'elles se présentent devant nous : stoppées, fragmentées, asymétriques ou militarisées.

[www.aumilieudeschoses.fr](http://www.aumilieudeschoses.fr)

Équipe :

- Constance Moréteau, coordinatrice de la recherche à l'École d'enseignement supérieur de Bordeaux

Programme «Au milieu des choses» :

- Jean-Philippe Halgand, artiste, enseignant
- Pierre-Lin Renié, artiste, enseignant

Programme «Voir un peu plus au travers des fissures des murailles» :

- Jean Calens, écrivain, enseignant
- Yassine Berrada, doctorant en philosophie politique, enseignant

Programme «Stop City» :

- Franck Houndegla, designer, enseignant
- Didier Lechenne, graphiste, enseignant
- Pierre Ponant, théoricien, enseignant
- Camille de Singly, théoricienne, enseignante
- Jean-Charles Zébo, architecte, enseignant



EDGAR est le laboratoire de recherche du département de design graphique au sein de l'École supérieure d'art et de design Le Havre-Rouen, et organise chaque année l'évènement « Une saison Graphique ». Cette manifestation co-organisée avec des partenaires culturels locaux, propose au Havre depuis 2008 durant les mois de mai et de juin, une série d'expositions consacrées au design graphique contemporain. EDGAR accompagne les graphistes invités à travers un commissariat d'exposition, finalisant une année de travail au cours de laquelle se pense, avec la singularité du graphiste invité, un objet graphique, original, dans un dispositif scénographique approprié. Chaque exposition se fait conjointement à une réflexion pédagogique, investissant avec les étudiants (par une conférence, un workshop, la réalisation d'objets). Le graphiste invité devient en quelques sortes le « résident » du département de design graphique durant l'année scolaire.

EDGAR se nourrit de deux intentions fortes. La première est d'engager les étudiants vers différents champs possibles d'intervention (pratiques, théoriques, documentaires) avec les différents partenaires locaux (la bibliothèque universitaire du Havre, la bibliothèque municipale du Havre, le centre d'art havrais le Portique, le FRAC de Normandie). La deuxième est d'interroger la spécificité de l'idée d'exposition au sein du design graphique contemporain afin d'aviver et d'élargir la création contemporaine grâce à des outils théoriques (conférences, articles, interviews, mis en ligne et accessibles sur le site EDGAR). Chacun de ces textes, de ces objets (du site Internet aux multiples créés par et pour l'exposition) sont pensés dans leur mise en page et dans leur diffusion. Pour EDGAR, l'espace (limité) de l'exposition doit permettre au design graphique de réinvestir l'espace public.

Pour l'évènement VISION, le laboratoire EDGAR propose deux dispositifs d'expositions de design graphique : *Pangramme* de Fanette Mellier (saison graphique 2014) et *Sciences friction* de Frédéric Tacer (saison graphique 2015).

#### PANGRAMME

Un pangramme est une phrase qui contient toutes les lettres de l'alphabet. L'œuvre de Fanette Mellier comporte 26 lettres de l'alphabet aux techniques d'impression, formats, papiers et articulations variés,

permettant des combinaisons infinies... Les lettres ont chacune été imprimées à 1000 exemplaires par un imprimeur différent, du plus précieux au plus *mainstream*. Une boîte contient l'alphabet complet, réalisé dans le cadre de l'exposition monographique de Fanette Mellier, qui proposait un atelier de composition typographique expérimental dans le cadre « Une Saison Graphique » au Havre (2014). La perception s'effectue sur un mode différentiel et « contrastif » (contrasté et paradoxal). La juxtaposition des techniques, des papiers et des formats voulue par Fanette Mellier incite le spectateur à participer : reconnaître d'abord, s'approprier ensuite (par exemple en constituant mentalement son propre nom, voire un pangramme, qui sont l'objet même de l'exposition). Le tri des objets ne s'opère pas seulement en fonction de leur forme (je repère un A ou un O) mais de leur mode de production (une sérigraphie, une photocopie).

#### OCCURS BOOKS - SCIENCES FRICTION

*Occurs Books* est un projet de designer graphique Frédéric Tacer initié en 2015 dans le cadre de l'évènement « Une Saison Graphique » au Havre où il a été exposé pour la première fois. Réflexion sur l'avenir du livre, terrain de projection créatif et conceptuel, *Occurs Books* est avant toute chose une invitation à voyager dans le temps par l'intermédiaire de ce merveilleux et éternel vecteur qu'est l'objet livre. Amateur de littérature, Frédéric Tacer a toujours été fasciné par le pouvoir narratif et la faculté d'évocation des couvertures de livres. Il a choisi d'explorer ces questions au travers de la création d'une maison d'édition fictive. L'envie d'imaginer une collection d'ouvrages provenant du futur est née en réaction à la prétendue « mort du livre ». En effet, malgré les incessants plaidoyers d'une lecture tout numérique, le graphiste se risque à parier sur la pérennité du livre imprimé qu'il considère comme immortel. Et pour tenter d'enterrer un débat qu'il juge stérile et caricatural (la sempiternelle dichotomie physique/numérique), il s'attache à démontrer l'existence des livres de demain en leur donnant vie.

Pour VISION Frédéric Tacer présente *Sciences Friction* : une fausse bibliothèque ne comprenant que des couvertures de livres jamais encore écrits.

**Équipe:**

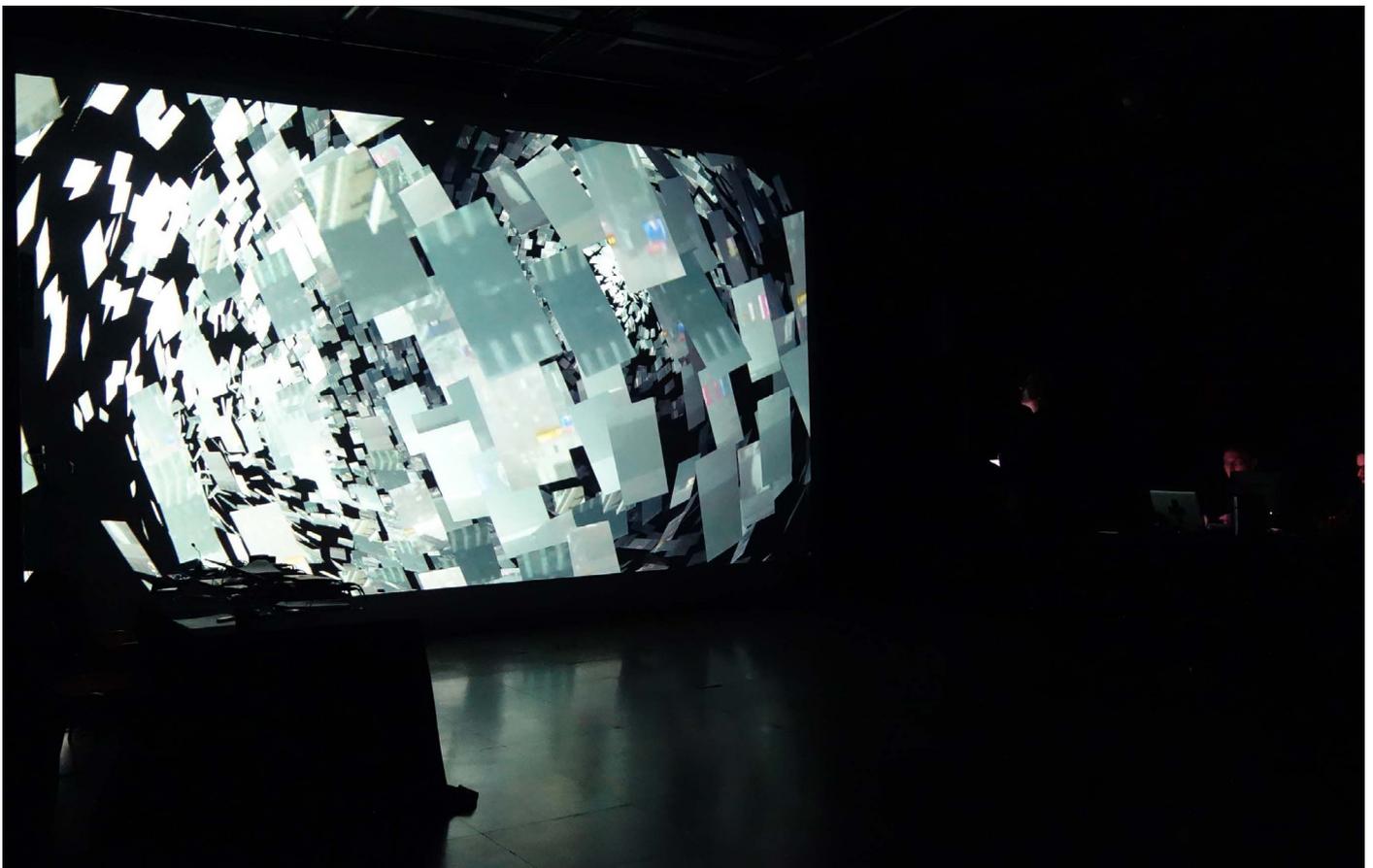
- Vanina Pinter, enseignante en design graphique de l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen (Campus du Havre)
- Yann Owens, coordinateur du projet, enseignant en design graphique de l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen (Campus du Havre), et éditeur (Franciscopolis Editions)
- Gilles Acézat, enseignant en design graphique de l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen (Campus du Havre)
- Hélène Pitassi, responsable de l'atelier bois reliure de l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen (Campus du Havre)
- Frédéric Tacer, artiste associé
- Fanette Mellier, artiste associée

**Étudiants:**

Valentin Crespeau, Xavier Poirier, Amandine Dorival, Victor Geulin, Sophie Gaudillat, Chloé L'ahélec, Cécile Marie

**Un laboratoire de l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers depuis 2007, en partenariat avec le CNRS. Le Laboratoire SLIDERS\_lab participe au programme «Architecture de mémoire et multidiffusion» soutenu par le Labex Arts-H2H et porté par l'Université Paris 8**

## **SLIDERS LAB**



Le SLIDERS\_lab mène des expérimentations artistiques et techniques ambitieuses sur les nouvelles manières de concevoir et de réaliser le cinéma. Les logiques mises en place déconstruisent le modèle d'organisation linéaire du cinéma et privilégient la performance audiovisuelle, le jeu et les rencontres des images entre elles. L'opération de montage est décrite par un programme qui dit à l'ordinateur comment disposer l'information sur le disque (c'est-à-dire tourner, couper, disperser, effacer), la diffuser dans l'ordre spécifié en temps réel ou permettre au spectateur d'intervenir.

Le temps, l'espace et la mémoire sont des lignes de force qui traversent les productions du SLIDERS\_lab. Pour mettre en scène ces trois axes, SLIDERS\_lab travaille à partir de collections d'images, d'images-mouvements et/ou de sons, organisés dans des architectures, des topologies, des motifs géométriques: tore, diabololo, cyclide de Dupin, hélice, spirale, cube, cylindre...etc. Ces motifs font coexister des images ou des séquences d'images en mouvement. Elles sont réunies sur ces structures par des mots qui les décrivent au sein de listes plus vastes. Elles présentent ainsi des airs de famille, liées par une relation sémantique particulière décrite dans des dictionnaires (critères d'assemblage).

À l'occasion de VISION, SLIDERS\_lab propose *Sky Memory Net*, une performance mêlant expérimentations sonores et lumineuses, entraînant le spectateur dans un voyage au sein de l'univers. Le laboratoire présente également la vidéo expérimentale *Digital Vocabulary*, s'inspirant du vocabulaire numérique créé par Woody Vasulka dans les années 1970. Enfin, l'ouvrage *Cinéma, interactivité et société* (sous la direction de Jean-Marc Dallet) donne la parole à des artistes, des philosophes, des critiques, des théoriciens et des scientifiques reconnus qui tous, partant du cinéma, en imaginent les nouvelles voies.

## SEARCHING FOR ULYSSE

**Une proposition de Fabien Zocco, dans le cadre des projets du laboratoire SLIDERS\_lab, l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers.**

*Searching for Ulysse* (2013) est une installation vidéo d'une durée infinie. Elle opère une reconstitution du roman *Ulysse* de James Joyce (1922) à travers le réseau Twitter. La lecture du texte initial s'effectue automatiquement à raison d'un mot toutes les 25 secondes. À chaque nouveau mot lu, un programme informatique recherche sur Twitter le dernier message émis contenant le mot en question. Le tweet saisi vient s'afficher à la suite du précédent, constituant ainsi le texte vidéo-projeté. Le mot appartenant à la fois au message et au texte de Joyce s'inscrit dans une couleur distincte. Ainsi se compose un palimpseste proche du *cut-up*, qui s'agrège au fil de la lecture d'*Ulysse*. L'œuvre de Joyce transparaît en filigrane du processus qui se déroule, et se juxtapose à un hypertexte cumulant les fragments d'expressions d'internautes anonymes.

### Équipe:

- Frédéric Curien, responsable du laboratoire de recherche, l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers
- Jean-Marie Dallet, théoricien et enseignant à l'Université Paris VIII de Vincennes-Saint Denis
- Hervé Jolly enseignant à l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers
- Fabien Zocco, artiste et membre associé du SLIDERS\_lab, chercheur au Studio national des arts contemporain – Le Fresnoy

**Un projet proposé par le programme de recherche « Unité fronts et frontières », de l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon, en collaboration avec ses partenaires l'école nationale supérieure des arts visuels de La Cambre à Bruxelles, la haute école des arts et de design de Genève, et l'institut national des beaux-arts de Tétouan**

**UNITÉ FRONTS ET  
FRONTIÈRES  
PUISQU'ON VOUS DIT QUE  
C'EST POSSIBLE**



« Puisqu'on vous dit que c'est possible » emprunte son titre au film-montage de Chris Marker réalisé sur « l'Affaire Lip » en 1973, moment fort de la mémoire ouvrière bisontine. L'équipe de recherche Contrat Social (unité Fronts & Frontières a pensé et conçu ce projet depuis 2012 à partir de cette conjonction « d'insubordination ». Parce qu'elle est porteuse tout à la fois des utopies passées mais aussi futures. Elle souligne en effet le refus d'une pensée attentiste et pessimiste.

La première partie du projet tentait un parallèle entre les expériences d'auto-représentation des luttes en Franche-Comté (Lip, Rhodia, Peugeot) à travers les expériences du groupe Medvedkine, de Chris Marker, de Bruno Muel et celles menées lors des Révolutions Arabes. Comment, face à des citoyens qui redéfinissent le rôle des faiseurs d'images, les artistes s'emparent à leur tour d'images ou de situations parfois à l'aide de nouveaux outils pour représenter le monde dans un contexte de lutte ? La deuxième phase découlait de la mise en perspective des luttes dans leurs relations au travail tel qu'il s'est développé en Occident depuis presque deux siècles. Outre le principe d'auto-représentation toujours opérant, les artistes se confrontent aussi aux notions de production et de *déproduction*.

Cette expérience a donné lieu à la réalisation de plusieurs vidéos, deux symposiums (un à la Cinémathèque de Tanger), une exposition à la Saline royale d'Arc-et-Senans et enfin un numéro spécial de la revue de recherche *D'Ailleurs* de l'ISBA.

Pour VISION, le catalogue de l'exposition, des exemplaires de la revue, ainsi qu'une table-ronde seront présentés par cette unité de recherche, afin d'explorer les notions d'images de luttes et de représentation du travail.

Équipe :

- Stéphanie Jamet, professeure d'Histoire de l'art, enseignant-chercheur à l'ISBA
- Philippe Terrier-Hermann, artiste réalisateur et professeur à l'ISBA et à La Cambre ENSAV

# Un axe de recherche de l'institut supérieur d'art de Toulouse

## LABBOOKS – ÉCRITURES ÉDITORIALES



Le projet « LabBooks » vise à élargir la notion d'écriture à toutes les dimensions de la pratique éditoriale, en considérant des livres et autres objets éditoriaux qui se caractérisent par une corrélation de leur structure éditoriale, de leur forme graphique, et des informations qui y sont mises en livre. Cette corrélation est portée à un haut degré de réciprocité et de réflexivité par certaines catégories de publications telles que les *bookworks*, ainsi qu'Ulises Carrión nommait ce que d'autres ont plus souvent qualifié de livres d'artistes. Les *bookworks* sont les livres qui proposent un « lien logique entre les messages possibles, virtuels de l'œuvre [...], son aspect extérieur [...] et la lecture qu'imposent, suggèrent ou admettent ces deux éléments. »

Cette définition a l'intérêt de ne pas circonscrire un type unique de publications, mais plutôt de qualifier une façon d'appréhender le livre. Ce projet de recherche a ainsi pour enjeu de mesurer en quoi et comment l'écriture des livres (écriture textuelle, écriture graphique et typographique, écriture éditoriale) peut concourir à la production du discours et de la pensée, voire la conduire. Il s'agit de considérer l'activité éditoriale comme un processus de production discursive et les éditions comme des dispositifs de formulation et d'énonciation. Cela implique notamment de renverser la logique qui fait de l'édition une étape finale et strictement communicative du processus de la recherche, alors qu'elle peut en être partie prenante.

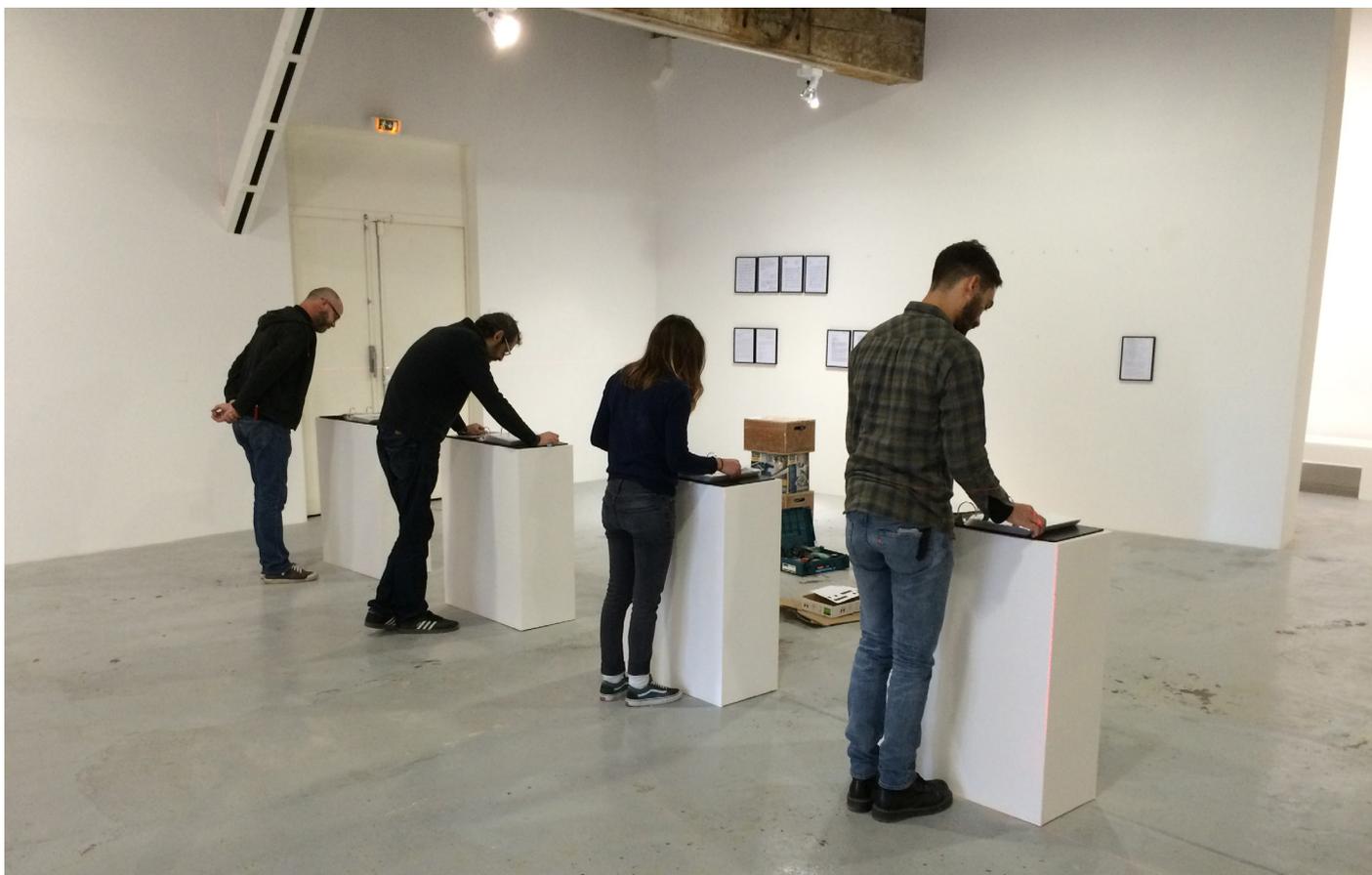
Pour VISION, LabBooks propose la présentation et l'activation d'une bibliothèque de recherche réunissant des éditions conçues par les protagonistes de ce projet ainsi que d'autres éditions ou documents permettant de dessiner un territoire de travail et d'y tracer des pistes de réflexion. Cette bibliothèque se concrétise plus exactement sous la forme d'une série « d'objets de lecture » (charriot de bibliothèque, boîte de bouquiniste, malle de colporteur, pupitre, *speaker's corner*, tapis, etc.) réunis sur une plateforme mobile. Certains de ces « objets » constituant le dispositif sont activés de façon ponctuelle à l'occasion de lectures, conférences, ou performances ; et d'autres permettent la consultation et/ou la mise en circulation de documents imprimés et vidéos.

Équipe :

- David Mozziconacci, directeur des études, département beaux-arts de l'institut supérieur des arts de Toulouse, et coordinateur des projets
- Jérôme Dupeyrat, professeur d'histoire de l'art à l'institut supérieur des arts de Toulouse et co-responsable du projet de recherche « LabBooks »
- Laurence Cathala, enseignante associée au projet « LabBooks »
- Sébastien Dégeilh, enseignant associé au projet « LabBooks »
- Olivier Huz, enseignant associé au projet « LabBooks »

# Un programme de recherche de l'École supérieure d'art et de design de Toulon

## ÉGALITÉ, HYBRIDITÉ, AMBIVALENCE



«Things not necessarily meant to be viewed as art», exposition dans le cadre du projet de recherche «Égalité, hybridité, ambivalence» de l'ESADTPM

Ne souhaitant pas opposer certaines thèses fondatrices du modernisme aux outils théoriques développés autour des *cultural studies*, l'enjeu principal de ce projet de recherche est de tracer les généalogies, les déplacements, les migrations, les liens théoriques et les œuvres entre ce qui est nommé, d'un côté, un principe d'égalité comme principe éthique, politique et esthétique, et les notions telles que hybridité, ambivalence et décentrement de l'autre. L'égalitarisme est une tendance caractéristique d'une modernité caractérisée, depuis l'âge des révolutions jusqu'à la guerre froide, par des signes singuliers tels le développement de la science et des technologies, l'industrialisation, l'urbanisation, l'alphabétisation, la prolifération des médias de masse, l'instauration de la démocratie représentative, l'émergence de l'individualisme, l'essor des mouvements sociaux, l'émancipation des minorités, le mouvement pour les droits civiques, les revendications identitaires, le *free speech movement*, le *draft resistance*, etc.

Afin de mieux l'actualiser dans une ère « post » moderne, l'équipe de ce projet de recherche considère que les outils développés par les théoriciens des *cultural studies* et plus particulièrement des études postcoloniales et les études du genre sont tout à fait opératoires surtout en ce qui concerne les paradoxes qu'ils vont nécessairement faire émerger et qu'il s'agit, dans le cadre du projet de recherche, de dialectiser. En effet, la globalisation des flux économiques, informationnels et migratoires ne peut qu'engendrer à son tour un « tournant spatial » de l'art contemporain. Ces flux culturels ont contribué à la fluidité, la stratification, l'hybridité qui semble caractériser l'art contemporain aujourd'hui. *Hybridité et ambivalence* font partie d'un lexique que les membres de ce programme ont trouvé pertinent d'explorer et qui nécessitera obligatoirement un retour sur l'historiographie de l'art.

Équipe:

- Ian Simms
- Axelle Rossini
- Julie Origné

# Une unité de recherche de la Haute École des arts du Rhin

## DIDACTIQUE TANGIBLE CONVERGENCES ET INTERACTIONS ENTRE ARTS ET SCIENCES



Des objets, des images, des gestes, exposition itinérante, Strasbourg / Lille, 2015

Cette exposition tactile et interactive présente les publications numériques développées depuis 2012 par l'atelier de Didactique visuelle de la Haute école des arts du Rhin. Graphisme, scénographie, conception des dispositifs didactiques et du catalogue d'exposition associé: Terrains Vagues – atelier graphique

Le programme «Didactique tangible» implique des partenaires français et étrangers, il concerne l'étude des convergences et des interactions entre art et sciences. Il interroge les dispositifs didactiques depuis l'Antiquité classique jusqu'à l'époque contemporaine à travers l'étude des différents médiums et des possibilités offertes par chacun d'eux pour la transmission du savoir par l'image. Il revendique aussi la dimension appliquée et expérimentale d'une recherche menée avec des créateurs, praticiens des domaines d'étude. L'objectif de ce programme est d'étudier, pour les différentes époques et civilisations envisagées, une typologie de l'image scientifique et des supports didactiques. Dans un même temps, il s'agit de comprendre comment certains outils numériques intégrant notamment des interfaces tactiles, questionnent, prolongent et hybrident des pratiques antérieures de médiation par l'image.

Le programme «Didactique tangible» avait présenté un dispositif au particulier pour l'exposition itinérante «Des objets, des images, des gestes», qui a notamment été accueillie à la Chaufferie, galerie de la HEAR, en avril 2015 et à l'Imaginarium à Tourcoing en décembre 2015. Cette exposition tactile et interactive présente les publications numériques développées depuis 2012 par l'atelier de «Didactique visuelle». Ces dernières jouent d'ordinaire les seconds rôles, au service des œuvres qu'elles médiatisent dans les musées ou les collections. «Des objets, des images, des gestes» inverse cette distribution des rôles et met en lumière toute la créativité et la richesse de ces supports de médiation.

Dans le cadre de VISION, ce même dispositif est à nouveau exposé, prolongeant ainsi la démarche de recherche et d'expérimentation du programme «Didactique Tangible».

Équipe :

- Olivier Poncer, enseignant à la Haute école des arts du Rhin et coordinateur des programmes de recherche
- André Bihler, enseignant à la Haute école des arts du Rhin
- Sandra Chamaret, enseignante à la Haute école des arts du Rhin

# Un laboratoire de recherche de l'École supérieure des beaux-arts Tours – Angers – Le Mans, site du Mans

## GRANDE IMAGE LAB « DIGITAL.TALM.LM »



« DIGITAL.TALM.LM » réunit tous les travaux de recherche qui engagent des outils numériques, au sein de l'école supérieure des beaux-arts du Mans. Ce dispositif de présentation commun partagé documente les pratiques, les productions et les recherches menées au sein de l'école : programmes en cours, en développement, ou conduits à terme.

Le dispositif de borne interactive tactile, mis à disposition par IDScenes, partenaire du projet ANR en cours, privilégie la transversalité de la recherche au sein de l'établissement et les relations entre recherche et pédagogie. Il permet de suivre une lecture historique, thématique, par projets, par enjeux, par acteurs, de programmes actuels ou engagés récemment. Il s'attache en particulier aux travaux de Grande Image Lab, à ceux de Synthetic Lab, et aux propositions associées en termes de programmations publiques, d'expositions, de journées d'études, de publication et d'actions pédagogiques portés par les équipes de TALM-Le Mans.

Le programme Grande Image Lab développe ses projets de réflexion et de production autour de l'image projetée, à l'échelle de l'architecture, de dispositifs environnementaux, sous forme souvent d'interventions et de programmations dans l'espace public. Les travaux en cours sont particulièrement orientés vers l'association de l'interactivité à l'image complexe, à la faveur de sa participation au consortium CoSiMa (2013-2017) avec l'IRCAM et d'autres sociétés expertes en développement et mise en œuvre.

L'objectif du programme Synthetic Lab est d'interroger l'impact des modes de productions computationnels sur l'organisation du travail dans le domaine des arts, de l'architecture et du design. L'hypothèse manifeste du programme Synthetic s'articule autour de la question du remplacement du geste par l'automatisation, de la raison par le calcul et en limite, de la finalité sociale par le jeu statistique. Leurs actions sont articulées au travers des différents projets portés par les équipes de l'école en art, en design et en design sonore.

[www.grandeimagelab.org](http://www.grandeimagelab.org) (site en construction)

Pour VISION, Grande Image Lab présente une borne tactile à échelle 1, présentant les travaux

de recherche dans le domaine des pratiques numériques.

#### Équipe

- Christophe Domino, professeur, responsable du programme Grande Image Lab

# Programmes de recherche de l'École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

## L'UNITÉ DE RECHERCHE DE L'ESAAA



Créée en 2009, l'Unité de Recherche de l'ESAAA s'est constituée comme une plateforme à partir de laquelle des projets de recherche centrés sur des thématiques spécifiques et des temporalités déterminées se déploient, ou à laquelle ils viennent s'articuler. Cette plateforme est conçue comme relevant d'une dynamique structurelle, d'une temporalité de méta-projet qui pense, élabore et teste les conditions artistiques, épistémologiques et méthodologiques de la recherche en art, pour pouvoir ensuite les redistribuer à tous les niveaux de l'école et au-delà de ses murs. Par ses moyens matériels et humains l'Unité de Recherche soutient l'activité de recherche de façon globale, déployant notamment la question au niveau pédagogique. Elle est aussi une instance de débat et de construction collective essentielle à la dynamique de l'école. Capitalisant l'expérience de la recherche, elle tente de formaliser de nouveaux types de savoir constitués à partir du champ de l'art et en direction de toutes les autres pratiques et discours, en proposant de nouvelles catégories d'intelligibilité des arts et en éprouvant, d'un projet à l'autre, de nouvelles conditions de création artistique. Elle permet ainsi de montrer comment la recherche peut nourrir l'ensemble de l'activité de l'école, tout en construisant vis-à-vis tant du monde de l'art que du monde académique les moyens de déterminer le régime propre de la recherche en art.

#### Équipe:

- Stéphane Sauzedde, directeur de l'École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy
- David Zerbib, coordinateur de l'unité de recherche de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy
- Kamel Makhoulfi, coordinateur technique
- Thierry Mouillé, coordinateur du projet « Le laboratoire des intuitions »
- Jean-Marc Chapoulie, chargé du laboratoire « Film Folk Archive Web »

## LE LABORATOIRE DES INTUITIONS

Après avoir mis en perspective la notion d'expérimentation en art (avec le L.A.C – Laboratoire Archives Concept 2005-2009), puis la notion de format (avec le L.A.A.C – Laboratoire Actes Archives Concept 2009-2013), l'ESAAA a souhaité développer une nouvelle

session de recherche, en introduisant, pour ce troisième volet, la notion d'intuition, non pas pour définir celle-ci dans la complexité des champs de l'art, mais pour s'en servir comme outil ou levier afin d'activer les rapports (ou apports) sans cesse renouvelés du couple théorie-pratique.

Le laboratoire des intuitions est donc une plateforme pluridimensionnelle, constituée d'artistes et de théoriciens évoluant dans de nombreux champs d'expérimentations et de connaissances, susceptibles de construire des liens dynamiques entre les formes de pensée ; à travers l'art, la philosophie, la sémiologie, les mathématiques, la physique, etc. L'ensemble de ces systèmes d'analyses et de projections partage l'exercice de la représentation visuelle des mondes visibles et invisibles, de la complexité du voir où surgit l'invention : des dessins, des notes, des partitions et des diagrammes.

Thierry Mouillé, coordinateur du projet

## FILM FOLK ARCHIVE WEB

### Un projet mené au sein de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

*Folk Film Archive Web* (FFAW) est une entreprise de collecte de films « folk » visant à créer une cinémathèque 2.0., puis à mettre en place une matrice à question inscrite dans le champs de l'art contemporain. En effet, une fois le fond d'archive constitué et rendu disponible sur internet, il sera livré à la fois aux artistes et à la recherche scientifique, à l'examen anthropologique, à l'analyse cinématographique et plus largement à l'étude culturelle et politique. FFAW ambitionne donc d'être davantage qu'une collecte de données de la culture populaire comme le fit en Angleterre l'anthropologue Tom Harrisson en 1937 (avec Mass-Observation) ou plus proche de nous l'artiste Jeremy Deller qui a voulu rassembler tous les objets et les images qui représentaient à ses yeux une vision non-officielle de la Grande-Bretagne. FFAW est une extension de ces démarches conjuguées dans le domaine des nouveaux médias, et qui vise à développer d'un même

mouvement un regard d'observation scientifique et artistique.

Le film *Histoire du spectateur* est présenté dans le cadre des soirées de projections organisées pour VISION.

*Histoire du spectateur*, un film de Jean-Marc Chapoulie, 100 min, avec Alexandre Costanzo, André S. Labarthe, Marie Lechner, Jean-Charles Hue, Delphine Chaix, Bastien Gallet, Géraldine Gourbe, Alex Pou, Ariel Kyrou, Eric Bulot, Eric Rondepierre, Guillaume Basquin, Dominique Marchais, Naim Aït Sidhoum, Marc'O, Ariane Michel, Bruno Queysanne, Nicolas Tixier, Denis Savary, Anna Gaiotti

## BANGALORE POUR L'INVENTION D'UN TIERS PATRIMOINE

Un projet de recherche mené au sein de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy, en collaboration avec la Srishti School of Art Design and Technology, institution d'enseignement supérieur de la ville de Bangalore

« Bangalore est un lieu d'ajustement de deux héritages culturels urbains : la modernité qui se matérialise dans les aménagements liés à l'impact de l'économie mondiale, et la tradition, qui se manifeste dans le maintien et l'expansion d'activités traditionnelles, manuelles, insérées dans de micro-économies locales. Entre ces deux pôles se construit l'atmosphère particulière de l'espace public bangalorien, et dans cet écart semble aujourd'hui être généré un entre-deux spécifique – un tiers patrimoine que nous souhaiterions littéralement « inventer ». Pour réaliser cette « invention » l'ESAAA propose de travailler avec la Srishti School of Art Design and Technology, institution d'enseignement supérieur de la ville de Bangalore. Il s'agit de produire ensemble un dispositif de création de situations esthétiques, dispositif qui ajouterait aux écarts constitutifs de la condition urbaine de

Bangalore, d'autres écarts : sociaux, culturels et historiques. En effet, le projet « Bangalore » fait l'hypothèse que c'est dans ce jeu des écarts que s'invente un Tiers Patrimoine toujours instable : non pas un objet historique à figer, mais la valeur d'une question à travailler, un commun hybride toujours en construction dès lors que sont réunies des conditions d'écarts, de différence et de coordonnées particulières. »

Équipe :

- Naïm Aït-Sidhoum, architecte et producteur, coordination du projet
- Didier Tallagrand, Nicolas Tixier, participants au projet

## LE TROISIÈME CYCLE

Le DSRA – Diplôme Supérieur de Recherche en Art – est un diplôme de troisième cycle créé à l'ESAAA en 2010 et financé par le Ministère de la Culture. Il est délivré par l'École et s'adresse à des artistes, des designers et des théoriciens titulaires d'un Master ou d'un DNSEP et ayant déjà une activité professionnelle. Il s'obtient après trois années de travail s'appuyant sur les ressources de l'ESAAA – son Unité de recherche, ses programmes de recherches, ses enseignants et ses équipes, ses réseaux, mais aussi ses compétences de structure de production, d'édition et de résidence. Le dispositif DSRA croise production, recherche, résidence, édition, séminaires, exposition, et, bien qu'inédit en France lors de sa création (il s'agit du premier troisième cycle à avoir été mis en place dans une école d'art) il a été élaboré en s'appuyant sur de très nombreuses expériences déjà menées dans le champ de l'art dans des structures collaboratives inventées par les artistes pour soutenir leur travail (les lieux que les anglo-saxons appellent *artist run spaces*). Le travail conduit dans le cadre du DSRA depuis 2010 sera présenté à travers une collection d'œuvres, de documents, de films, de conférences et de productions éditoriales émanant des jeunes artistes ayant participé ou participant à ce programme.

Participants

Céline Ahond, Grégoire Bergeret, Fabrice Croux, André Fortino, Thomas Jeames, Charlie Jeffery, Laura Kuusk, Camille Laurelli, Camille Llobet, Grégoire Motte,

Eléonore Pano-Zavaroni, Lionel Renck, Pascale Riou,  
Linda Sanchez, Adrian Torres Astaburuaga.

Dans le cadre de VISION, tous les artistes-chercheurs membres du troisième cycle de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy présentent quelques uns de leurs projets, sous diverses formes: conférences, ouvrages, dessins, sculptures, vidéos...

## Adrián Torres Astaburuaga

«Une cité n'est pas quelque chose d'artificiel et stérile, mais une construction humaine qui se développe sur un territoire naturel pré-anthropique. Le centre historique de Valencia en Espagne cache un grand nombre d'espaces végétalisés sans usage où se lit cette mémoire naturelle. Les anciens cours d'eau, aujourd'hui souterrains, la topographie et les couches composants la stratigraphie urbaine sont des atouts pour toute réactivation par l'usage de ces espaces.»  
Le projet de recherche d'Adrián Torres Astaburuaga développe, cette problématique à travers différents médias: édition (ouvrage), film-performance et cartographie-palimpseste.

Le film *Sonographies de l'Eau* consiste en une série d'improvisations sonores enchaînées et enregistrées *in situ* dans ces délaissés urbains. Témoin visuel de l'atmosphère des friches, il est aussi récit sonore où des sons produits par des interprètes-explorateurs interagissent avec les ambiances propres de ces tiers paysages qui mettent en crise la dialectique urbain/nature.

Le film *Sonographies de l'eau* est présenté dans le cadre des soirées de projections organisées pour VISION.

*Sonographies de l'eau*, un film d' Adrián Torres Astaburuaga, 2015, 25 min.

## Linda Sanchez

Récits d'une recherche qui prend la forme d'une étude et plus exactement de plusieurs études. L'intuition de départ était de s'arrêter beaucoup plus longtemps non pas uniquement sur le travail en cours, les œuvres, mais

sur ce qu'il génère comme forme, phénomènes, devenir.

En choisissant un objet de départ miniature - la goutte d'eau - Linda Sanchez déploie des modalités d'observation: pour construire des outils d'enregistrement et éprouver des protocoles d'expérimentation. Se mettre à l'écoute de tous les effets advenant pendant l'expérience, les suivre, tenter de les reproduire, les capter, en produire des relevés. Pas de récit global, pas de finalité, mais des études présentées ici en sections, au plus près et à l'échelle de la goutte d'eau.

Pour VISION Linda Sanchez présente notamment une conférence intitulée «11752 mètres et des poussières».

## SUMMERLAKE

### Un programme de résidence de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Pendant le mois d'août, l'ESAAA organise Summerlake, une résidence internationale pour une dizaine de jeunes artistes et théoriciens. Ces estivants d'un genre un peu particulier utilisent les outils et les espaces de travail de l'école, sont logés dans la résidence Wogenscky qui jouxte l'école, face au lac et à la base nautique, et pendant un mois ils sont encadrés et visités par des professionnels invités.

Extension de l'activité de recherche de l'ESAAA et du DSRA, Summerlake est un dispositif de production à fort potentiel pour le champ de l'art et du design, mais aussi pour les étudiants de l'école qui trouvent ici encore, par ricochet, une occasion de rencontrer des mondes singuliers.

Les résidents 2015: Stéphane Bérard, Rémi Dal Negro, Pierre Gaignard, Stephen Loye, Lou Masduraud, Cécile Noguès, France Valliccioni, Electronish Volume

Les résidents 2014: Ivan Argotte, Pauline Bastard, Mathieu Clainchard, Jean-Alain Corre, Florence Giroud, Carl Palm, Lionel Renck, Adrien Vescovi.

# Un programme de recherche en design graphique et édition, de l'École supérieure d'art et design Le Havre – Rouen, site de Rouen

## EDITH



*Edith* s'intéresse à des formes éditoriales reposant sur une économie *limite* qui n'est jamais un frein à leur ambition, et même, qui les définit. Les matériaux, les espaces, les nuits blanches des éditeurs et des auteurs, les découverts bancaires... la durée de vie même de ces projets d'édition participent de leur forme. La microédition d'artistes et de graphistes, se caractérise par sa capacité rapide à englober de nouvelles formes, à faire évoluer ses critères et ses repères. *Edith*, en tentant d'en saisir les contours et l'organisation (géographique, stratégique), a vu, en permanence, sa recherche s'élargir. Alors *Edith* cherche encore, et combine pour ce faire sans distinction expositions, pratiques éditoriales, enquêtes, expériences intuitives contredisant parfois (souvent) ses propres postulats.

Les étudiants et anciens étudiants de l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen sont les principaux acteurs de cette recherche: ils y contribuent par leur approche des problématiques soulevées, par leur remise en cause, à travers la pratique, des hypothèses de travail, par leur contribution à l'établissement, toujours en cours, d'une base de données des microéditeurs dans le monde qui pourrait être définie comme un trajet de liens en liens, d'un pays, d'une « scène », d'une ligne éditoriale à une autre.

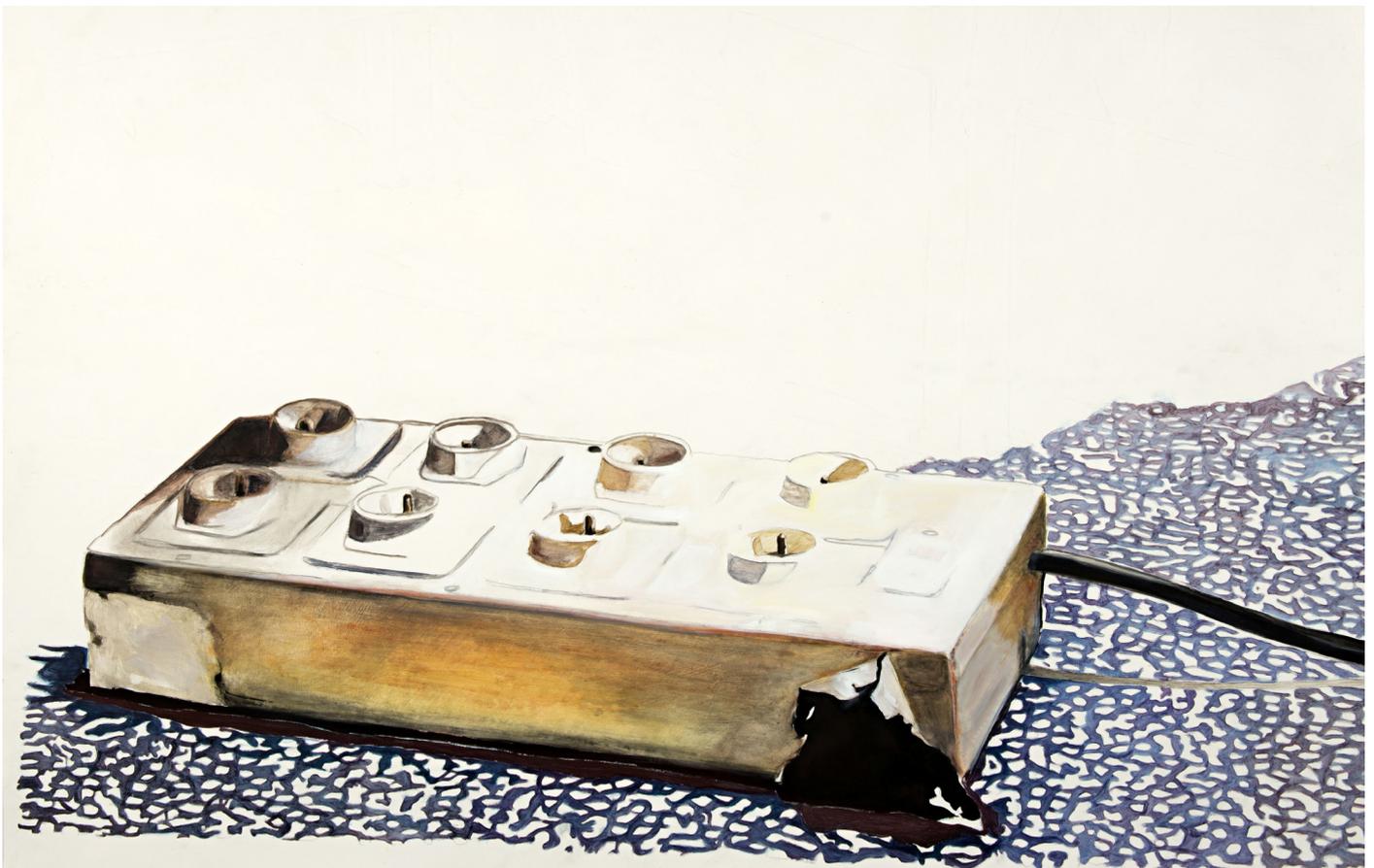
Pour VISION, les planches du livre EDITH sont déployées, dépliées sur les murs du Saut du Loup au Palais de Tokyo.

Équipe:

- Dominique de Beir, enseignant à l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen
- Catherine Schwartz, enseignante à l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen

# Un programme de recherche de l'institut supérieur des arts de Toulouse

## GENRE 2030



«Multiprise», Marthe Lallemand (étudiante en art à l'institut supérieur des arts de Toulouse),  
122 x 143 cm, Huile et acrylique sur papier, 2016.

Le projet de recherche Genre2030, impulsé à l'isdat beaux-arts en 2012, interroge l'influence de critères sexo-spécifiques sur l'évolution de la peinture à l'heure de la mondialisation, sans oublier d'évaluer en retour l'influence des pratiques artistiques considérées sur l'évolution de nos sociétés à l'horizon 2030.

Avec des communautés diverses, Genre2030 prospecte et teste des modes d'exposition fondés sur des principes autres, relevant d'une action collective, semi anonyme, mobile, capable de déjouer désir de domination, volonté de hiérarchisation ségrégation entre médiums et diverses formes d'exclusion relevant souvent de représentations genrées.

Pour Vision, l'intervention projetée au Palais de Tokyo prévoit d'impliquer toutes les communautés avec lesquelles Genre2030 a travaillé, invitant notamment artistes confirmés, commissaires, théoriciens, amis, étudiants, chercheurs à participer non à un accrochage mais à un affichage commun qui conjugue tous types d'apports, mixe oeuvres et documents, dans une recherche de partage dynamique et évolutive de la visibilité et un souci d'interpellation du public, invité à questionner ses propres positions.

**Équipe:**

- David Mozziconacci, directeur des études, département beaux-arts de l'institut supérieur des arts de Toulouse, et coordinateur des projets
- Hervé Sénant, responsable du programme de recherche « GENRE 2030 »
- Katharina Schmidt, responsable du programmes de recherche « GENRE 2030 »

# « Play>Urban », un programme de recherche de l'atelier de scénographie de la Haute École des arts du Rhin

**ATELIER  
DE SCÉNOGRAPHIE  
PLAY>URBAN**



Le programme «Play>Urban» questionne et expérimente, via le jeu, les pratiques artistiques dans l'espace urbain des villes contemporaines, comprises ici au delà de la sphère Européenne. Le projet s'est construit entre Strasbourg et Johannesburg, Bruxelles, Bucarest, Kinshasa et à venir Séoul et Bogota. Il se développe sous forme de séminaires théoriques et de résidences collectives expérimentales.

À l'occasion de VISION, le programme publie le premier numéro d'une revue, *Play Urban Revue*, centrée sur le concept de '*people as infrastructure*', développé par le sociologue Abdou Maliq Simone.

Un programme de recherche de l'École nationale  
supérieure d'art de Dijon

**FUCK PATRIARCAT**



**Fuck  
Patriarcat**

Les incarnations et les devenirs individuels ont toujours été en prise directe avec des questions de domination, de dressage et de formes de normalisation, parfois légitimées au nom de la sécurité. Aujourd'hui, ces régimes instruisent, forgent et renforcent « les sociétés patriarcales » tant d'un point de vue économique, social, politique, sexuel, familial et identitaire.

Le patriarcat se définit de façon profonde et hégémonique autour de croyances et de dispositifs ayant comme relais principaux les religions, la morale, le capitalisme, les formes de gouvernement – à la fois libérales et autoritaires – ainsi que les effets du colonialisme (et du post-colonialisme) ; ou s'appuyant sur des dialectiques d'opposition (bourgeois/peuple, homme/femme, riche/pauvre, hétérosexuel/homosexuel, actif/passif, sujet/objet, public/privé, civilisé/sauvage, capitalisme/communisme...etc.). Le tout s'articulant autour de la reproduction sociale (sociologie/Bourdieu), de la castration et de la culpabilité (psychanalyse/Freud), de la limitation des usages (des objets, du langage) et de l'assujettissement (biopolitique/Foucault).

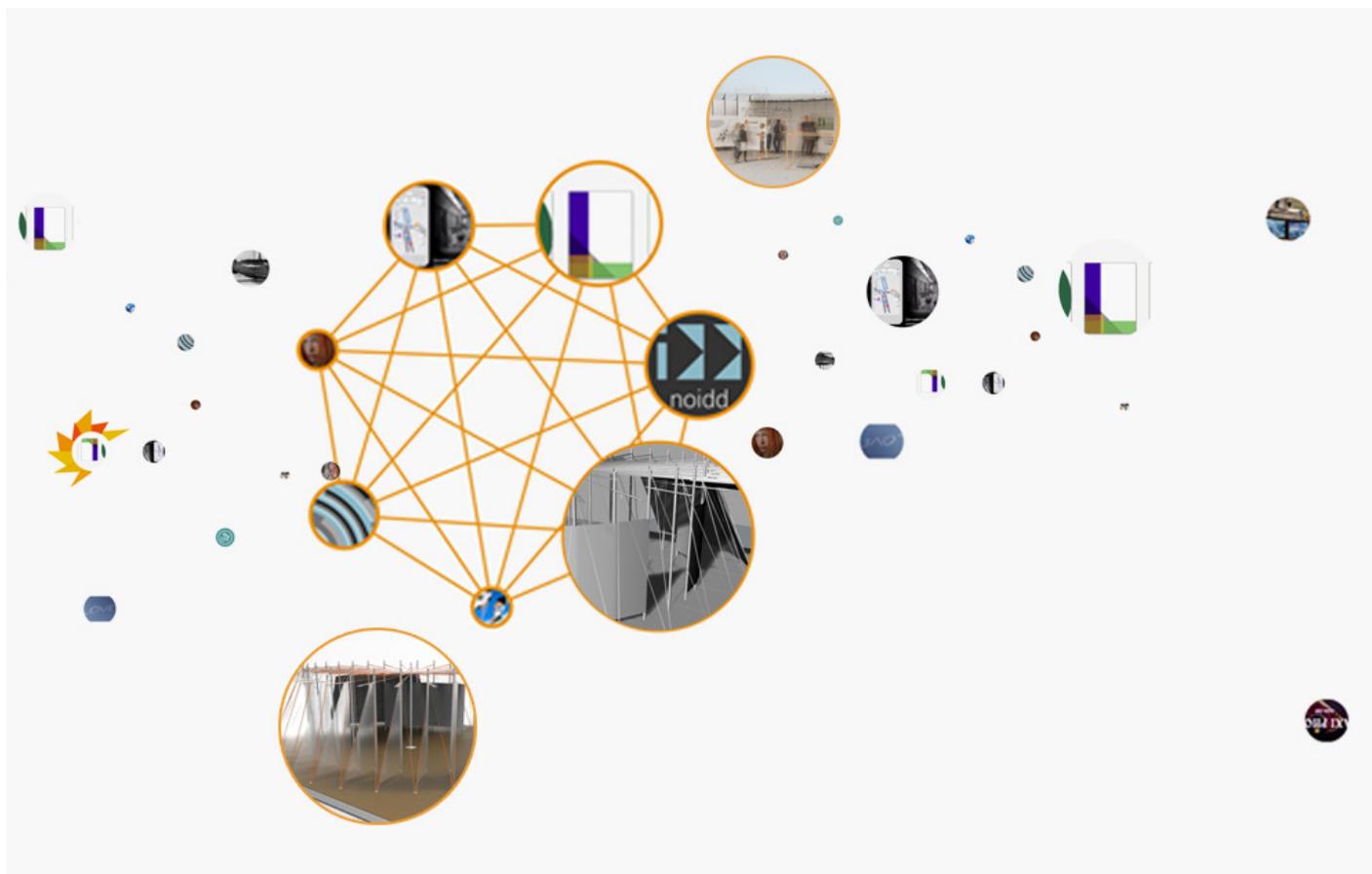
Pour VISION, le programme de recherche « Fuck Patriarcat » présente une bannière monumentale, où s'inscrit simplement cette injonction, à la tonalité à la fois punk et teintée d'humour.

Équipe :

- Sammy Engramer, enseignant en charge du programme de recherche « Fuck Patriarcat »
- Isabelle Lebastard, coordinatrice des projets de recherche au sein de l'École nationale supérieure d'art de Dijon

# Un projet commun de l'École supérieure d'art et de design d'Amiens & de l'École supérieure d'art et de design d'Orléans

## CAROUSEL



*Carrousel* est une plate-forme collaborative de mise en relation d'acteurs de la création et de l'innovation autour de projets transdisciplinaires. C'est un service physique et numérique à destination, initialement, des étudiants et diplômés des écoles arts, d'architecture et de design relevant du ministère de la Culture et de la Communication ainsi qu'aux étudiants des établissements partenaires (Université, écoles d'ingénieurs, écoles de commerce...). *Carrousel* propose à des porteurs de projets de présenter leurs travaux, sous une forme textuelle et graphique, afin d'inciter d'autres acteurs à en devenir contributeur ou partenaire. *Carrousel* a pour propos de favoriser la rencontre entre étudiants de différentes disciplines artistiques (art et architecture, design et communication...) ou connexes (design numérique et robotique, images animées et réalité virtuelle, art et sciences, architecture et génie civil, design et sciences humaines...). *Carrousel* permettra, à termes, de favoriser les échanges entre les acteurs des industries créatives, les porteurs de projets innovants (*Start-up*), les jeunes diplômés et les étudiants en fin de cursus. *Carrousel* contribue à la fertilisation de projets créatifs, à la professionnalisation de leurs porteurs, et au développement de la compétitivité des entreprises innovantes. *Carrousel* est porté par une scénographie qui doit permettre d'assurer la promotion et la communication du service sur des campus universitaires ou lors de manifestations artistiques et culturelles.

*Carrousel* fait partie des projets lauréats retenus par la ministre de la Culture et de la Communication dans le cadre de la semaine dédiée à l'innovation artistique et culturelle lancée le 15 décembre 2014. Il est soutenu par le ministère de la Culture pour l'année 2016.

Équipe:

École supérieure d'art et de design d'Orléans:

- Jacqueline Febvre
- Ludovic Duhem
- Maxime Cosson

École supérieure d'art et de design d'Amiens:

- Barbara Dennys
- Guillaume Darras
- Benjamin Calmejane
- Léo Catonnet



La Langue des Signes Française (LSF), propre à la communauté sourde, est une langue unique par sa forme, son fonctionnement et la culture dont elle est porteuse. En raison de la complexité liée à la représentation des différents paramètres corporels et spatiaux-temporels impliqués dans la LSF, aucun système d'écriture satisfaisant n'a, jusqu'ici, pu être élaboré, alors même qu'une écriture offrirait les conditions d'un enrichissement culturel sans précédent.

Le projet GESTUALSCRIPT se présente comme une contribution à l'émergence d'une écriture courante pour la LSF dans le cadre d'une démarche cherchant à visualiser puis permettre l'exploration par les sourds et les chercheurs des dimensions graphiques intrinsèques à cette langue gestuelle. L'hypothèse de départ de ce projet de recherche est que le signe gestuel, oral — au sens où il n'est pas écrit — décrirait, dans sa réalisation, une trace graphique porteuse de sens. La langue des signes partagerait-elle avec le geste scriptural, des intentions d'inscription communes utilisant une même modalité visuo-gestuelle? C'est au travers de ce double parallèle que les réflexions et travaux du groupe de recherche sont nés.

Le projet TYPANNOT permet de couvrir les besoins d'annotation des langues des signes en proposant un système glyphique. TYPANNOT est développé afin de fournir les éléments descriptifs nécessaires à GESTUALSCRIPT. Le déploiement du projet touche plusieurs champs disciplinaires: linguistique, design, informatique. Il s'agit de concevoir et d'implémenter un système graphique et typographique remplissant les fonctions suivantes: lisibilité, *requêtabilité* et *scriptabilité*.

[www.gestualscript.fr](http://www.gestualscript.fr)

Équipe:

- Patrick Doan
- Dominique Boutet
- Morgane Rebulard
- Claire Danet
- Timothée Goguely

# Une unité de recherche de la Villa Arson, Nice

## BRICOLOGIE



La technique est aujourd'hui, plus que jamais, présente dans nos vies. Sans nos ordinateurs, nos smartphones, nos machines à laver, nos voitures, nos médicaments, nos centrales électriques, nous sommes perdus. Ce développement exponentiel de la technique dans le monde contemporain suscite généralement deux réactions opposées. Ou bien l'enthousiasme bruyant des technophiles, qui voient l'humanité progresser à mesure de l'histoire des techniques. Ou bien le pessimisme anxieux des technophobes qui voit de jour en jour s'affirmer le contrôle de l'humanité par les machines. De quel côté est l'art ? À première vue, l'art s'est édifié au-delà de, ou même contre la technique. De Léonard de Vinci à Marcel Duchamp, l'art a été pensé comme une *cosa mentale* et pas *manuale*. L'art est-il technophobe ?

Si l'on y regarde de plus près, les choses sont plus compliquées. Face au développement industriel, l'art a pu constituer une poche de résistance artisanale, anachronique. Bon nombre d'artistes, et surtout à l'avant-garde, se sont passionnés pour les nouvelles technologies. Et aujourd'hui, l'on assiste à un regain d'intérêt important pour les pratiques manuelles, les savoir-faire, le métier, comme en témoignent nombre d'expositions récentes. Est-ce le signe d'une tendance réactionnaire actuelle, qui verrait dans ce retour à la main le retour aux « vraies » valeurs de l'art ?

Pour y voir plus clair, pour comprendre la place que la technique occupe dans les pratiques artistiques contemporaines, il faut adopter un point de vue que peu de critiques d'art, d'historiens ou de théoriciens de l'art partagent, car ils sont majoritairement intéressés par l'art exposé. Il faut regarder comment les artistes travaillent, comme l'œuvre d'art vient à l'existence. La Villa Arson a baptisé ce point de vue « Bricologie ». C'est comme un monde inconnu qui s'ouvre alors devant nos yeux. Pour l'observer, l'équipe de recherche, composée de plusieurs enseignants de la Villa Arson, et accompagnée d'étudiants, forme différents projets qui sont autant d'enquêtes sur des manières d'aborder la bricologie. Ces enquêtes combinent toujours un volet pratique et un volet théorique. Après plusieurs expositions, workshops et colloques, la Villa Arson organise en 2016 un « festival bricologique » qui sera une autre façon de présenter la recherche au public sur un temps court.

À l'occasion de VISION, durant une journée entière, la Villa Arson organise un véritable « Marathon de la parole », donnant à chaque équipe de recherche et à chaque école d'art, un moment de parole et de présentation.

Équipe :

- Amel Nafti, directrice des études et de la recherche de la Villa Arson
- Thomas Golsenne, artiste et professeur à la Villa Arson

## Un 3<sup>e</sup> cycle de la Villa Arson, Nice

5 / 7



*Blue-Jean* de Jean-Charles de Quillacq, 2015, encre Bic bleue soufflée sur résine acrylique, 80x60x90 cm

Premièrement, c'est une résidence longue (deux années pleines avec un atelier et un logement sur place, une bourse de résidence et une bourse de production, une troisième année hors les murs consacrée à l'écriture).

Deuxièmement, c'est une façon de faire de la recherche qui entend rompre avec la logique du projet (brièveté et intensité, fracture entre la phase de conception et la phase d'exécution) pour redonner au contraire sa chance au temps de la vie et du travail en atelier.

Troisièmement, c'est une articulation entre les phases essentielles de la création en art : pratique, production, exposition. La pratique est celle de l'atelier, la production s'oriente en concertation avec deux professeurs référents de la Villa (pour le cycle 2013-16, Pascal Pinaud et Joseph Mouton) et l'exposition se fait sous la direction d'un artiste spécialement invité (pour le même cycle, Mathieu Mercier, commissaire de L'Après-midi, centre d'art, automne 2015), assortie de catalogues monographiques.

Quatrièmement, c'est une expérience globale : voyages, visites d'intervenants extérieurs, participation à la vie intellectuelle et artistique du site, c'est-à-dire de l'école et de ses ateliers techniques, du centre d'art et des résidences d'artistes.

Sur les cinq artistes sélectionnés en 2013, seulement quatre ont suivi l'intégralité du programme ; il s'agit de Julien Dubuisson, Ibai Hernandorena, Lidwine Prolonge et Jean-Charles de Quillacq.

L'ensemble de ces publications produites par les artistes et chercheurs de la Villa Arson est présenté à l'occasion de VISION au Palais de Tokyo.

#### Équipe:

##### Direction scientifique et artistique:

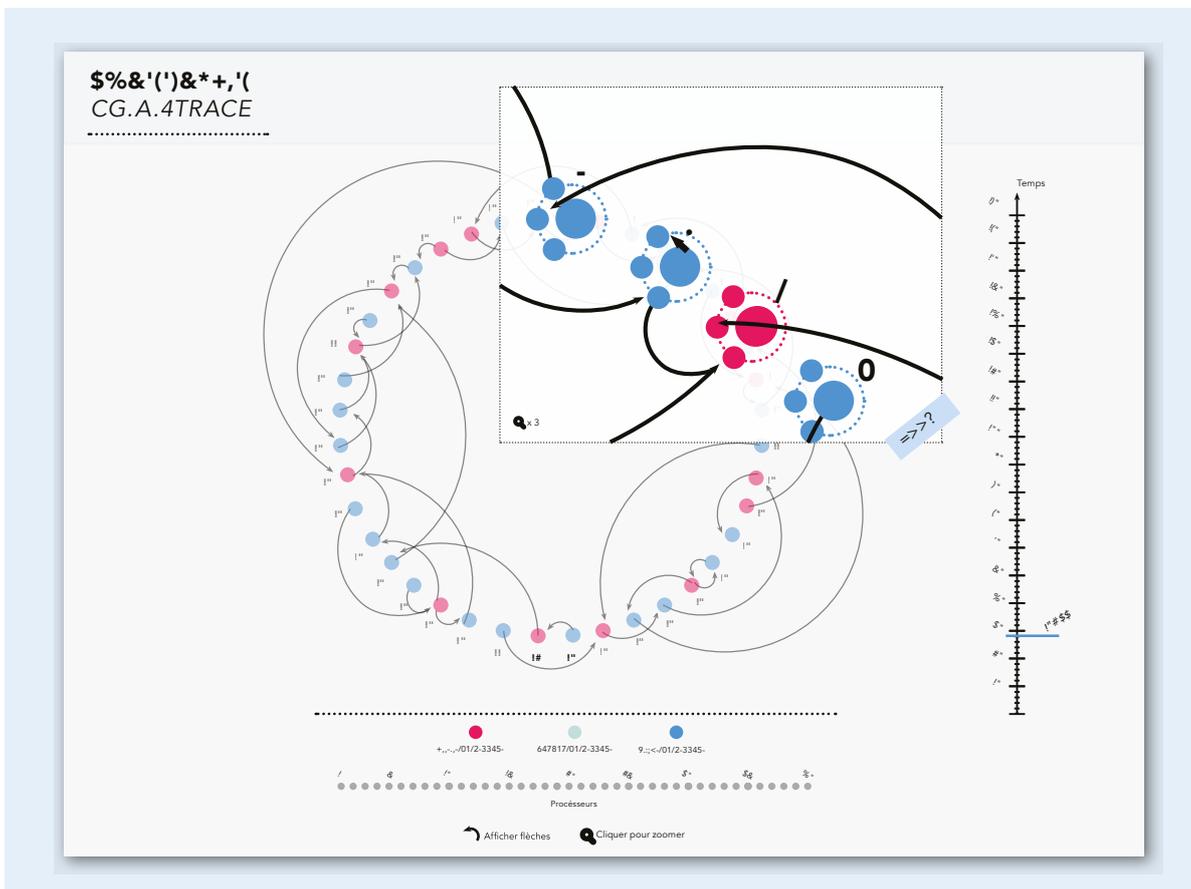
- Pascal Pinaud, artiste et professeur de peinture et d'installation à la Villa Arson
- Mathieu Mercier, artiste, parrain et commissaire invité pour la promotion 2013-2016
- Joseph Mouton, poète, écrivain et professeur d'esthétique à la Villa Arson
- Amel Nafti, directrice des études et de la recherche de la Villa Arson

##### Artistes-chercheurs:

Lidwine Prolonge, Ibai Hernandorena,  
Jean-Charles de Quillacq, Julien Dubuisson

Une unité de recherche de l'École supérieure d'art et de design de Reims, prenant la forme de deux séminaires (« Formes, technologies, société » et « La Chaire IDIS – Industrie, design et innovation sociale ») en partenariat avec l'École de management de l'institut des Mines – Télécom de Paris – Évry

## FORMES DE L'INNOVATION SOCIALE



Le séminaire de recherche « Formes, Technologies, Société » inscrit les innovations technologiques dans une perspective de longue durée en les interrogeant dans leurs fondements culturels et en identifiant l'imaginaire qui les sous-tend, afin de faire émerger les forces motrices et structurantes qui ont cours dans nos sociétés hypermodernes. Quelles sont par exemple les représentations individuelles et collectives des technologies aujourd'hui ? À quoi rêvent les usagers ? C'est la question de l'orientation à donner au développement de nos sociétés qui est en jeu. Dernièrement, le séminaire a développé la problématique du visible et du sensible dans la représentation des données, ou *datavisualisation*, qui a nourri de nombreux travaux d'étudiants en design numérique (publication à paraître en 2016).

[www.esadlabs-reims.org/seminairefts](http://www.esadlabs-reims.org/seminairefts)

La Chaire IDIS (Industrie, Design et Innovation Sociale), première chaire de design créée dans une école supérieure d'art française, est une plateforme créative qui met en relation, à une échelle régionale, des structures de recherche universitaire et des acteurs de la production, qu'elle nourrit de la culture et de la méthodologie du design. Composée d'une designer titulaire, accompagnée de jeunes designers-ingénieurs de recherche en résidence, l'équipe développe différents projets : une cartographie interactive, outil conçu à l'intention des acteurs de la production ; des projets de design collectifs, qui mettent en relation des étudiants designers, des entreprises et des associations impliquées dans le tissu social régional ; et enfin des projets de design individuels, tels une microarchitecture à base de tuiles bio-sourcées.

[www.chaire-idis.fr](http://www.chaire-idis.fr)

Technologies, Société » et « la Chaire IDIS (Industrie, Design et Innovation Sociale) ». Moment de réflexion ouvert qui permettra de croiser les expériences, cette table-ronde souhaite montrer comment le design s'empare des *Big Data*, afin de répondre à des enjeux sociétaux et politiques dont la visibilité et la lisibilité s'avèrent de plus en plus difficiles. En s'appuyant sur les 'objets' développés par les étudiants designers, il s'agit de faire le point sur les expériences menées et ce qu'elles permettent d'imaginer pour l'avenir, avec pour but à atteindre l'innovation sociale.

Équipe :

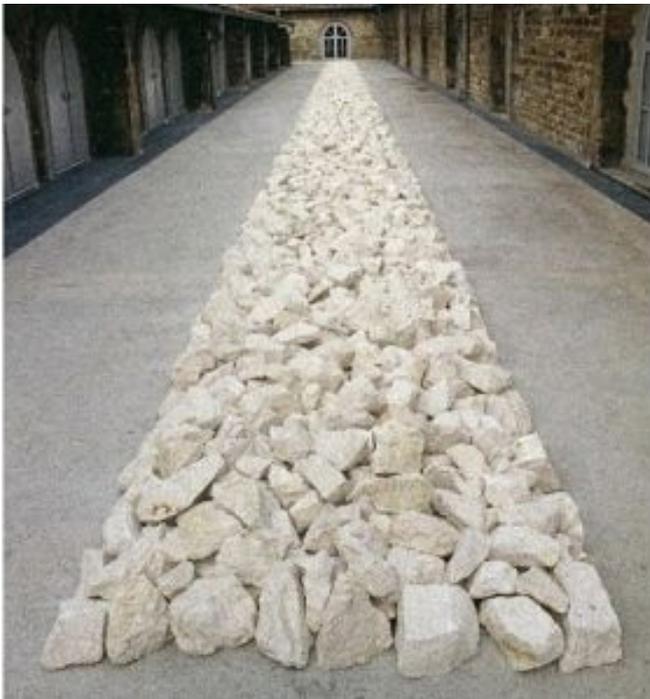
- Véronique Maire, designer et titulaire de la Chaire IDIS, enseignante à l'École supérieure d'art et de design de Reims
- Olaf Avenati, responsable du Master Design graphique et numérique, enseignant à l'École supérieure d'art et de design de Reims
- Eve-Lise Kern, étudiante en design graphique et numérique à l'École supérieure d'art et de design de Reims
- Kévin Zanin, étudiant en design graphique et numérique à l'École supérieure d'art et de design de Reims
- Jules Levasseur, designer junior de la Chaire IDIS à l'École supérieure d'art et de design de Reims
- Philippe Rivière, journaliste et cartographe interactif, associé à la chaire IDIS
- Pierre-Antoine Chardel, philosophe et enseignant à l'École de management de l'institut des Mines – Télécom de Paris Sud – Évry
- François Trahay, maître de conférences en informatique l'École de management de l'institut des Mines – Télécom de Paris Sud – Évry

## Conceptualiser des outils de recherche et leur donner forme : Le design, outil du Big Data et facteur de l'innovation sociale

Pour VISION au Palais de Tokyo, une table-ronde est organisé afin de croiser les regards, les recherches, les projets en cours et les intervenants des deux séminaires « Formes,

# Un séminaire de recherche de l'École supérieure des beaux-arts TALM - site de Tours

## REPLACE OR REMAKE



*White Rock Line*, une œuvre de Richard Long datée de 1970, avant et après restauration par les élèves de l'école supérieure des beaux-arts de TALM-Tours. © TALM-Tours

« Replace or remake ? L'étude de *White Rock Line*, une œuvre de Richard Long de 1990 confiée par le CAPC en décembre 2011 » est une étude préalable et comparative du point de vue matériel des deux options possibles (restaurer ou refaire) *White Rock Line*, une œuvre de Richard Long, et d'estimer la faisabilité et le coût de l'une ou l'autre des opérations (une ligne de 40 mètres et 18 tonnes de pierre). Elle a été menée sous la direction de Marie-Emmanuelle Meyohas, et a porté sur l'analyse du matériau et de ses altérations à partir d'un échantillonnage d'une dizaine de pierre d'origine et autant de neuves, sur des tests de nettoyage, suivis d'une expérimentation en laboratoire sur la rémanence des produits de traitement.

Parallèlement s'est engagée, au sein de l'équipe de recherche, une réflexion plus générale sur la pratique et la déontologie du conservateur-restaurateur confronté à des œuvres d'art contemporaines dont la précarité matérielle implique que tout ou partie soit remplacé ou refait en vue de l'exposition de l'œuvre dans le maintien de sa fonction et de sa signification. L'objet de cette recherche est de réfléchir au statut de la production au sein de la conservation-restauration : quelle place, quels enjeux, quels objectifs, dans quel cas, pourquoi et comment produire à nouveau tout ou partie d'une œuvre ?

Équipe :

- Marie-Haude Caraës, enseignante et coordinatrice de la recherche « Replace or Remake »
- Carole Rafiou, enseignante et coordinatrice de la recherche « Replace or Remake »

# Un projet de recherche de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, Brest-Lorient-Quimper-Rennes

## À L'OUEST TOUTE!

Chroniçó prizad ogniem / Nyílí lángtűtől tartandó / Бepечь от огня / Nepriljubljuje k otvorenému ohňu / Negljbiljujte k otvorenému ohni / Háll borta fránn eidi / Да се държи далеч от огън / Ateşten uzak tutunuz / 勿近火源 / Držati podalje od vatre / Von Feuer fernhalten / 遠離火源 / احتفظ من النار / Mantar afasiado do fogo / A nu se apropie de foc / 气氛紧张

台灣迪卡儂有限公司, 台灣總公司  
408南屯區大墩南路379號, 電話  
話: (04) 2471-3612

Производитель: Decathlon S.A.,  
адрес: 4, Boulevard de Monsie  
299, 59665 Villeneuve d'Ascq  
Cedex, France, Франция  
Импортер: ООО "Октобру",  
141031, Россия, Московская  
область, Мытищинский район,  
МКАД 84-й км., ТТЗ  
"Алтуфьево", здание 3,  
стронние 3, +7(495)6414446

TURKSPORT Spor Ürünleri  
Sanayi ve Ticaret Ltd.Şti,  
Osmaniye Mahallesi Cobançeşme  
Koşuyolu, Bulvarı No: 3 Marmara  
Forum Garden Office, 06 Blok 01  
Bakırköy 34146, İstanbul, Turkey

Importado para o  
Brasil por  
IGUASPORT Ltda.  
CNPJ:  
02.314.041/0022-02  
540-0011, 大阪市中央区農人橋1-  
1-22, 大立ビル10階, ナチュラムイ  
ーコマース株式会社

FR:Tissu principal 1:100.0%  
Polyester  
Gamissage 100.0% Polyester  
Doublure principale 100.0%  
Polyamide  
Tissu principal 2:100.0% Polyamide  
Gamissage 75.0% Duvet de canard  
gris 25.0% Plumette de canard gris  
Doublure secondaire 100.0%  
Polyamide  
Laver à l'envers  
EN:Main fabric 1:100.0% Polyester  
(PES)  
Padding 100.0% Polyester (PES)  
Main lining 100.0% Polyamide (PA)  
Main fabric 2:100.0% Polyamide (PA)  
Padding 75.0% Grev duck down

darab teniszlabdát a mosási  
ciklus alatt, hogy a pelyheket  
feleltsák.  
2- Öblítés: najston végre 2  
öblítés.  
3- Szárítás: Szárítógépb  
ajánlott, szintetikus programon.  
két teniszlabdával, hogy a  
pelyheket feleltsák.

Vizzsítésen is szabad. A  
terméket úgy kell ruházárítóba  
helyezni, hogy mindkét oldalát  
és rázogassa fel rendszeresen,  
a terméket, hogy a pelyheket  
szomszódjon össze. Hagyj  
legalább 4 napig száradni.  
Tárolja száraz és szellőzőt  
helyen.  
Ha az elővigyázatosság  
ellenére foltok és/vagy

színes foltok jelennek meg,  
egy új komoly, lehetőleg  
guborécszórt. A foltok és  
szagos foltok.  
Ne tegye a szára  
RU - Разрешено вам  
обратиться к стиральной  
машине для ухода за  
иделием. Вы можете  
изделие самостоятельно,  
а точности придерживаться  
следующих указаний:

1- Стирка: программа для  
синтетических тканей при  
30°C с малым количеством  
моющего средства. На время  
стирки положить в машину  
2 теннисных мяча, чтобы  
взбить напор воды.  
2- Полоскание: провести  
полоскание в два захода.  
3- Сушка: разложить для  
синтетических тканей с 2  
теннисными мячами, чтобы  
взбить пус.

Возможна также сушка в  
разложном виде. Изделие  
должно быть разложено на  
приспособление для сушки  
так, чтобы обдувать  
доступ воздуха с 2 сторон.  
Регулярно перемешивать  
и взбивать изделие,  
чтобы пух не осел  
в комочки. Сушить как  
минимум 4 дня. Хранить в

detergent. Adăugați 2 mingi  
de tenis în timpul ciclului de  
spălare pentru a aerisi pilota.  
2- Clătire: efectuați 2 clătiri.  
3- Uscare: Recomandată în  
uscătorul de rufe electric.  
programul de rufe electric.  
cu 2 mingi de tenis înăuntru  
pentru a aerisi pilota.  
Și uscarea pe orizontală este  
posibilă. Produsul trebuie să  
fie întins pe un suport de uscat  
rufe pentru a fi expus la aer  
din ambele părți. Întoarceți pe  
cebele părți și loviți regulat  
produsul pentru ca pilota să nu  
buncheze cocloașe. Lăsați la  
uscă minim 4 zile. Păstrați-o  
într-un loc uscat și aerisit.  
Dacă, în ciuda acestor  
precauții, pețete și/sau  
mîngîile urâte sunt încă  
prezente, tot ce aveți de făcut  
este să spălați pilota din nou,  
utilizând în mod ideal pressing-  
ul. Petele și/sau mirosurile  
urâte vor dispărea.  
Nu uscați pilota pe un radiator  
electric.

SK - Pre ľahšiu údržbu vášho  
výrobku vám doporučujeme využiť  
službu čistenia výrobkov, ktoré  
udržiavajú a podľa nasledujúcich  
pokynov:

1- Pranie: program synteticke  
tkaniny na 30°C s malým  
množstvom pracovnej  
prostriedkov. Prádajte 2 tenisové  
loptičky pre prevzdušnenie  
peria.  
2- Opláchnutie: opláchnite 2-krát.  
3- Sušenie: odporúča sa v  
sušičke, program syntetické  
tkaniny s 2 tenisovými loptičkami  
pre prevzdušnenie peria.  
Je možné aj sušenie naplocho.  
Výrobok musí byť umiestnený na  
úsiaku tak, aby bol z oboch  
strán na vzduchu. Výrobok  
pravidelne otáčajte a vykládajte,  
aby nerlá buchala.

TR - Ürününüzün bakımını  
daha kolay yapabilmemiz için  
kuru temizlemeye vermenizizi  
öneriyoruz.  
Ayrıca aşağıdaki talimatlara  
uyarak da ürününüzün bakımını  
yapabilirsiniz:

1- Yıkama: 30°C'de sentetik  
programında. Uykü tuturunun  
havalanmasını için, yıkama  
sirasında 2 adet tenis topu  
ekleyin.  
2- Durulama: 2 durulama  
uygulayın.  
3- Kurutma: Çamaşır kurutma makinesinde,  
ürünü havalandırma için  
2 adet tenis topu koyarak  
sentetik programda kurutmasını  
öneririz.  
Ayrıca mümkünse düz  
olarak kurutun. Ürünü her  
2 taraftan serbestce hava  
alabileceği şekilde konulmasını  
gerektirir.  
Tüylerin toplanmasını önlemek için  
ürünü düzden ila olarak ters  
cevirin ve hafifçe vurun. En  
az 4 gün kurumasını bekleyin.  
Kuru ve havalandırması bir yere  
kaldırın. Tüm bu önlemlere rağmen,  
örneğin

prachu. Pro prevzdušnenie  
prachového peří přidejte  
během pracího cyklu 2 tenisové  
míčky.  
2-Máchání : proveďte 2  
máchání.  
3-Sušení :Vše doporučujeme  
sušičku, syntetický program  
s 2 tenisovými míčky pro  
provzdušnění prachového peří.  
Výrobek je třeba rozprostít na  
všák tak, aby byl na vzduchu  
z obou stran. Pravidelně  
výrobek obračejte a proklepte,  
aby prachové peří nevytvořelo  
chuchvalce. Nechte sušit  
minimálně 4 dny. Uložte na  
suché a větrané místo.  
Dostatečně je dv  
oproti  
i navzdory těmto opatřením se  
objeví skvrny a/nebo zápach,  
stačí znovu vyprat, ideálně v  
čistírně. Poté zmizí.  
Nepokládejte na radiátor.  
SV - För att underlätta  
rengöringen av produkten  
rekommenderar vi att du  
lämnar in den på kemtvätt.  
Du kan även underhålla  
produkten genom att noggrant  
följa anvisningarna nedan:  
1-Tvätt: fäntvätt 30 °C, med  
endast lite tvättmedel. Lägg in  
2 tennisbollar under tvättcykeln  
för att lufta dunen.  
2-Sköljning: skölj 2 gånger.  
3-Torkning: Forkning i  
torktumlare rekommenderas.  
Välj ett program för syntettvätt  
och lägg in 2 tennisbollar för att  
lufta dunen.  
Produkten kan även torkas  
horisontellt. Produkten skall  
hängas upp på en torkställning  
så att bägge sidor har kontakt  
med luften. Vänd produkten ut  
och in och klappa lätt på den  
regelbundet, så att dunen inte  
klumpar ihop sig. Låt torka i  
minst 4 dagar. Förvara på en  
torr plats med god ventilation.  
Om fläckar och/eller dåliga

prachu.  
2- Изплакване: изплакнете  
2 пъти.  
3- Сушене: Препоръчваме  
ви сушене в сушилна, на  
програм за синтетични  
тъкани с 2 топци за тенис, за  
да не се стопча прухът.  
Възможно е и сушене в  
горизонтално положение.  
Прострете продукта върху  
стойка за сушене, за да  
се проветриват двете  
страни. Редовно obračejte  
и тупкайте пруха, за да  
не се образуват буци прух.  
Оставете да съхне минимум  
4 дни. Сохранявайте на  
сухо и проветриво място.  
Ако, въпреки това, се появят  
петна и/или мириса,  
достатъчно е да изперете  
отново на химически чистен  
Петната и мирисата ще  
изчезнат.  
Не поставяйте върху  
радиатор.

TR - Ürününüzün bakımını  
daha kolay yapabilmemiz için  
kuru temizlemeye vermenizizi  
öneriyoruz.  
Ayrıca aşağıdaki talimatlara  
uyarak da ürününüzün bakımını  
yapabilirsiniz:

1- Yıkama: 30°C'de sentetik  
programında. Uykü tuturunun  
havalanmasını için, yıkama  
sirasında 2 adet tenis topu  
ekleyin.  
2- Durulama: 2 durulama  
uygulayın.  
3- Kurutma: Çamaşır kurutma makinesinde,  
ürünü havalandırma için  
2 adet tenis topu koyarak  
sentetik programda kurutmasını  
öneririz.  
Ayrıca mümkünse düz  
olarak kurutun. Ürünü her  
2 taraftan serbestce hava  
alabileceği şekilde konulmasını  
gerektirir.  
Tüylerin toplanmasını önlemek için  
ürünü düzden ila olarak ters  
cevirin ve hafifçe vurun. En  
az 4 gün kurumasını bekleyin.  
Kuru ve havalandırması bir yere  
kaldırın. Tüm bu önlemlere rağmen,  
örneğin

washing powder. Add 2 tennis  
balls during the washing cycle  
to air the down.  
2- Rinsing: run 2 rinse cycles.  
2- Drying: Using a tumble dryer  
is recommended, synthetic  
cycle with 2 tennis balls to air  
the down.  
Drying laid flat is also possible.  
The product should be laid out  
so that air can reach it from  
both sides. Turn it over and  
regularly tap your product so  
that the down does not bunch  
up. Leave to dry for at least  
4 days. Store in a dry and  
ventilated place. If stains and/or  
odours occur despite these  
precautions, just wash it again,  
ideally using a dry cleaning  
service. They will disappear.  
Do not leave on a radiator.  
FR - Nous vous conseillons de  
faire appel à un pressing pour  
entretenir plus facilement votre  
produit.  
Vous pouvez également  
entretenir votre produit en  
respectant scrupuleusement  
les indications ci-dessous.

1- Lavage : programme  
synthétique à 30°C avec peu  
de lessive. Ajouter 2 balles  
de tennis pendant le cycle de  
lavage pour aérer le duvet.  
2- Rincage : effectuer 2  
rinçages.  
3- Séchage : Préconisé en  
synthé-linge, programme  
synthétique avec 2 balles de  
tennis pour aérer le duvet.  
Séchage à plat possible  
également. Le produit doit être  
positionné sur un étendage de  
façon à être à l'air libre des 2  
cotés. Retourner et tapoter  
régulièrement votre produit  
afin que le duvet ne fasse  
pas de boules. Laisser sécher  
au minimum 4 jours. Ranger  
dans un endroit sec et ventilé

1- Lavage : programme  
synthétique à 30°C avec peu  
de lessive. Ajouter 2 balles  
de tennis pendant le cycle de  
lavage pour aérer le duvet.  
2- Rincage : effectuer 2  
rinçages.  
3- Séchage : Préconisé en  
synthé-linge, programme  
synthétique avec 2 balles de  
tennis pour aérer le duvet.  
Séchage à plat possible  
également. Le produit doit être  
positionné sur un étendage de  
façon à être à l'air libre des 2  
cotés. Retourner et tapoter  
régulièrement votre produit  
afin que le duvet ne fasse  
pas de boules. Laisser sécher  
au minimum 4 jours. Ranger  
dans un endroit sec et ventilé

***À l'Ouest toute, travailleuses de Bretagne et d'ailleurs!***

est un projet de recherche issu de la rencontre de deux enseignantes de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne et de la découverte d'intérêts communs lors d'échanges autour de vidéastes féministes des années 1970 qui ont filmé le travail et les luttes des femmes. Ce projet travaille les zones frontières, entre art contemporain et sciences humaines, afin d'interroger et de cartographier des pratiques d'engagements à partir de la Bretagne – un territoire excentré, au sens physique et symbolique.

***À l'Ouest toute!*** s'intéresse ainsi aux expériences humaines, à l'histoire des résistances, des luttes, des métiers, des vies propres au territoire breton – en résonance avec d'autres expériences, en France et à l'étranger – et aux formes de réappropriations artistiques de ces luttes particulières. Au travers de cet axe, ce sont les porosités entre art et politique, art et ethnologie, art et histoire, mais aussi la spécificité des propositions esthétiques liées à des positionnements géographiques qui sont questionnées.

[alouesttoute.blogspot.fr](http://alouesttoute.blogspot.fr)

**Équipe:**

- Odile Le Borgne, responsable des études et de la recherche de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, site de Rennes
- Manuel Irles, responsable des études et de la recherche de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, site de Brest
- Fabienne Dumont, enseignante, théoricienne de l'art et responsable du projet «À l'Ouest toute!»
- Sylvie Ungauer, enseignante, théoricienne de l'art et responsable du projet «À l'Ouest toute!»

# Un programme de recherche de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, site de Rennes

**B.O.A.T<sup>®</sup>**



Le Grand largue amarré au pied de la base de sous-marins de Saint-Nazaire, septembre-octobre 2015 - photographie: Nicolas Floc'h.

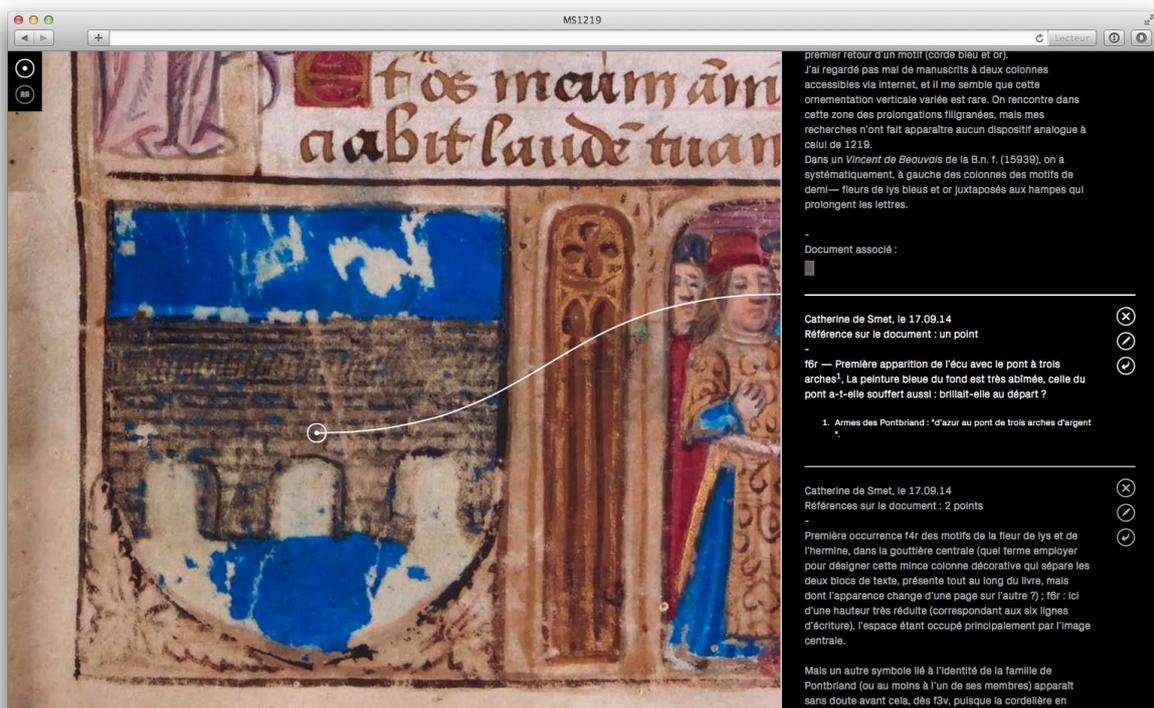
**B.O.A.T.® est un ensemble de recherches artistiques et pédagogiques menées à bord d'un ancien chalutier. Ce navire est pensé comme un atelier mobile, une plateforme de travail, une annexe de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne qui permet aux étudiants et aux créateurs invités d'envisager leur pratique dans une mise en mouvement particulière et transversale: art et sciences, art et économie maritime, design et énergies renouvelables... B.O.A.T.® croise des territoires, des cultures et des disciplines. Ce projet est à l'initiative de trois artistes enseignants de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, Nicolas Floc'h, Erwan Mével, Jocelyn Cottencin.**

**Équipe:**

- Nicolas Floc'h, artiste et enseignant de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne
- Jocelyn Cottencin, artiste, graphiste et enseignant de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne
- Erwan Mével, designer et enseignant de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne
- Caroline Cieslik, doctorante et chercheuse associée
- Hervé Regnaud, professeur de géographie à l'Université de Rennes II et chercheur associé

# Un programme de recherche de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, sites de Rennes et de Quimper

## FORMES DU TEMPS DESIGN GRAPHIQUE PROSPECTIF: RETOUR VERS LE FUTUR DU LIVRE



Le projet «Formes du temps» consiste à analyser et à documenter, dans une perspective originale, avec une équipe pluridisciplinaire, un livre d'Heures du XV<sup>e</sup> siècle conservé à la bibliothèque de Rennes-Métropole, et à rendre compte de ce travail à travers un processus éditorial et une conception graphique prospectifs, pleinement intégrés à la dynamique de la recherche.

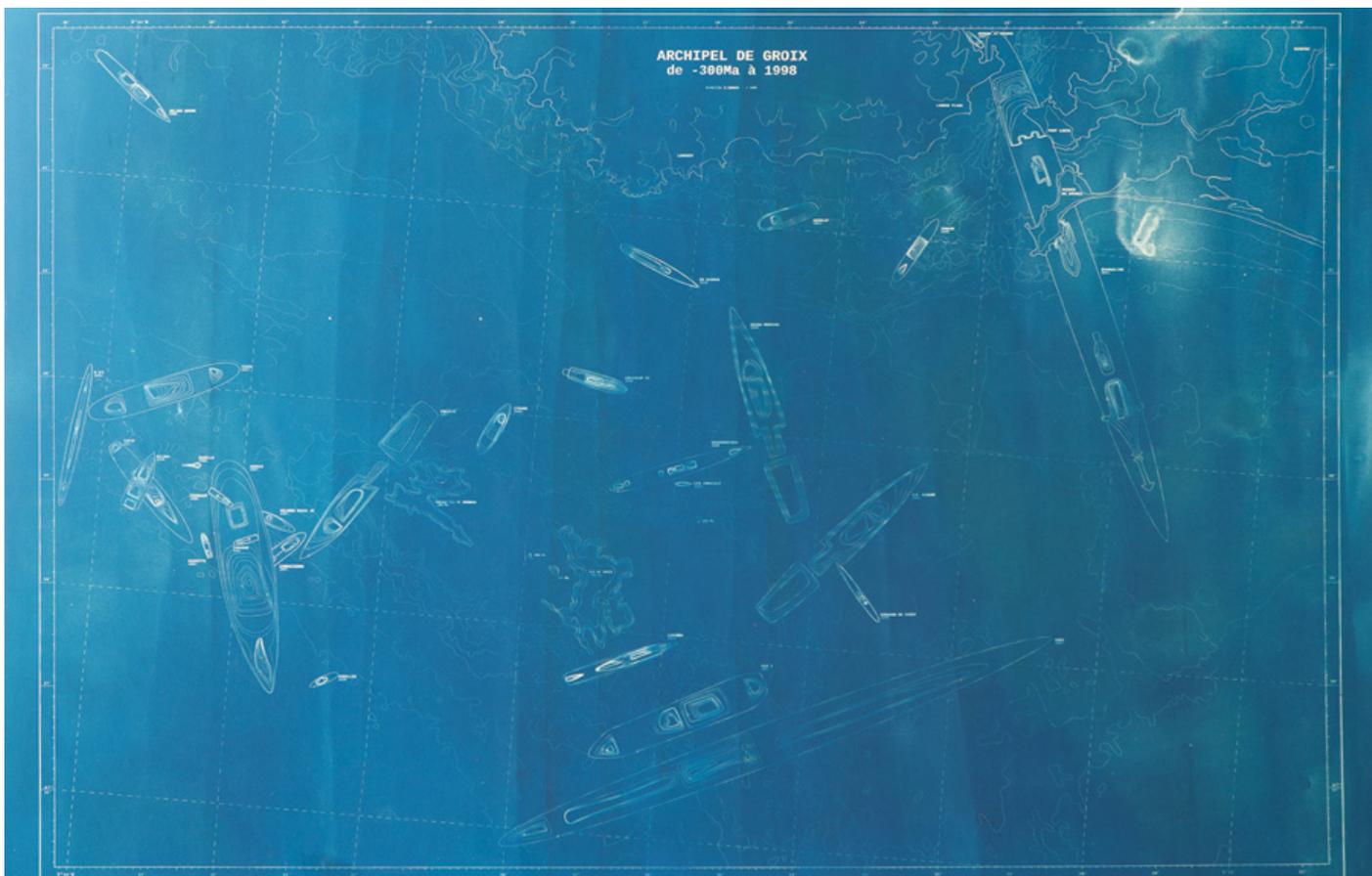
*Les Heures de Pontbriand* (Ms 1219) est un livre manuscrit datant de la fin du Moyen-Âge, contemporain de la révolution opérée par l'invention de l'imprimerie. L'analogie entre cette période de mutation technologique et la période actuelle est ce qui fonde la recherche de ce groupe de travail : le couple imprimé/numérique a-t-il à voir avec son homologue manuscrit/imprimé de la fin du XV<sup>e</sup> siècle ? Que peut nous apprendre l'analyse de cet ouvrage ? L'objectif est de considérer ces questions en s'appuyant sur l'expérimentation graphique, numérique et éditoriale.

Équipe :

- Isabelle Jégo, graphiste et enseignante à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne
- Kevin Donnot, graphiste, enseignant à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne
- Catherine de Smet, historienne de l'art et du design graphique, enseignante à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne
- Christine Lapostolle, historienne de l'art et écrivain, enseignante à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne
- Pierre-Olivier Dittmar, anthropologue médiéviste, enseignant à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne et chercheur à l'EHESS
- Jusqu'en 2014 : Philippe Millot, graphiste, enseignant à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne

# Un programme de recherche de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, sites de Lorient et de Rennes

## GÉOGRAPHIES VARIABLES



*Géographies variables* est un programme de recherche d'une durée de trois ans (2013 - 2015), qui réunit une vingtaine de praticiens (artistes, étudiants, critiques, commissaires, philosophes) et se structure autour d'un réseau de résidences d'artistes, voyages d'études, ateliers et conférences, présentations, démonstrations... *Géographies variables* s'attache à questionner l'art en lien avec divers territoires physiques ou symboliques, quand le processus de travail est poussé dans ses retranchements : lors de conditions limites, ou dans des territoires ou environnements extrêmes.

Quelles formes et esthétiques volontairement non spectaculaires émergent dans des conditions extrêmes, comment y inscrit-on une pratique artistique, et comment rendre compte dans ces conditions ?

Qu'est-ce qu'un territoire extrême pour un artiste ?

Quelles sont les possibilités de développer une pratique artistique dans des milieux où l'art semble absent, difficilement praticable, que ce soit pour des raisons d'implantations géographiques (art en zone climatique limite par exemple), des raisons sociales (conflits, crises économiques) ou culturelles (émergence d'une identité en marge) ?

Le programme se veut transdisciplinaire, une circulation à travers différents champs, matérialisée par un ensemble d'œuvres, de dispositifs et d'expositions qui jalonnent les étapes de la recherche.

Équipe :

Direction scientifique :

- Julie Morel, artiste et directrice scientifique

Commissaires et chercheurs-euses associé-e-s :

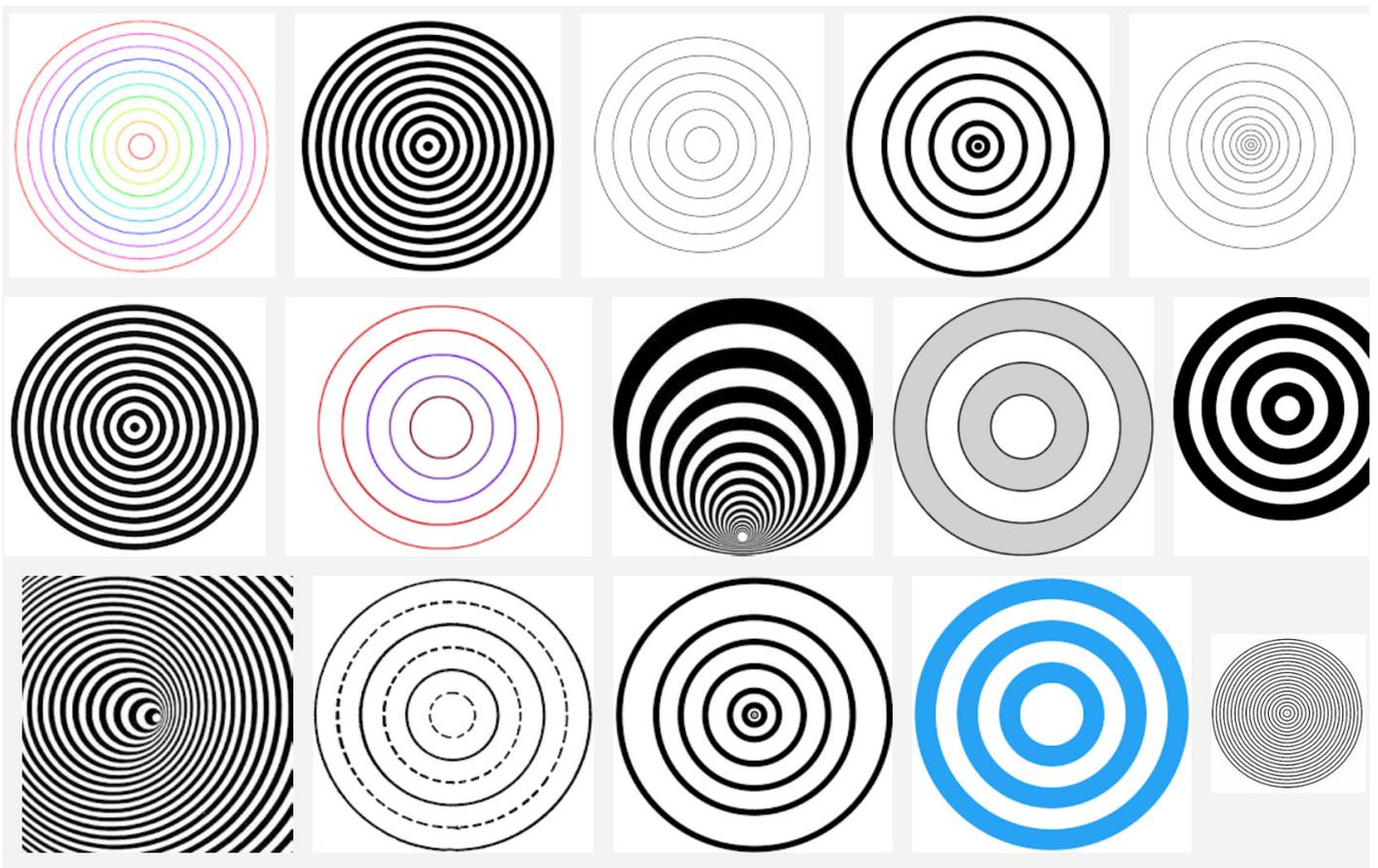
- Mélanie Bouteloup, co-fondatrice et directrice du Bétonsalon – Centre d'art et de recherche.
- Annick Bureau, critique d'art
- Florent Perrier, professeur esthétique à l'École supérieure d'art du Nord-Pas de Calais
- Jean-Luc Soret, commissaire d'exposition et responsable des projets nouveaux médias à la Maison européenne de la photographie (MEP)

Artistes et praticiens associés :

- Catherine Rannou, Collectif Hehe., Laurent Tixador, Marie Bette, Nicolas Floc'h, Nicolas Momein, Valentin Ferré, Capucine Vever.

# Un programme de recherche de l'École supérieure d'art et de design Marseille - Méditerranée

## LE BUREAU DES POSITIONS



Le Bureau des positions s'engage à étudier l'expérience de *prendre position* et de *tenir une position*, autant sur le plan physique (se positionner, occuper un espace, maintenir une posture ou un projet sur la durée) que sur le plan de l'engagement artistique et politique. Certaines postures physiques, comme la « station debout » décrite par Roland Barthes, seraient-elles éminemment *critiques*? Y aurait-il un lien, comme le suggère encore Barthes, entre l'inconfort d'une posture et le malaise à l'origine d'une conscience politique?

Au travers d'intersections entre différentes pratiques – artistiques, littéraires, philosophiques, scientifiques – le Bureau des positions s'intéresse également aux *effets de position* qui peuvent découler de changements effectués à l'intérieur de rapports de proximité. Ce groupe de recherche explore les manières dont les mots, les corps et les objets prennent position et se disposent dans l'espace – que ce soit celui de l'exposition, de la scène, de la page ou du tableau – en fonction de tensions et de rapports de force statiques ou dynamiques. Qu'est-ce que *prendre place*? Comment circuler dans un contexte institutionnel, culturel ou politique institué? Il s'agit peut-être moins de trouver sa place que d'inventer des espaces de *déplacement*, où rien ni personne n'est à sa place.

## QUELLE EST LA FORME DE LA TABLE-RONDE ?

« Quelle est la forme de la table-ronde ? » est un projet spécifique mobile et à géométrie variable, proposé par le Bureau des Positions pour VISION au Palais de Tokyo. Il se conçoit comme une méta-table-ronde, greffée à la programmation de discussions organisée à l'occasion. Sachant que la forme d'une table détermine une certaine distribution des places, mais aussi les modes de circulation de la parole et des regards, le Bureau des positions se propose de prendre les choses au pied de la lettre en demandant : quelles formes peut prendre une table-ronde ?

Il s'agit moins de proposer une forme pour qu'une parole puisse advenir, que de construire un dispositif modulable dont la forme évoluera au fil des discussions. Les membres du Bureau des

positions conçoivent le dispositif et le transforment au gré des tables-rondes qui s'y dérouleront chaque jour. Ainsi l'acte même de construction et de transformation prendra la forme d'une conversation entre les étudiants et les intervenants, où les matériaux, les gestes et les paroles se répondent dans une suite d'hypothèses à mettre à l'épreuve. Une table peut-elle être autre chose qu'une invitation à prendre place? Comment déjouer les jeux de pouvoir qui s'y dessinent? Comment créer des conditions d'écoute et de dialogues inattendus entre différentes langues et langages artistiques? La fabrication et la manipulation collectives des formes de la table-ronde s'inscrivent dans l'un des projets du Bureau des positions: l'invention d'espaces de déplacement, où rien ni personne n'est à sa place.

### Équipe :

- Alexandra Horcholle, coordinatrice de la recherche de l'École supérieure d'art et de design Marseille – Méditerranée
- Fanchon Deflaux, responsable de la pédagogie et de la recherche, de l'école supérieure d'art et de design Marseille – Méditerranée
- Vanessa Brito, philosophe et professeure au sein du Bureau des positions
- Anna Dezeuze, historienne de l'art et professeure au sein du Bureau des positions
- Charlie Jeffery, artiste et professeur au sein du Bureau des positions
- Frédéric Pradeau, artiste et professeur au sein du Bureau des positions

# Un programme de recherche de l'École supérieure d'art et de design Marseille – Méditerranée

## PARTITION / PASSATION



Le programme de recherche «Partition/passation» interroge la notion de partition, d'écriture et de passation d'une œuvre à un acteur extérieur (ou pas). Ce programme analyse les différents statuts de ces partitions selon les disciplines et les projets, qu'il s'agisse d'art (l'art conceptuel et ses descendants) ou de design avec le retour massif du *do it yourself* ou encore d'architecture de papier et aujourd'hui le phénomène des *fablab* et autres communautés *open source*. Cette question de la partition déplace et réinterroge aujourd'hui autant la question du statut de l'auteur que celui de l'œuvre.

À l'occasion de VISION, le programme «Partition/passation» imagine un workshop de réalisation, et d'activation de partitions, sous le format de l'affiche, sérigraphiée et diffusée dans les espaces d'exposition. Ces partitions et protocoles de créations ont été pensés et travaillés en amont lors du projet «Partition» mené à la Friche de la Belle de Mai à Marseille avec la complicité de Fabrice Reymond. Leur activation à l'intérieur du Palais de Tokyo permet d'explorer les questions de l'interprétation, du jeu, et de la règle.

Équipe:

- Enseignants à l'École supérieure d'art et de design Marseille-Méditerranée
- Jean Baptiste Sauvage, Brice Matthieussent, Christophe Berdaguer
- Avec la complicité de Fabrice Reymond, artiste et en partenariat avec la Friche de la Belle de Mai à Marseille