

V
I
S
I
O
N

Une proposition de l'ANdÉA, Association nationale des écoles supérieures d'art

du mercredi 13 avril
au lundi 18 avril 2016

Palais de Tokyo,
Paris

de midi à minuit

**Recherche en art
et en design**

**dossier
de presse**

de la documentation, des archives,
des livres, mais aussi des œuvres
exposées, des conférences, des tables-
rondes et des formes jouées *live*

www.visionvision.fr

ANÉA
Association
nationale
des écoles
supérieures
d'art

Sommaire

Liste des projets

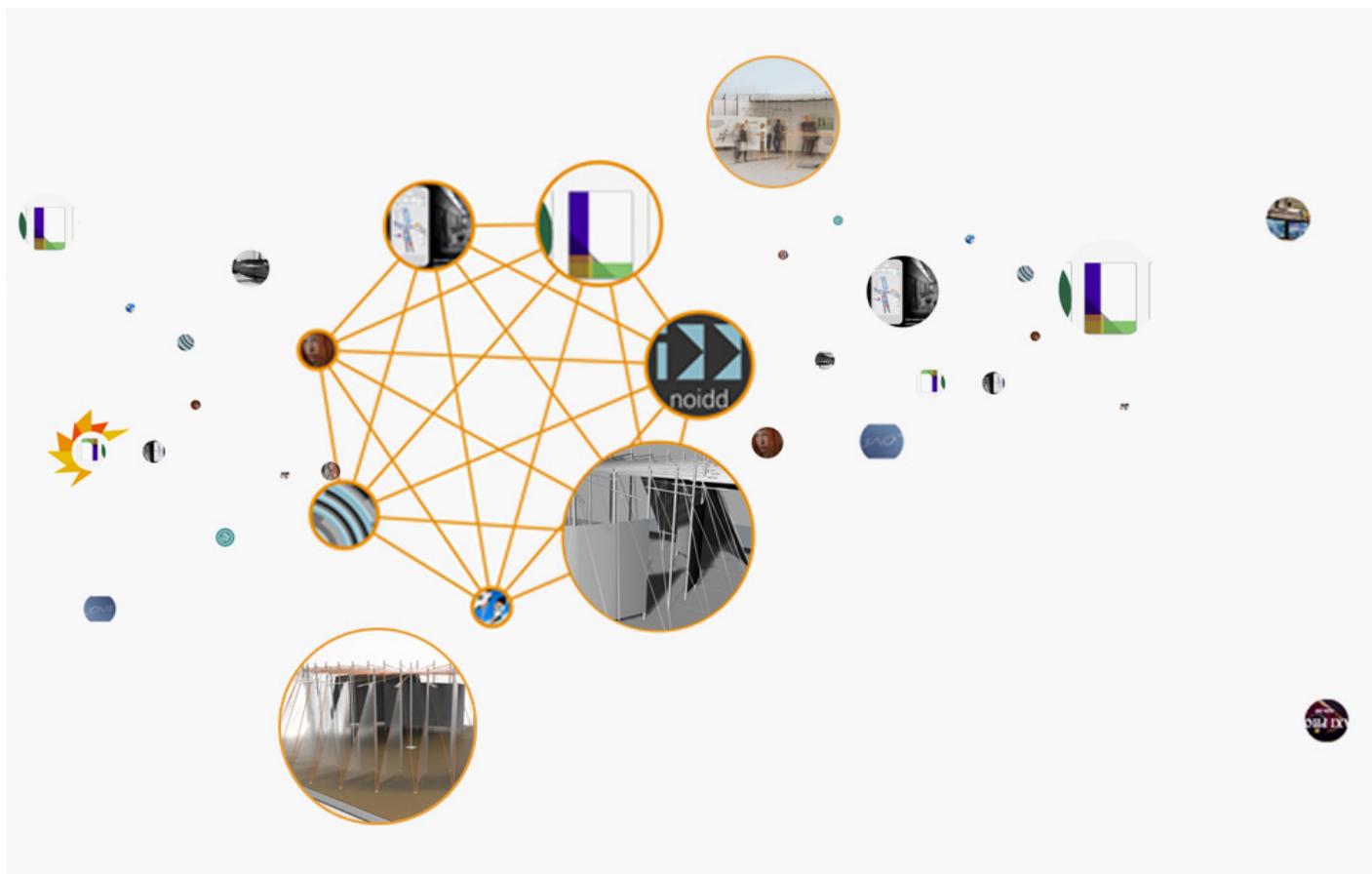
| | | | | | |
|------|--|-------|--|-------|---|
| p.4 | CAROUSEL | p.67 | LA COOPÉRATIVE DE RECHERCHE | p.124 | DESIGN DES NOUVEAUX MILIEUX – DESIGN DES RELATIONS |
| p.6 | BEAR | p.73 | CULTURES ALIMENTAIRES ET ÉCOLOGIE URBAINE | p.127 | ART ET TERRITOIRE |
| p.8 | FORUMIDABLE, ÉCRITURES DE CRÉATION/PRATIQUES DE RECHERCHE | p.75 | FUCK PATRIARCAT | p.129 | LE MÉMOIRE ARTISTIQUE |
| p.10 | DOCUMENT ET ART CONTEMPORAIN | p.77 | PRATIQUES D'HOSPITALITÉ | p.132 | BRICOLOGIE |
| p.12 | NEW ATLANTIS | p.79 | LE LABORATOIRE DE TRAITS ET D'ESPRIT | p.134 | 5/7 |
| p.14 | ANTIATLAS DES FRONTIÈRES | p.81 | ATELIER DE SCÉNOGRAPHIE PLAY>URBAN | p.136 | LA FLAMME ET LE PAPILLON |
| p.17 | LOCUS SONUS | p.83 | COMMUNICATION VISUELLE | p.138 | ECOLAB |
| p.21 | GESTUAL SCRIPT – TYPANOT | p.85 | DIDACTIQUE TANGIBLE | p.140 | PROGRAMMES DE RECHERCHE DE L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DE CRÉATION INDUSTRIELLE – LES ATELIERS |
| p.23 | MARIONNETTE NUMÉRIQUE | | CONVERGENCES ET INTERACTIONS ENTRE ARTS ET SCIENCES | p.145 | L'OBSERVATOIRE DES REGARDS |
| p.25 | BLOC DE DEVENIR [BDD] OU LE DESIGN GAME GLOBAL [D2G] | p.87 | API (ARTS/PAYSAGES/INSULARITÉS) | p.147 | FORMES DE L'INNOVATION SOCIALE |
| p.27 | FAUX RACCORD | | THE ARTIST IS SHINING | p.149 | CyDRe |
| p.29 | FABRIQUES DE L'ART / FABRIQUES DE L'HISTOIRE DE L'ART | p.89 | EDGAR | p.151 | AZIMUTS |
| | LE CHERCHEUR ET SES DOUBLES | p.92 | EDITH | p.153 | ÉGALITÉ, HYBRIDITÉ, AMBIVALENCE |
| p.31 | BIBLIOMATRIX | p.94 | RHEMATH (ART / MATHÉMATIQUE / RHÉTORIQUE) | p.155 | GENRE 2030 |
| p.33 | SLIDERS LAB | | VERS UNE REDÉFINITION DES FRONTIÈRES | p.157 | LABBOOKS – ÉCRITURES ÉDITORIALES |
| p.35 | L'UNITÉ DE RECHERCHE DE L'ESAAA | p.96 | GRANDE IMAGE LAB | p.159 | REPLACE OR REMAKE |
| p.39 | P.A.M.A.L. : PRESERVATION AND ART - MEDIA ARCHAEOLOGY LAB | | « DIGITAL.TALM.LM » | p.161 | DESIGN SOCIAL OU LES NOUVELLES FORMES DE CONVIVIALITÉ |
| p.41 | CONTRAT SOCIAL (UNITÉ FRONTS & FRONTIÈRES) « PUISQU'ON VOUS DIT QUE C'EST POSSIBLE » | p.98 | LA CÉRAMIQUE COMME EXPÉRIENCE | | |
| p.43 | PUBLIC/ACTION | p.100 | ATELIERS DE RECHERCHE ET DE CRÉATION DE L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DE LORRAINE | | |
| p.45 | ARTS ET CRÉATIONS SONORES | p.103 | ART CONTEMPORAIN ET TEMPS DE L'HISTOIRE | | |
| p.49 | RE:TERRITORIES | p.105 | LE BUREAU DES POSITIONS | | |
| p.51 | À L'OUEST TOUTE ! | p.107 | PARTITION / PASSATION | | |
| p.53 | B.O.A.T® | p.109 | ART & VALEUR (« CHOSES DE PRIX ») | | |
| p.55 | FORMES DU TEMPS | p.111 | SKÉNÉ | | |
| | DESIGN GRAPHIQUE PROSPECTIF: RETOUR VERS LE FUTUR DU LIVRE | p.113 | ARTEM (ART – TECHNOLOGIE – MANAGEMENT) | | |
| p.57 | GÉOGRAPHIES VARIABLES | p.116 | VALUATIONS – ART DE L'INFORMATION | | |
| p.59 | LE LABORATOIRE DE L'ART ET DE L'EAU | p.118 | SÉMINAIRE LAPIN (ÉTENDU AU LIÈVRE) | | |
| | DÉPLACER LA TERRE – UN INVENTAIRE DES BORDS | p.120 | ÉCOLE OFFSHORE À SHANGHAI | | |
| p.61 | ART ET TRANSMISSION | p.122 | ATELIER NATIONAL DE RECHERCHE TYPOGRAPHIQUE (ANRT) | | |
| p.63 | URL FIGHTERS : PSP + OSP | | | | |
| p.65 | SAVOIRS, TABULATION, SIGNES ET CODE | | | | |
| | GROUPE ÉLECTROGÈNE | | | | |

Informations pratiques

| | |
|-------|-------------|
| p.164 | ANdÉA |
| p.165 | PARTENAIRES |

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

Association BEAR – Bibliothèque des Écoles d'Art en Réseau

BEAR



L'association BEAR, Bibliothèques des écoles d'art en réseau, a été créée fin décembre 2011. Elle rassemble l'ensemble des bibliothèques des 45 écoles d'art qui constituent un réseau national de coopération. Elle œuvre à la visibilité de ces établissements et représente les professionnels de la documentation spécialisée en art contemporain. Elle développe un espace de réflexion aux problématiques de la documentation dans le champ de l'art contemporain. L'association a pour première mission de relance le bulletin signalétique des arts plastiques (BSAP), base bibliographique qui recense des articles de périodiques d'art contemporain français et étrangers de 1985 à 2009. En outre, cette base de données pourrait être étendue à la gestion des mémoires des écoles d'art. Elle est accessible depuis un portail aisément repérable par les autres acteurs de l'art contemporain et demeurera en accès libre, moyennant une participation d'autres institutions de l'art contemporain à son élaboration.

Pour VISION, L'association BEAR organise une table-ronde autour des pratiques éditoriales dans les écoles d'art, une discussion croisée autour de plusieurs revues fondées et éditées par des équipes de recherche au sein des écoles d'art.

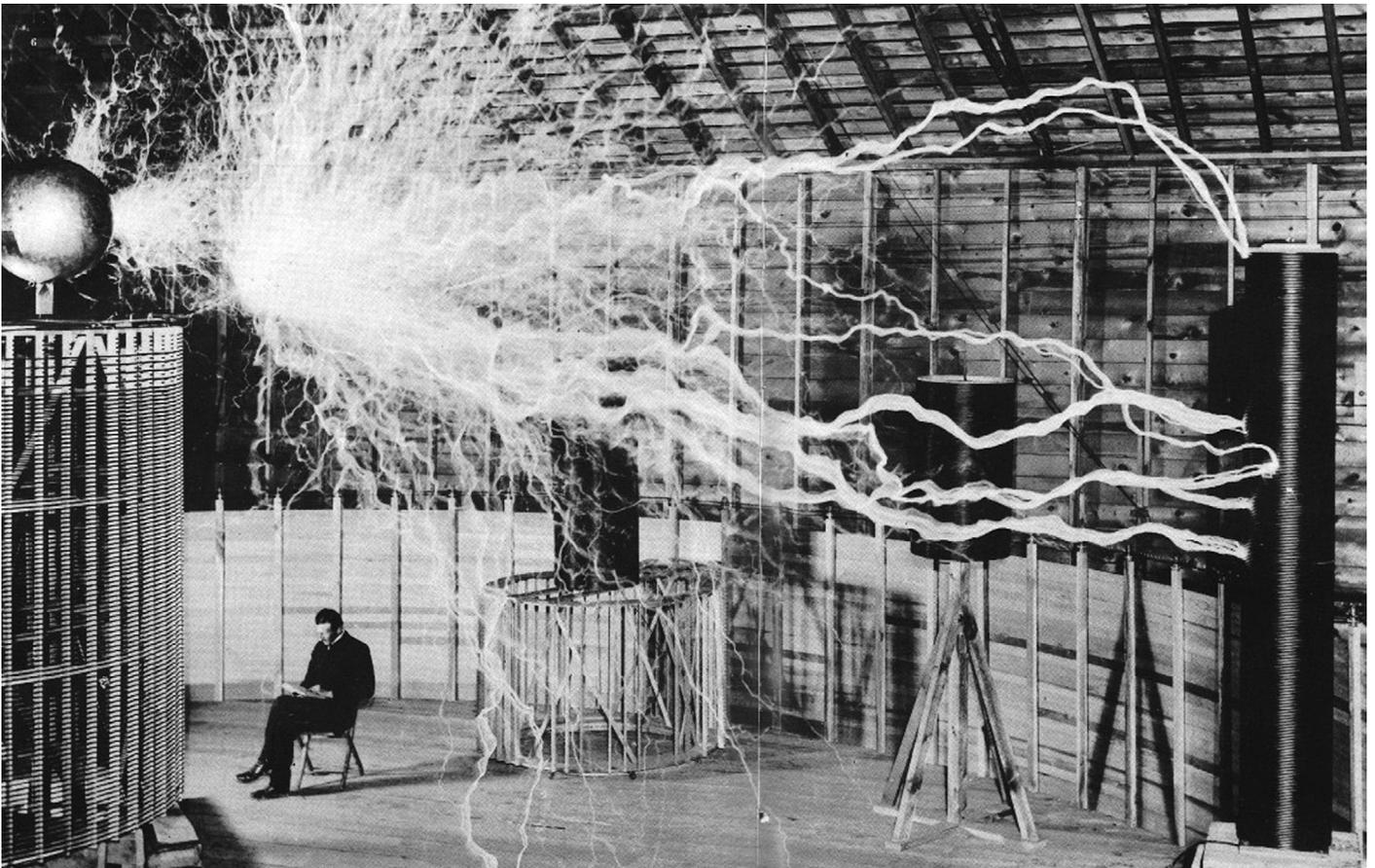
www.bsad.eu

Équipe:

- Aurélie Quinodoz, présidente de l'association BEAR et bibliothécaire de l'École d'art et de design de Grenoble-Valence.
- Cécile Liger
- Isabelle Quaglia
- Christophe Thomas

Un projet organisé en collaboration, par l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers (Paris) et l'École nationale supérieure d'architecture de Paris – La Villette (Gerphau) avec le soutien du Labex Cap

**FORUMIDABLE,
ÉCRITURES DE CRÉATION /
PRATIQUES DE RECHERCHE**



En 2016, pour sa deuxième édition et dans le cadre de VISION, «FORuMIDABLE, Écritures de création/Pratiques de recherche» se tient à l'ENSCI, organisé en partenariat avec l'École nationale supérieure d'architecture de Paris – La Villette (Gerphau), l'École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy et l'École supérieure des beaux-arts TALM – site de Tours. Pendant les deux jours du forum, un workshop est mené en parallèle d'une série de conférences. L'ensemble du dispositif, les allers-retours entre le workshop et les conférences, la présentation des conférences, des focus sur le travail de workshop, est retransmis en *live* au Palais de Tokyo.

«Écritures de création/Pratiques de recherche» est un séminaire lancé en juin 2015 et a été conçu comme un dialogue croisé entre chercheurs, praticiens et enseignants qui pendant une journée, ont posé un regard sur les pratiques actuelles de la recherche par la création en art, architecture et design et comment elles contribuent à des nouveaux modes de fabrication des savoirs. Ce séminaire a pour vocation de devenir une rencontre annuelle.

Le but de FORuMIDABLE (ouvert à tous, étudiants des écoles d'art, de design et d'architecture, artistes, designers, architectes) est d'aborder les formes spécifiques et singulières de la recherche par la création, de comprendre les contours mouvants et poreux d'une recherche structurée par l'écriture même du projet. Pendant deux jours, FORuMIDABLE est un espace de travail, d'écoute, de discussion, de cognition, de production, de sympathie et propose de questionner les pratiques actuelles de la recherche : sous quelles modalités, à partir de quelles méthodes contribue-t-elle à l'apparition de nouveaux modes de fabrication des savoirs ? Comment la recherche par la création recherche-t-elle ?

Pour observer cette pensée opératoire, FORuMIDABLE propose de croiser, de questionner mutuellement et d'imbriquer différentes pratiques de recherche : celles de créations, celles liées au monde académique et même celles qui émergent d'expériences pédagogiques ; les machines de création entre protocoles, systèmes de notation et encodages du projet. Il semble indispensable d'éclairer cette pensée en acte qui oscille entre processus créatif, protocole d'action et culture de projet ; ou, dit autrement,

d'éclairer les manières de faire monde où se mêlent, à la fois, textes, images, esquisses, maquettes, prototypes, expérimentations techniques, dessins, collectes documentaires et qui donnent lieu à une écriture qui est – beaucoup plus qu'elle ne le déclare – nourrie par les sciences humaines et les sciences dures.

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

Un post-diplôme de l'École européenne supérieure de l'image Angoulême - Poitiers

DOCUMENT ET ART CONTEMPORAIN



Créé en octobre 2010, à l'initiative de l'École européenne supérieure de l'image, le post-diplôme Document et art contemporain, en partenariat avec l'École nationale supérieure d'art de Bourges, s'adresse à des étudiants d'art ou de cinéma, de jeunes commissaires ou critiques d'art qui souhaitent prolonger leur formation par un troisième cycle d'études de trois années autour des enjeux croisés du document et de l'art contemporain, sans exclusivité de support ou de technique.

Le programme de ce troisième cycle vise à produire une réflexion théorique et pratique sur la fonction du document et de l'archive dans le champ de l'art et du monde social. Les participants doivent suivre les activités collectives du programme et mener une recherche personnelle qui concilie ou dialectise production artistique et réflexion théorique. Le projet de recherche individuel permet l'obtention, à l'issue des trois années, d'un Diplôme supérieur de recherche en art de niveau Doctorat (DSRA).

Ce programme de recherche, après avoir enquêté sur les concepts de document performatif, de film papier, de scriptologie et de glissement méthodologique, s'est intéressé au cours de l'année 2014-2015 aux motifs de la rumeur comme performativité artistique. Une revue annuelle, les Cahiers du post-diplôme, témoigne des activités du programme en réunissant les travaux des artistes et les contributions des artistes invités. Cinq numéros ont été publiés.

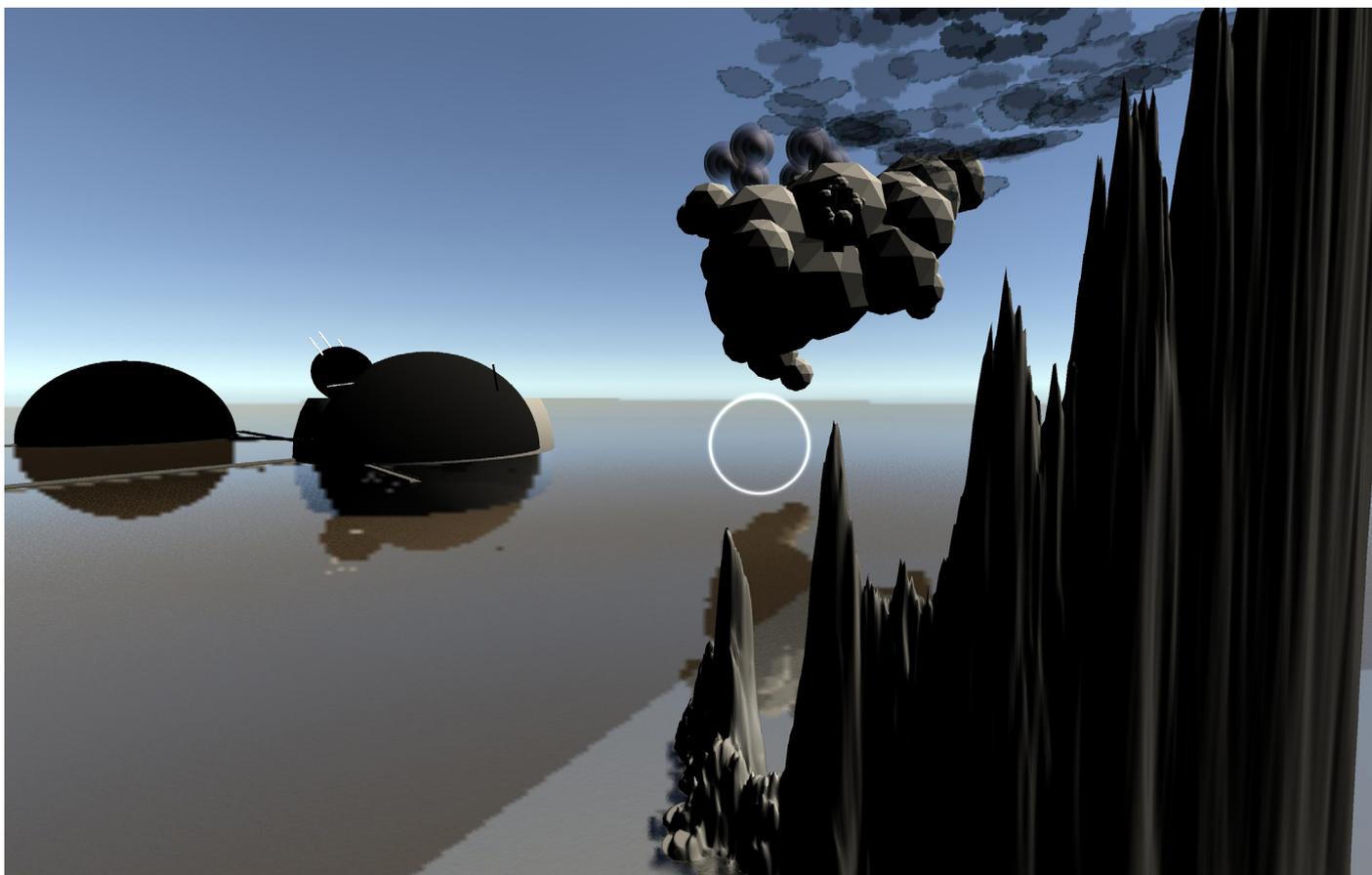
À l'occasion de VISION, le post-diplôme
Document et art contemporain présente tous
les ouvrages publiés dans la collection
Les Cahiers du post-diplôme.

Équipe:

- Érik Bullot, directeur du programme
- Joan Ayrton, professeur et théoricienne
- Stephen Wright, professeur et théoricien

Un projet de l'École nationale de création industrielle – Les Ateliers, l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et Locus Sonus, laboratoire de recherche soutenu par l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

NEW ATLANTIS



New Atlantis – dont le titre est inspiré de la nouvelle de Francis Bacon parue en 1627- est une plateforme virtuelle partagée pour création audiographique. Cette plateforme est issue du projet de recherche porté par l'Esaaix et The school of the Art Institute depuis 2006 dans le cadre des programmes Partnership University Fund et Face.

New Atlantis (La Nouvelle Atlantide) est un univers virtuel partagé (multi-utilisateur) en ligne dédié à l'expérimentation et à la création sonore. Contrairement à la plupart des univers virtuels où l'image prime, ici, c'est le son qui est mis en avant. *New Atlantis* apporte un cadre ouvert pour des projets de création, d'enseignement et de recherche à l'attention d'artistes et d'étudiants en nouveaux médias pour explorer les relations entre le son, l'image 3D et l'interactivité. *New Atlantis* est une plateforme collaborative de création, de partage et de diffusion pour l'animation audiographique, la synthèse sonore en temps réel reliée à la physique des objets et la simulation acoustique. *New Atlantis* est à la fois une nouvelle forme de jeu multijoueur dédié à la création sonore et un espace virtuel de création collective et d'échange.

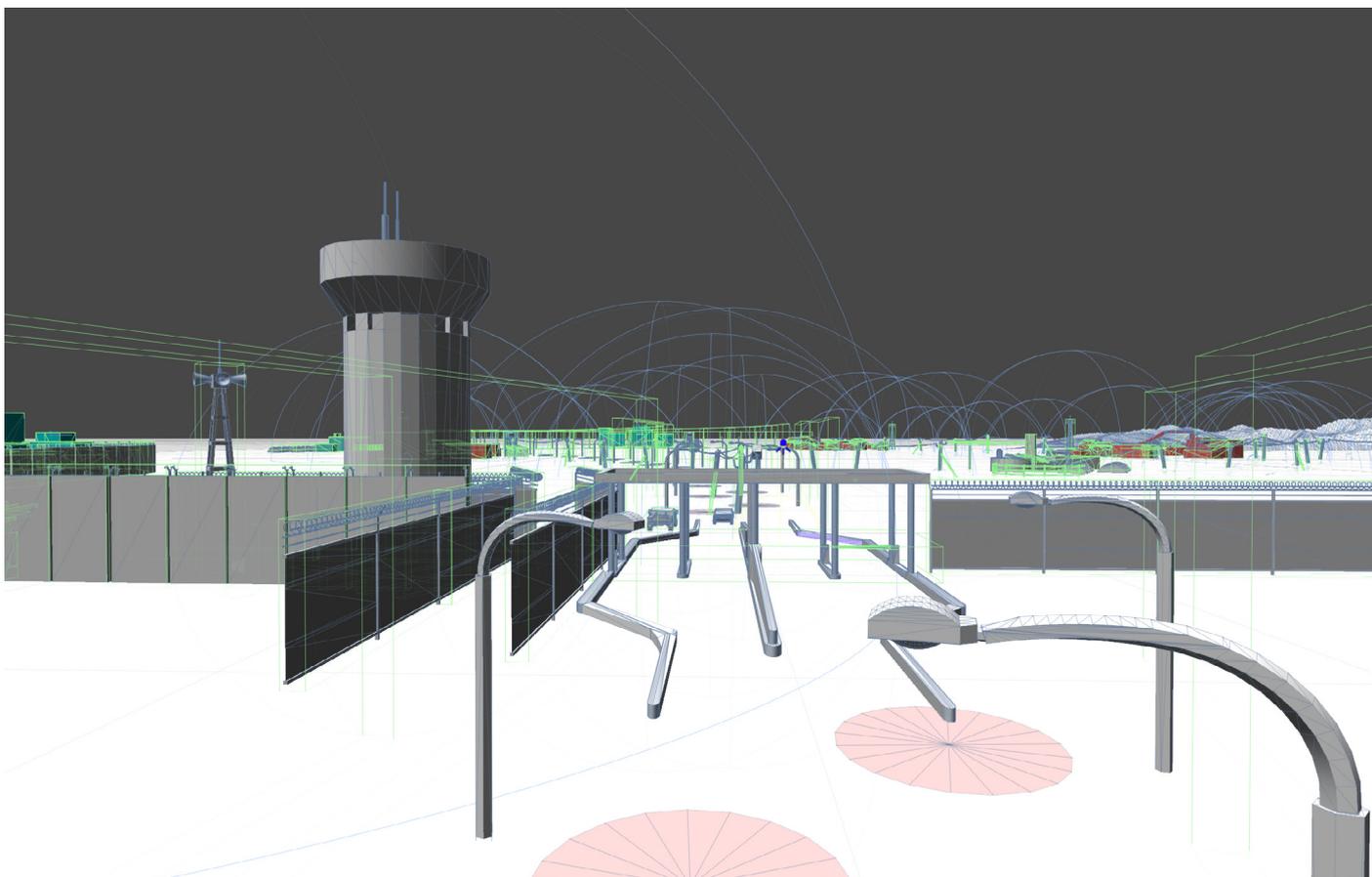
À l'occasion de VISION, le projet *New Atlantis* est joué sous forme de performance en réseau par chaque partenaire du projet. Installés dans les villes des programmes participant à ce projet (Chicago, Paris, Aix-en-provence), des dispositifs de diffusion sonore spatialisés et connectés seront actionnés en même temps afin de jouer leurs différentes créations pour le public.

Équipe:

- Roland Cahen, compositeur électro-acoustique, designer sonore et enseignant chercheur en charge du studio sonore à l'ENSCI
- Jonathan Tanant, ingénieur de recherche (JonLab) à l'ENSCI
- Peter Sinclair, chercheur du groupe Locus Sonus.
- Anne Roquigny, coordinatrice du groupe Locus Sonus
- Julie Karsenty, coordinatrice de la recherche, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence.

Un programme de recherche de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

ANTIATLAS DES FRONTIÈRES



L'*antiAtlas* est un programme transdisciplinaire qui envisage les mutations des frontières au 21^e siècle. Associant des chercheurs en sciences sociales, des chercheurs en sciences dures, des artistes et des professionnels, il s'efforce d'élaborer une approche critique de ces mutations. Lancé en 2011 à l'Institut Méditerranéen d'études avancées (Université AixMarseille), il est aujourd'hui coproduit par l'École supérieure d'art d'AixenProvence, l'IREMAM (CNRS/AMU), le laboratoire PACTE (Université de GrenobleCNRS) et le programme LabexMed (Fondation Amidex, AMU).

Il s'agit d'abord de jouer sur la complémentarité des savoirs et des méthodes entre art et sciences pour comprendre un objet de plus en plus complexe sur le plan technologique, politique, économique, social et juridique. Il s'agit ensuite de s'engager dans une approche exploratoire. Car cette confrontation et ce dialogue entre art, science et pratique, ne cherchent pas à construire une nouvelle *doxa* pour l'étude de la frontière. La transdisciplinarité permet plutôt des stratégies d'emprunts et de déplacements. Chaque discipline peut servir à un moment donné de véhicule à une autre. C'est dans ce sens que l'*antiAtlas* vise à nous placer dans une situation d'expérimentation commune qui nous oblige à prendre en charge la position de l'autre dans notre propre réflexion.

Ce programme repose aujourd'hui sur plusieurs projets exploratoires et transdisciplinaires et notamment l'élaboration d'un jeu vidéo (*A Crossing Industry*) qui teste la capacité de la technologie vidéo ludique dans la création artistique et la recherche, ainsi que la création d'une revue numérique - *antiAtlas Journal* - afin de constituer un espace éditorial exploratoire.

ANTIATLAS JOURNAL

La revue numérique *antiAtlas Journal* est une production du collectif de recherche de l'*antiAtlas*. Elle est destinée à prolonger le travail qui s'est développé depuis 2011 sous la forme de séminaires et de colloques, de publication d'articles, d'expositions et de développement de projets transdisciplinaires qui associent des scientifiques et des artistes. Elle se conçoit elle-même comme un objet transdisciplinaire dont l'un des enjeux est d'essayer de penser autrement

la relation du texte aux images et aux autres médias (vidéo, sons), comme de mettre en œuvre de façon vivante la relation entre artistes et scientifiques. Traditionnellement, les revues scientifiques sont des formes dominées par le texte et qui utilisent les images avec précaution et méfiance, comme de simples illustrations dont le statut est secondaire par rapport au discours. Les revues scientifiques numériques tendent à reproduire le modèle dominant des revues papier. Or, le domaine de l'édition se transforme radicalement avec le développement d'internet et la diversification des supports et des usages. Les écrans se multiplient et se diversifient (ordinateurs, tablettes tactiles, smartphones, etc.) et pénètrent tous les aspects de la vie quotidienne. Au-delà de la possibilité de numériser des textes, ils offrent des formes originales d'édition qui varient en fonction des supports. Il y a là l'ouverture de potentialités qui semblent déterminantes pour la recherche comme pour l'expérimentation formelle.

Le premier numéro de l'*antiAtlas Journal* est présenté à l'occasion de VISION, consultable sur tablette.

www.antiatlas.net

A CROSSING INDUSTRY

A Crossing Industry est un jeu vidéo qui confronte le joueur avec les mécanismes de contrôle déployés par les Israéliens en Cisjordanie depuis le début des années 2000 afin de réguler les circulations des Palestiniens. Amorcé en 2013 ce projet en cours est mené par une équipe transdisciplinaire articulée autour d'un anthropologue (Cédric Parizot), d'un artiste (Douglas Edric Stanley), et d'un philosophe (Jean Cristofol), avec la participation de dix étudiants de l'École supérieure d'art d'AixenProvence. L'objectif est d'explorer la capacité de la technologie vidéo ludique à générer de nouvelles formes de modélisation de la recherche et de création artistique. Le processus d'élaboration de ce jeu est tout d'abord envisagé à travers le concept de dispositif artistique. Il s'agit de se pencher sur les échanges de pratiques, de savoirfaire, de connaissance auxquels il a donné lieu entre artistes et chercheurs, mais aussi sur la manière dont ceux-ci ont été affectés par le cadre

institutionnel et les ressources matérielles et techniques que les participants au projet ont mobilisés (moteur de jeu, logiciels d'écriture, code...).

Le jeu est ensuite appréhendé comme un dispositif documentaire critique en raison des repositionnements qu'il opère au sein de nos pratiques d'accès et de construction du réel, dans les sciences humaines et sociales ou dans la création artistique.

Une première version jouable du projet
A Crossing Industry est proposée au public dans
le cadre de VISION.

Équipe:

- Julie Karsenty, coordinatrice de la recherche, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence.
- Cédric Parizot, anthropologue du politique, chercheur au CNRS et à l'Institut d'études et de recherche sur le monde arabe et musulman (AixMarseille Université), coordinateur du programme de recherche l'*antiAtlas* des frontières.
- Thierry Fournier, artiste et commissaire d'exposition, enseignant-chercheur à l'École nationale supérieure d'art de Nancy et à l'École nationale supérieure des arts décoratifs.
- Douglas Stanley, artiste et professeur d'arts numériques à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et enseignant en Master Media Design de la Haute École d'Art et de Design de Genève.
- Jean Cristofol, professeur de philosophie et d'épistémologie à l'École supérieure d'art d'Aix en Provence et membre du comité scientifique et artistique de L'*antiAtlas* des frontières et du laboratoire de recherche Locus Sonus.

Étudiants participant au projet:

Yohan Dumas, Benoit Espinola, Tristan Fraipont, Emilie Gervais, Théo Goedert, Mathieu Gonella, Martin Greffe, Bastine Hudé, Thomas Molles, Milena Walter

Laboratoire de recherche de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

LOCUS SONUS



Locus Sonus est un laboratoire de recherche dont l'objectif principal est d'explorer la relation constamment fluctuante et modifiée entre le son, l'espace, leurs pratiques et leurs usages. Situé dans la lignée arts/sciences, il traite des technologies émergentes relatives au son et notamment liées à la transmission, à la mobilité et à la spatialisation audio. Il comprend une recherche pratique de création et une approche transdisciplinaire des arts du son.

Comment un lieu (*locus*) de recherche et d'expérimentations en création sonore (*sonus*) construit un espace interdisciplinaire qui interroge nos pratiques et nos usages du son ?

Locus Sonus observe l'évolution des espaces sonores à l'ère numérique, explore et développe des formes et des concepts inédits d'art sonore. Depuis sa création, Locus Sonus a rassemblé près de cent cinquante chercheurs et artistes internationaux dans ses symposiums annuels ; accueilli au sein de son laboratoire une vingtaine de jeunes artistes chercheurs ; développé des outils logiciels libres d'audio en réseau et présenté des œuvres et des dispositifs dans de nombreux festivals et expositions internationaux.

L'ouvrage *Locus Sonus, dix ans d'expérience en art sonore* tente une coupe transversale dans les expérimentations qui se sont développées durant les dix premières années d'existence de ce laboratoire de recherche basées sur la pratique artistique. Il se présente sous la forme d'un recueil de différents textes de chercheurs de Locus Sonus qui témoignent de la variété des formes de recherche qui animent ce laboratoire.

L'ouvrage est présenté au public à l'occasion de VISION : *Locus Sonus, dix ans d'expérience en art sonore*, par Peter Sinclair et Jérôme Joy, édition Le mot et le reste, 2015.

Avec les participations de Jérôme Joy, Peter Sinclair, Samuel Bordreuil, Elena Biserna, Nicolas Bralet, Julien Clauss, Stéphane Cousot, Jean Cristofol, Alejo Duque, Sabrina Issa, Anne Laforêt, Grégoire Lauvin, Nicolas Maignet, Fabrice Métais, Jean-Paul Ponthot, Esther Salmona, Jean-Paul Thibaud, Lydwine Van Der Hulst, et le concours de Laurent Di Biase, Scott Fitzgerald et Marie Muller

www.lemotetlereste.com

Équipe :

- Anne Roquigny, coordinatrice de Locus Sonus
- Elena Biserna, artiste associée à Locus Sonus
- Laurent Di Biase, artiste associé à Locus Sonus
- Grégoire Lauvin, artiste associé à Locus Sonus

LOCUS STREAM & SOUNDMAP

Locus Stream & Soundmap sont des un projets du laboratoire Locus Sonus

Locus Stream est un ensemble de microphones, ouverts, mis en place et maintenus en continu par des collaborateurs et complices dans des lieux choisis de *prise d'écoute* (comme l'on dirait de *prise de vue*). Conçu à l'origine comme un travail expérimental sur la pratique du streaming, Locus Stream est aujourd'hui une ressource à l'origine de multiples formes artistiques basées sur des flux sonores. Certains de ces projets sont directement issus du laboratoire, d'autres sont réalisés par des artistes extérieurs.

Soundmap se présente sous forme de carte audio-(gé)graphique, permettant de visualiser, de localiser et d'écouter à tout moment les microphones qui sont ouverts aux quatre coins du globe. L'internaute peut cliquer sur chaque emplacement de microphone sur la mappemonde et ainsi écouter, à l'aide de son navigateur internet, le « paysage sonore » capturé en temps réel dans les différents lieux. Plusieurs options sont également disponibles : des descriptions et images des environnements sonores captés ; la possibilité de suivre visuellement en temps réel les déplacements des microphones mobiles à l'aide des techniques GPS ; et un mode automatique d'écoute qui passe d'un microphone à un autre selon une temporisation donnée, créant une promenade virtuelle continue parmi les microphones.

Ces flux intarissables des ambiances sonores sont le matériau et la source de nombreux projets artistiques au sein du laboratoire.

Locustream Soundmap accessible sur le site <http://locusonus.org/soundmap/>

SPLIT SOUNDSCAPE, DIORAMA SONORE

La reconstitution de l'espace sonore en temps réel

Projet de recherche doctorale de Grégoire Lauvin dans le cadre de la mention de doctorat "pratique et théorie de la création artistique et littéraire" d'AixMarseille Université en covalidation avec l'unité de recherche Locus Sonus.

Split Soundscape étudie le paradigme de la transmission sonore en temps réel et la reconstitution du paysage sonore. Il s'adosse au programme Locus Sonus - Locustream. Ce projet se présente comme un ensemble d'installations sonores, articulées en deux parties. Un volet de captation des sons d'un espace donné, grâce à une série de microphones ouverts, disposés selon un schéma particulier. Un volet diffusion vient ensuite reconstituer un espace sonore, diffusant les sons captés en temps réel. Dans un dispositif induisant l'écoute approfondie, le réagencement des sources sonores permet de faire émerger un espace nouveau, dépassant ainsi la somme des sources utilisées. Cette recherche s'inscrit dans la pratique contemporaine de l'installation sonore et réinterroge les notions de paysage sonore et de *schizophonie* introduite par Murray Schafer dans « Le paysage Sonore ».

AUDIO MOBILITÉ

Le projet de recherche *Audio Mobilité* de Locus Sonus a débuté en 2014 pour explorer les relations entre la mobilité et les (nouvelles) formes d'écoute et de création sonore qui en découlent. Plus particulièrement, le projet aborde la récente diffusion des technologies audio portables et mobiles qui sont capables de transmettre, enregistrer, géolocaliser et aussi de traiter et mixer le son en temps réel pour explorer les nouvelles possibilités qu'elles introduisent dans la recherche artistique. Le projet, développé en

suivant une approche recherchecréation, combine une recherche théorique interdisciplinaire et une pratique artistique.

Pendant les deux dernières années, ce programme de recherche a développé différents projets artistiques, dispositifs et applications, ainsi qu'un symposium international, des publications scientifiques et, récemment, l'organisation du *Mobile Audio Fest*.

Le point de départ se situe dans l'observation d'un phénomène récent : les ordinateurs deviennent réellement portables, déplaçables, et suffisamment bon marché pour être dédiés à une tâche spécifique tout en étant assez puissants pour accomplir des calculs complexes en temps réel. Si un système capable de générer et de capter de l'audio peut partager la mobilité des utilisateurs, le statut de l'audio produit est-il modifié ? Peut-il y avoir une ou des formes nouvelles d'art audio qui découleraient de cette mobilité ? Le projet *Audio Mobilité* propose de considérer les technologies audiomobiles de deux points de vue qui peuvent être illustrés par les notions de cartographie et de sondage : projection dans le cadre d'une représentation (schématique et abstraite) d'une part ; activation et récolte des informations d'un environnement de l'autre. Sondage et cartographie se croisent au sein de la question de la mobilité de l'art sonore. Devons-nous considérer aujourd'hui que nos appareils portables participent à nous isoler de manière néfaste de l'environnement sonore autour de nous (coupure), ou au contraire penser qu'ils permettent la réappropriation d'un espace sonore urbain devenu saturé et l'augmentation de notre espace personnel d'écoute (couture) ? En intégrant les informations émanant de l'environnement lui-même, soit par le biais de la captation soit grâce à la géolocalisation, les aspects négatifs de l'écoute mobile pourraient être réduits et les aspects positifs augmentés.

MOBILE TRACKS

Le projet Mobile Tracks a été réalisé par Laurent Di Biase lors d'une résidence d'artiste chercheur au sein du laboratoire Locus Sonus à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2014 et 2015.

Le projet *Mobile Tracks* est une diffusion sonore spatialisée à partir de captations faites par quatre microphones mobiles, reliés en direct par des streams (4G). Les parcours empruntés par les streamers dans les rues de la ville deviennent les lignes d'une partition polyphonique ou « multipistes » — un jeu s'établit entre les éloignements, les rapprochements et les croisements de ces parcours. Les *streamers* « interprètent » leur chemin, incluent des gestes synchronisés à partir des instructions chronométrées et écrites sur une partition. Le tout crée un nouvel espace sonore qui confronte la tension entre le réel et la fiction. *Mobile Tracks* est un cinéma sonore sur le vif, une performance basée sur le mixage de *streams* en temps réel.

Un projet de l'École supérieure d'art et de design d'Amiens

GESTUAL SCRIPT – TYPANNOT

| | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|--|--|---|--|--|---|--|
| 1;<# | U^<# | M^<# | B^<# | U;<# | M;<# | B;<# | Uk;<# | BTk | UX;<# | UX;T-;# | BT^X |
|  |  |  |  |  ∩ |  ∩ |  ∩ |  ∩ |  ∩ |  X |  X |  X |
| 1<;# | U^<;# | U^<^<;# | B^<;# | U<;# | U^<;# | B<;# | 8T<;# | BT^< | BT< | AT<;# | U<;T-;# |
|  i |  ii |  ii |  iiii |  A |  A |  A |  |  iii |  A |  A |  A |
| 1>;# | 1T>;# | UT>;# | 1>;# | U>;# | M>;# | B>;# | DT>;# | BT-> | MTX;<# | BTX | 1TX;<# |
|  . |  : |  o |  |  o |  o |  o |  d |  q |  @ |  @ |  G |
| 1T<;# | U^<^<;# | | BT^<;# | U^<;# | MT<;# | BT< | 1T<;# | 8T<;# | AT<;# | | |
| ) | ) | | ) | ) | ) | ) | ) | ) | ) | | |
| 1C;<# | UT^<^<;# | 1T<^<;# | BT^<^< | U<^<;# | MT<^<;# | BT<^< | Uk<^<;# | BTk<^< | UT-^<^<;# | UT-^<^<;# | BT-^<^< |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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*.

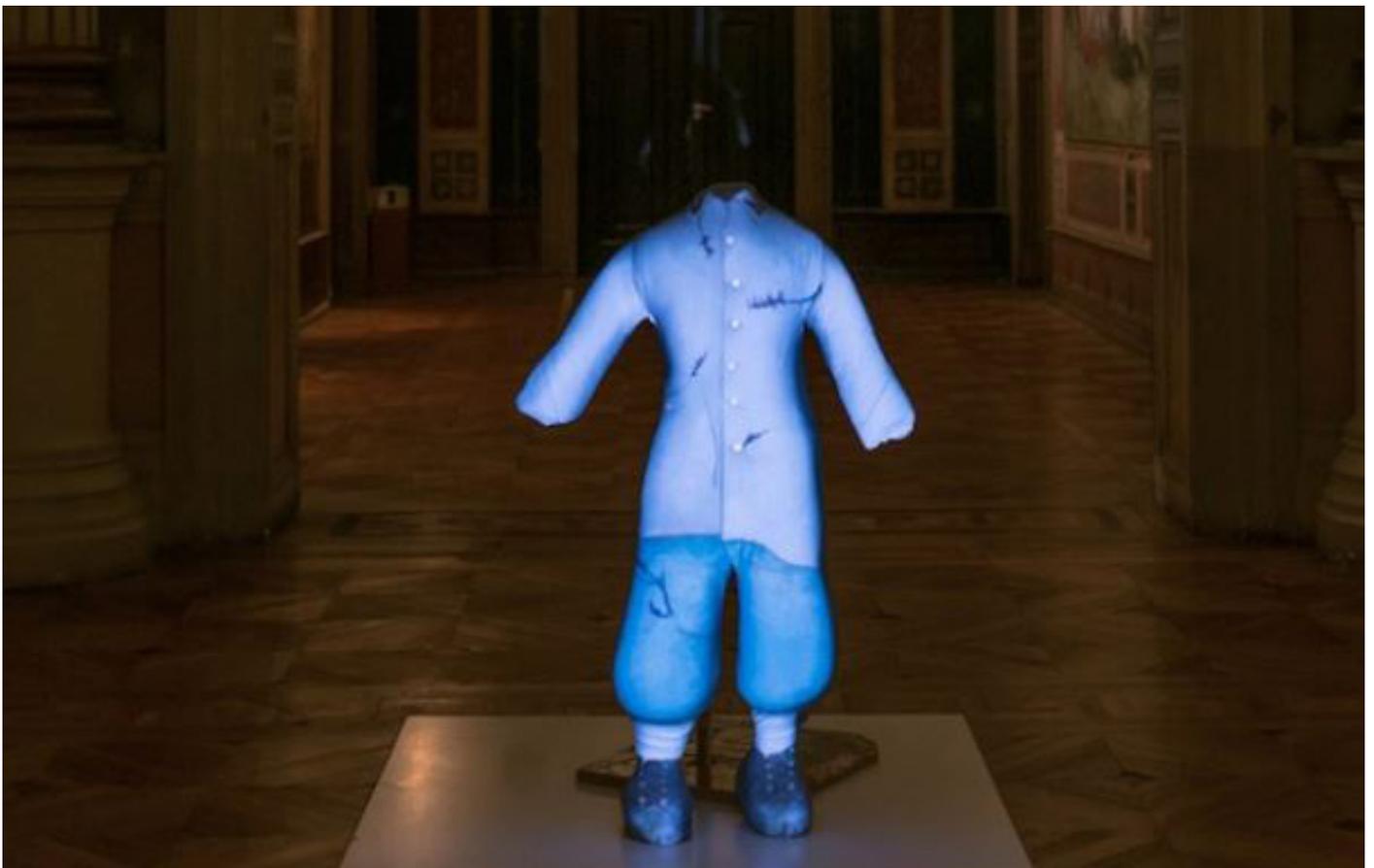
www.gestualscript.fr

Équipe:

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

Un projet réalisé par Waide Somme, département spécialisé en animation 3D de l'École supérieure d'art et de design d'Amiens, en partenariat avec la compagnie Tas de Sable – Ches Panses Verte, et le Laboratoire MIS de l'Université de Picardie Jules Verne (UPJV)

MARIONNETTE NUMÉRIQUE



Une tache sur l'aile de Papillon est l'histoire d'un enfant psychotique, incarné par une marionnette. Souffrant d'hallucinations, la marionnette devient le support écran de l'imaginaire de cet enfant. L'histoire de cette pièce a été écrite avec le désir initial de réunir les protagonistes du spectacle vivant, de l'animation 3D et de la robotique autour d'une problématique de projection d'images sur un personnage en mouvement. La marionnette «écran» est le lieu de convergence de la recherche. Les partenaires de ce projet expérimentent de nouvelles voies en *mapping vidéo* susceptibles de satisfaire à l'exigence artistique du projet.

Équipe:

- École supérieure d'art et de design d'Amiens –
département Waide Somme :
Philippe Baby, Guillaume Darras, Mike Tarrate
- Compagnie Tas de Sable, Ches Panses Vertes :
Alain Cofino Gomez, Éric Goulouzelle, Marie Godefroy,
Pierre Tual, Christophe Loiseau, Sylvie Baillon,
Amandine Faugeron, Lucas Prioux
- Université de Picardie Jules Verne :
Guillaume Caron, David Durand

www.letasdesable-cpv.org

www.waide-somme.fr

www.arte.tv/magazine/futuremag/fr/

[et-la-marionnette-numerique-fut-futuremag](#)

vimeo.com/129545825

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

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

bdd
bloc de devenir

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

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

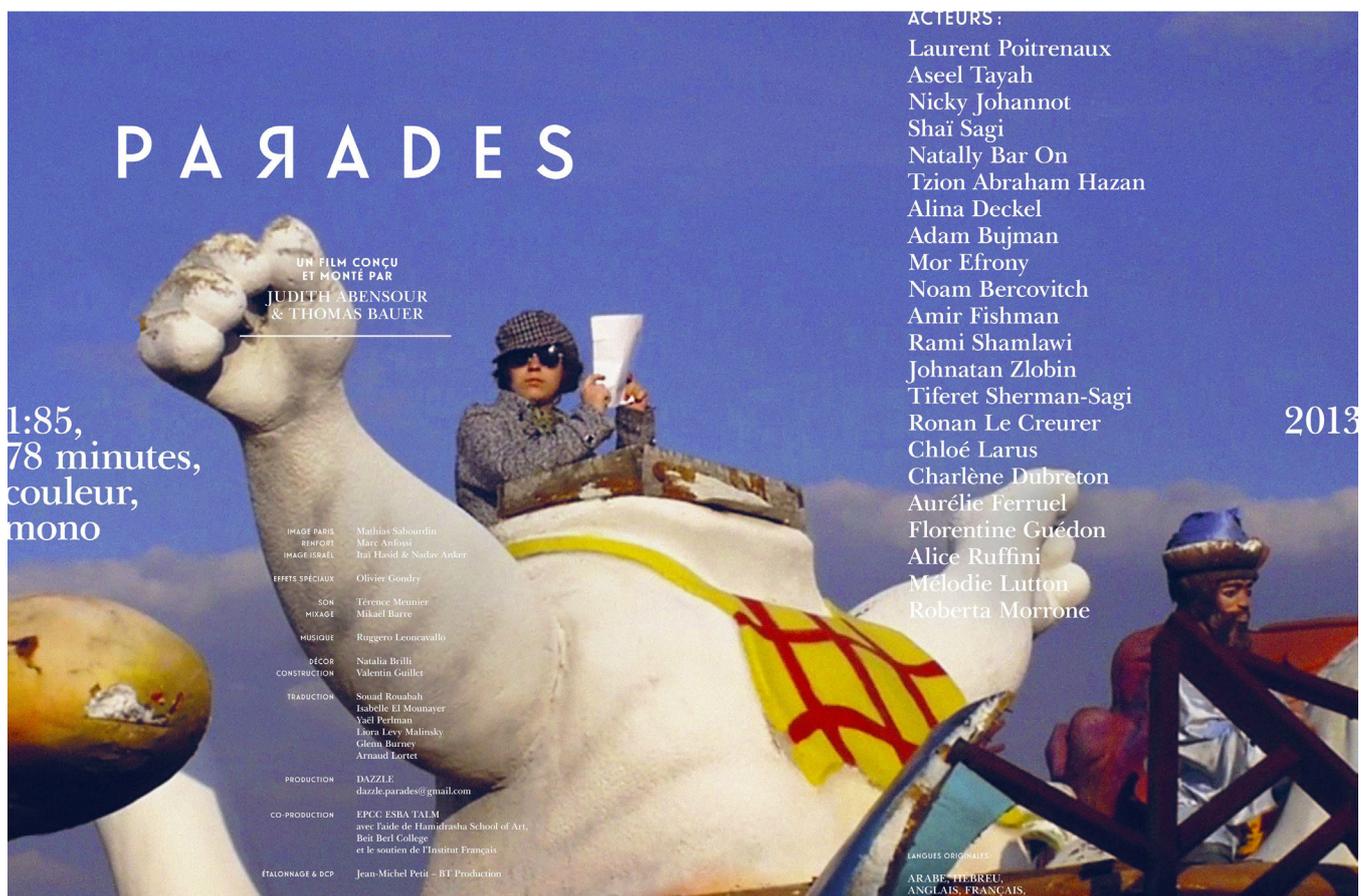
Derrière toute cette aventure se trouve l'ambition de sensibiliser chaque citoyen à l'avenir de son cadre de vie immédiat, c'est-à-dire l'architecture, et cette dernière dans sa dimension contemporaine et prospective. Puisque le monde, tel qui se dessine, tend irrémédiablement vers un mixage de formes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

Équipe :

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

Un programme de recherche de l'équipe « cinéma » de l'École supérieure des beaux-arts TALM - site d'Angers

FAUX RACCORD



Ce programme de recherche porte sa réflexion sur la place du cinéma au sein d'une école d'art : il s'agit moins d'explorer le cinéma comme médium, mais comme un mode de pensée, une écriture, un régime de production et d'agencement des images et des sons. Le programme « Faux Raccord » s'attache chaque année à délimiter un champ précis de la réflexion. En 2015-2016, le scénario est la forme que l'équipe de recherche à souhaiter interroger, à la fois pour son hétérogénéité et sa contiguïté avec l'art.

Texte sans qualité, instable, inclassable, transitoire, multiforme et généralement méprisé, le scénario ne se substitue pas au film ; il n'a pas non plus de valeur littéraire. Le scénario désigne une écriture prévue pour l'image : il procède d'un mouvement qui tend vers un autre médium sans jamais s'y substituer. Il s'agit donc d'une catégorie formelle toujours ouverte vers un champ qui lui est autre ou étranger ; c'est donc en prenant pour modèle, cet écart fondamental, à la source même d'un dialogue critique entre texte et image que nous interrogeons la définition de ce qui fait œuvre. Du point de vue de la littérature, par exemple, le scénario oriente l'écriture vers son dehors. Il ouvre aussi un espace de projection mental qui permet de décrire l'ère post-cinéma de la littérature contemporaine. Comme document technique, le scénario a vite fait d'être associé à l'industrie culturelle dans ce qu'elle a de plus normatif ou de plus formaté. À l'heure du *storytelling* et de la scénarisation de nos vies par le marché, le terme même de scénario par extension de sens a fini par désigner, en lien avec la prospective, tout déroulé prévisible des événements dans quelque domaine que ce soit. Ainsi, le scénario, tel qu'il nous intéresse, c'est-à-dire *a contrario*, nous engage à porter notre attention sur les déficits, les paradoxes ou les désœuvrements de sa structure pour donner forme à un espace-temps potentiel à même de reconfigurer des espaces alternatifs de récits et d'expériences.

Les sept livrets de la collection « Faux raccord » sont présentés à l'occasion de VISION :

Vie et mort des aoûtiers suivi de Hantise du scénario, post-éditions/talm, 2015
À l'opéra derrière un poteau, Fabrice Reymond, post-éditions/talm, 2015
Une Honte, de Pierre Creton, Le Gac Press, 2014

1993-2013 Stairway to d'Autres Supports (La Saga), Jean-Charles Massera, Le Gac Press, 2014
Sommeil léger, Dominique Petitgand, Le Gac Press, 2014
Passages de l'histoire, Dork Zabunyan, Le Gac Press, 2013
WEST I - VIII, Marcelline Delbecq, Le Gac Press, 2013

PARADES

Deux réalisateurs et un traducteur travaillent au montage d'une archive documentaire, issue des rushes d'un film collectif tourné en Israël et en Cisjordanie en 2011 par de jeunes français et israéliens. Dès le tournage, la question de l'orientation du regard des français est posée. Plusieurs guides se proposent : Shaï, Tsion, Natally (trois étudiants israéliens aux positions divergentes), Aseel (l'unique arabe israélienne du groupe). À Paris, dans l'espace de la salle de montage, un effet de miroir s'installe entre les images de l'archive et les trois personnages. Le traducteur se révèle plus concerné que prévu. Polyglotte, il devient l'interprète des différentes voix du film ouvrant un nouvel espace de jeu dans lequel les positions et les rôles de chacun se rejouent et se déploient.

Le film *Parades* est projeté dans le cadre de VISION.

PARADES, 75 min., 2013, version originale (anglais, arabe, français, hébreu, italien), sous-titres français, film conçu et monté par Judith Abensour et Thomas Bauer, avec Laurent Poitreux, Dazzle production

Sélection en festival : compétition française du FID Marseille 2013, Festival International Cinéma Méditerranéen Tétouan 2014, Bande(s) à part – Bobigny, CineMigrante – Argentine, Wiels - Bruxelles

Équipe :
 – Judith Abensour
 – Thomas Bauer

Un programme de recherche de l'École supérieure des beaux-arts TALM

FABRIQUES DE L'ART / FABRIQUES DE L'HISTOIRE DE L'ART

LE CHERCHEUR ET SES DOUBLES

LE CHERCHEUR ET SES DOUBLES



Fig. 9 Mathieu K. Aboume, Soutir (X.E. Film HD, 16.9, 42 min, 2013).



Fig. 10 Olivier Chou avec Camille Morelles, Changung, vidéo, 2010; Clément Guat, Guard Lodge Pothon, papier peint, 2016.



Fig. 11 Van de Beethoven, "Beyond the End", Kadist Art Foundation, Paris, 2014.



Fig. 12 Chulhong Haeng, La table des géologues du musée de Lувremont de São Paulo lors de L'ouverture de São Paulo, 2014.



Fig. 13 "L'Artiste en ethnographie, collages organisés par le peuple qui renoue, en 2012 au musée du Quai-Branly et au Centre Pompidou avec Mireia Montserrat.



Fig. 14 Kapanen Kaaranga, «Maji-Maji», Ici de Ploeme.

Sous la direction de

SANDRA DELACOURT
KATIA SCHNELLER
VANESSA THEODOROPOULOU

LE CHERCHEUR ET SES DOUBLES

Au cours de ces quinze dernières années, la figure de l'artiste chercheur est apparue comme une catégorie hautement valorisée par le marché et les institutions artistiques occidentales. Quelle est la réalité des pratiques, des sujets et des objets d'intérêt, des méthodes de travail, ainsi que des régimes de production qu'elle met en œuvre et quelles sont les raisons de son institutionnalisation? Cette double interrogation est à l'origine du présent ouvrage. La première partie du questionnement, en s'engageant à penser une catégorie qui reste problématique et encore soumise au débat, invite d'emblée, et avant même de se pencher sur les aspects méthodologiques, à considérer et à clarifier notre terrain du point de vue épistémologique. Considérer les pratiques artistiques en termes de recherche engage ainsi à poser une troisième question portant sur la nature de ce savoir incorporé, produit et transmis par ces pratiques. Cette interrogation vaut d'autant que.

Avec

MATHIEU K. ABONNENC
KAPWANI KIWANGA
OTOBONG NKANGA
EMILIE VILLEZ
KANTUTA QUIROS
ET ALIOCHA IMHOFF

159
230
mm

20 €
France

FR < 176 p. • XXXIV p. >

TALM ESAD • Grenoble • Vidéotex

978 2 917852 36 3

L'ouvrage *Le chercheur et ses doubles* est le fruit d'une table-ronde qui s'est déroulée en novembre 2014 à l'INHA, à laquelle ont participé les artistes Mathieu Kleyebe Abonnenc, Kapwani Kiwanga et Otobong Nkanga, ainsi que le duo de curateurs, Aliocha Imhoff et Kantuta Quiros (le peuple qui manque), la directrice de la Kadist Art Foundation, Émilie Villez, et les trois historiennes de l'art, Sandra Delacourt, Katia Schneller et Vanessa Théodoropoulou. Ce projet est le troisième et dernier volet du programme de recherche *Fabriques de l'art/Fabriques de l'Histoire de l'art* (2012-2015) porté par l'Esba – TALM (sites d'Angers et Tours), sous la direction de Tristan Trémeau et Vanessa Theodoropoulou, en partenariat avec l'Esag Grenoble – Valence et l'HiCSA (Univ. De Paris I).

Cette journée de discussion partait d'un constat, celui d'un rapprochement insistant entre la figure de l'artiste et celle du chercheur. Au cours des dernières décennies, les pratiques artistiques engageant – ou mettant en scène – des procédures traditionnellement employées par les chercheurs universitaires ont en effet bénéficié d'une visibilité accrue sur la scène internationale. Or, alors que les accointances entre recherche artistique et académique acquièrent une aura importante, les considérations épistémologiques et politiques qu'elles impliquent occupent encore peu de place au sein des débats théoriques. Considérées de manière générique, ces incursions artistiques sur les terres traditionnelles de la recherche sont souvent indifférenciées – comme l'indique par exemple son amalgame récurrent avec la figure de « l'artiste théoricien » – et noyées dans un courant insipide faisant des codes de l'autorité intellectuelle un style.

La présentation d'un projet individuel ouvrait chacun des cinq chapitres de cette table ronde, respectivement intitulés « Faire émerger de nouveaux territoires de la recherche », « Méthodologies, exploitation des ressources et transmission du savoir », « Objets agissants, toxiques et psychotropes », « Travail de terrain et modification du territoire », et « Économies de la recherche ». Chacune de ces discussions avait pour ambition de questionner, de confronter mais aussi de mettre en partage la méthodologie que chacun emploie dans ses recherches respectives.

À l'occasion de VISION, l'équipe de recherche prolonge ces réflexions lors d'une discussion organisée autour du lancement de l'ouvrage *Le Chercheur et ses doubles* (par Sandra Delacourt, Katia Schneller et Vanessa Theodoropoulou édés., Paris, B42, 2015) et de la présentation de la publication *Au nom de l'art. Enquête sur le statut ambigu des appellations artistiques de 1945 à nos jours* (Paris, Publications de la Sorbonne, 2013).

Équipe :

- Sandra Delacourt, critique d'art et professeur d'histoire de l'art à l'École supérieure des beaux-arts TALM
- Vanessa Theodoropoulou, critique d'art et professeur d'histoire de l'art à l'École supérieure des beaux-arts TALM
- Katia Schneller, critique d'art et professeur d'histoire et théorie de l'art à l'École nationale supérieure d'art et de design de Grenoble-Valence.

Un programme de recherche de l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers

BIBLIOMATRIX



SupRcd est un projet axé sur la production sonore, l'image et leur publication selon des formes participatives.
SupRcd se décline sous trois formes: un laboratoire d'expérimentation sonore, interactif et visuel ouvert à la participation d'autrui,
des concerts regroupés sous la forme d'une fête et l'écoute au casque d'archives sonores. Projet: Emmanuel Anthony, Hugo Baranger.

Axe de recherche sur la publication artistique contemporaine, *Bibliomatrix* s'intéresse au fait de vouloir rendre publique une recherche artistique. Pourquoi ? Pour qui ? Comment ? Combien ? Cette ligne de recherche débute avec l'atelier de recherche et création (ARC) *Princeps*, initié par l'artiste Yves Chaudouët en 2006 avec le concours de professeurs des sites d'Angoulême et de Poitiers.

Le livre d'artiste nous aura appris l'importance du choix de l'environnement et des stratégies qui concourent à faire du projet de l'artiste une proposition d'art. Cet ensemble ne serait pas à proprement parler l'objet que l'artiste hasarde à l'attention du public mais agirait particulièrement dans sa périphérie, dans sa bordure, dans les franges incertaines de sa bordure. Là le champ artistique recouvrirait un peu le champ social, politique ou tout autre. Voilà l'endroit que la recherche tente non pas de fixer d'un cerne appuyé mais d'en regarder le mouvement. C'est la rencontre indécise entre les spectateurs et l'œuvre, celle entre les médiums, celles entre les pratiques, celles entre l'artiste et les collaborateurs qui font ce monde de l'art, celle entre l'artiste et les gens qu'ils rencontrent, celles (épiphanies) entre l'artiste et le(s) monde(s).

Bibliomatrix, la nouvelle métamorphose de notre programme, est baptisée en hybridant le mot « bibliométrie » et les images de la bibliothèque, celle du film récent *Interstellar*, en particulier, mais aussi celle du Dr. Who, le *L-Space*, etc. La bibliothèque d'*Interstellar* est un décor physique, peint. Les bibliothèques et leurs contenus deviennent-ils des décors au fur et à mesure qu'on annonce la mort des livres physiques ? Les étudiants de ce programme de recherche participent autant aux réflexions qu'à construire leur propre démarche artistique en produisant des publications. L'étudiant est ainsi formé à la recherche par la recherche, en s'appuyant sur une production relevant du champ de l'art. Bibliomatrix s'intéresse à tout ce que contiennent les processus pour rendre publique une production artistique.

bibliotheque-angouleme.eesi.eu:8084/opac_css

via les différents programmes qui s'y sont associés.

RDVPH (Les rendez-vous de la première heure) ouvre le bal de VISION par une conférence intitulée « Comment organiser une discussion dans le cadre d'une école supérieure d'art ? ». SuprCD, programme axé sur la production sonore et l'image, se décline sous la forme d'un laboratoire d'expérimentation sonore, interactif et visuel ouvert aux visiteurs, et organisant des mini-concerts lors d'une soirée sur le thème de la fête.

Équipe :

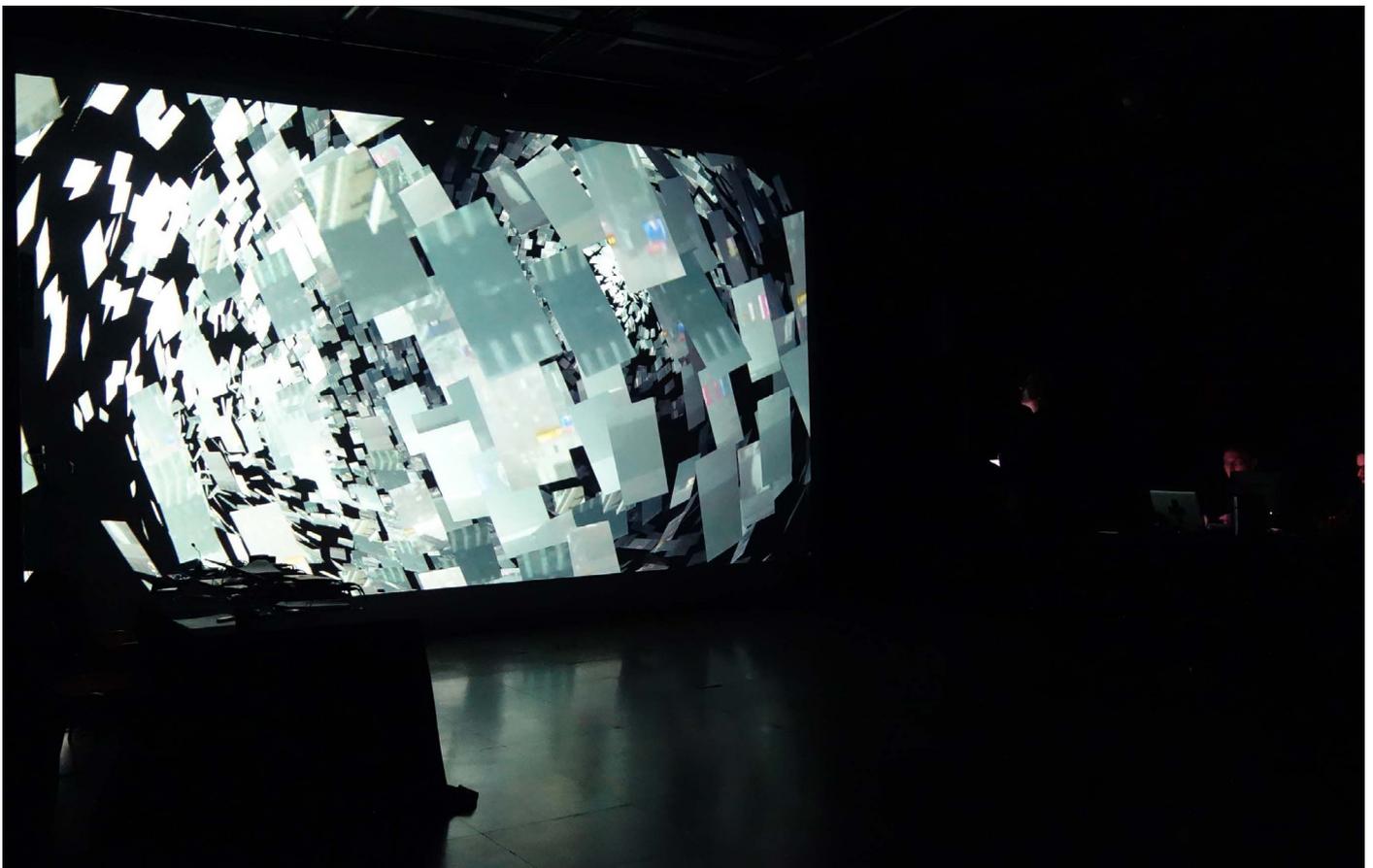
- Jacques Lafon, responsable du programme de recherche
- Emmanuel Anthony, responsable du programme SuprCD
- Didier Mathieu, directeur du Centre du livre d'artiste (CDLA)

Le séminaire Bibliomatrix 2016 est développé en partenariat avec le Centre du Livre d'Artiste, à Saint Yrieix-la-Perche. Il agrège aussi deux programmes issus de l'initiatives d'étudiants : SuprCD et RDVPH

À l'occasion de VISION, Bibliomatrix présente *Constellation* : un ciel interactif dont chaque étoile renvoie à une entrée du wiki élaboré par l'équipe, mais se déploie également sous diverses formes,

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

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.

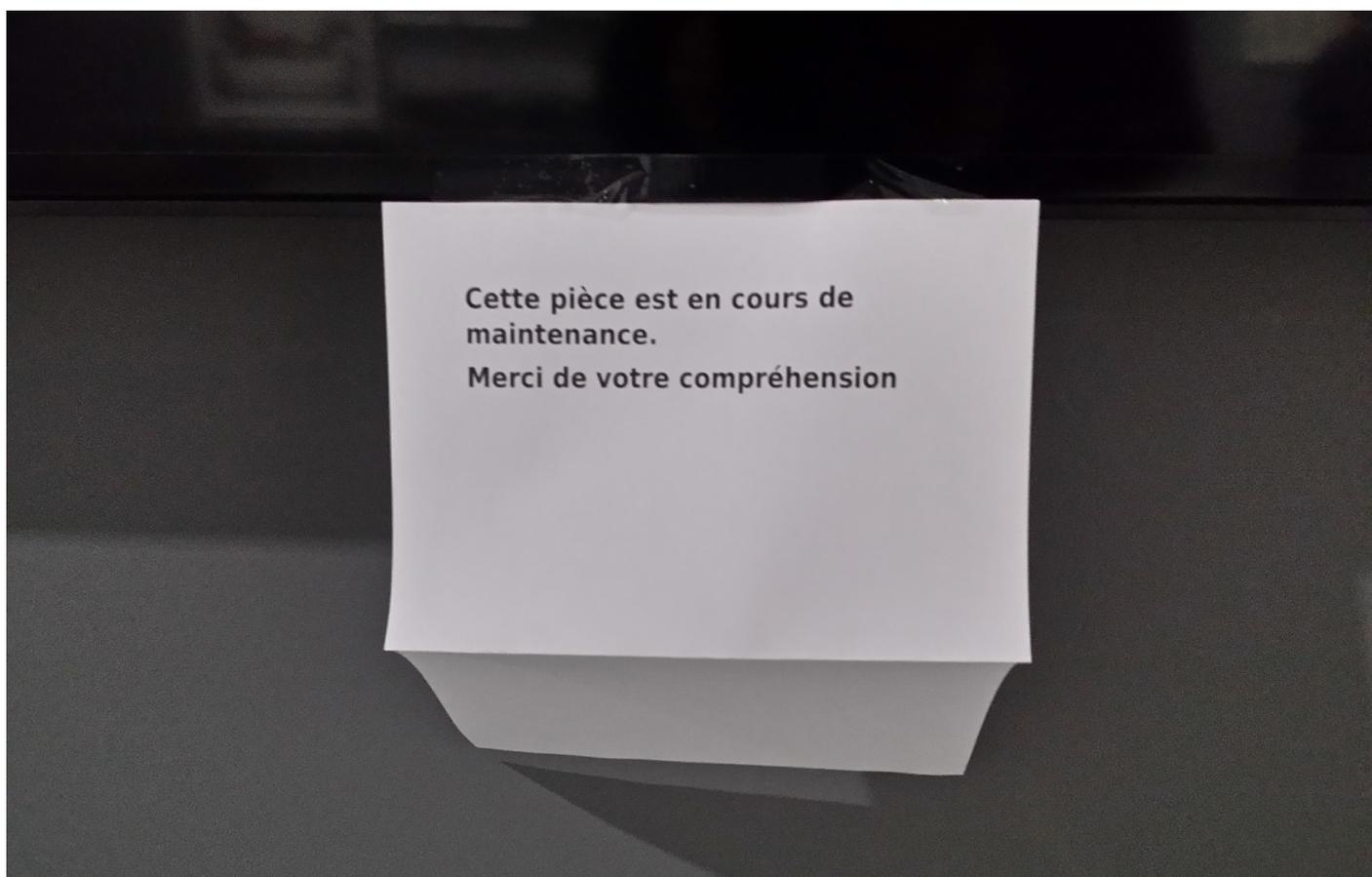
Extension de l'activité de recherche de l'ESAAA et du DSRA, Summerlake est un dispositif de production à fort potentiel pour le champ de l'art et du design, mais aussi pour les étudiants de l'école qui trouvent ici encore, par ricochet, une occasion de rencontrer des mondes singuliers.

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.

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

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

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

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

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» :

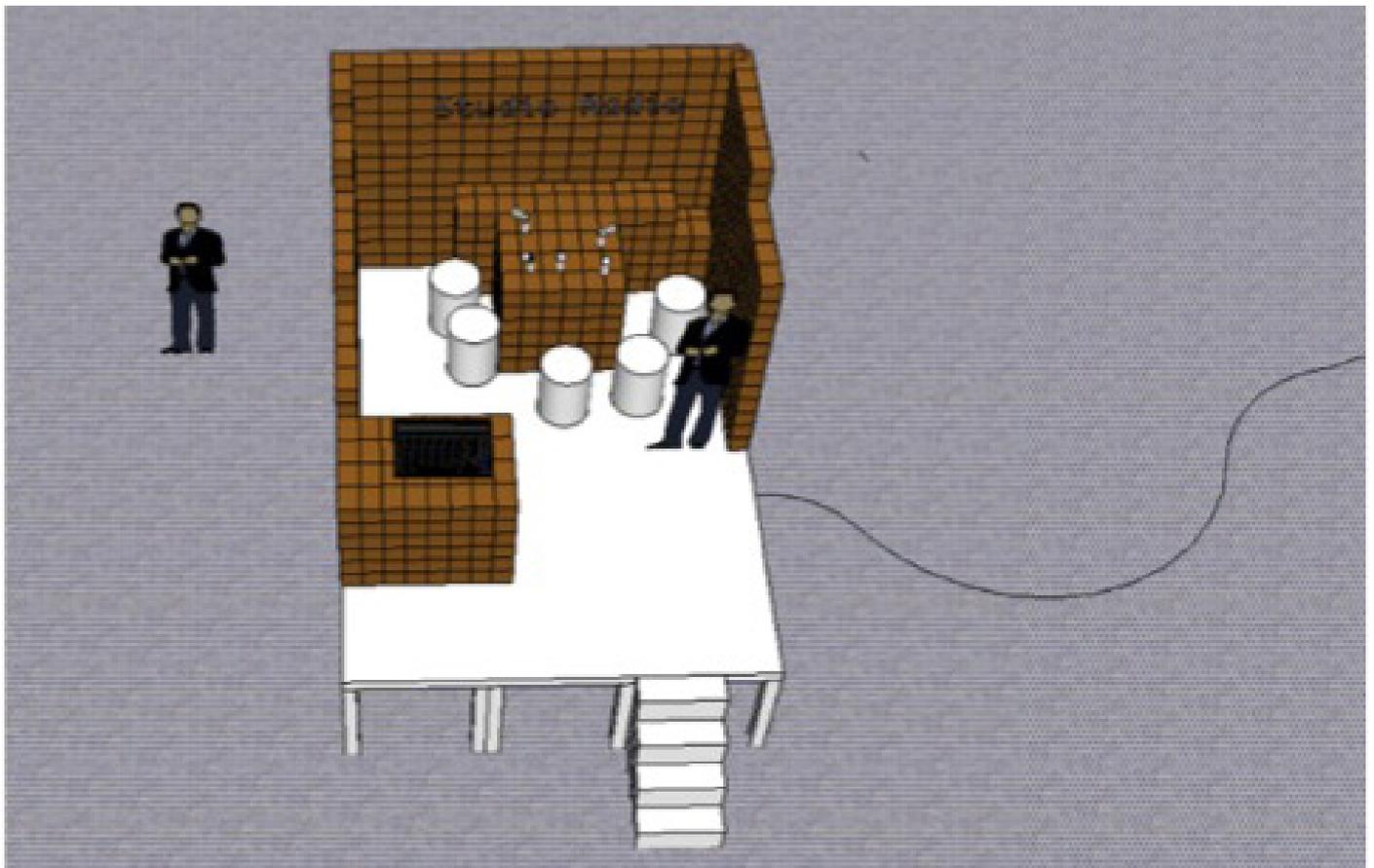
- Jean Calens, écrivain, enseignant
- Yassine Berrada, doctorant en philosophie politique, enseignant

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

Un programme de recherche en post-diplôme de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

ARTS ET CRÉATIONS SONORES



Le post-diplôme Arts et Création Sonore existe depuis bientôt trois ans ; il accueille de jeunes artistes issus des arts plastiques et des musiques expérimentales sur la base d'un projet personnel de recherche annuel. Au cours de cette année de résidence, les participants rencontrent une quinzaine d'intervenants et terminent leur résidence par une présentation de l'état de leurs recherches sous la forme d'une exposition. L'atelier de radiophonie créé au sein de ce programme permet l'invitation régulière d'intervenants issus des pratiques radiophoniques est un apport important dans l'expérimentation et la recherche de ce programme de post-diplôme.

Pour VISION, les membres du post-diplôme proposent l'installation d'un studio de diffusion radiophonique, au sein de l'espace du Saut du Loup au Palais de Tokyo. Ainsi, différentes écoles y diffusent leurs archives sonores, bandes sons, interviews... matière à part entière de leurs recherches.

Équipe :

- Collectif Post-diplôme projet «Platerforme Radio Auditorium» :
Gaël Moissonier, Julien Vadet, Elsa Welfelé, Johanna Beaussart, et l'équipe étudiante de RadioRadio de l'École nationale supérieure d'art de Bourges
- Membres du programme post-diplôme arts et créations sonores :
Julie Michel, Simon Deterne, Marine Angé, Julien Pauthier, Victor Tsacomas, Aurélia Nardini, Alexandra Brilliant, Morgane Roumegoux, Arthur Zerktouni, Benoit Villemont
- Nadia Lecocq, coordinatrice de la recherche à l'École nationale supérieure d'art de Bourges
- Jean Michel Ponty, enseignant au sein du programme post-diplôme arts et créations sonores

CARILLON

Un projet proposé par Benoit Villemont, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

Le projet *Carillon* se nourrit des contes et légendes où interviennent des cloches, en tant qu'éléments déterminants du récit et porte sur la fabrication de sons campanaires et de cloches en bronze aux formes non-conventionnelles, réalisées grâce à l'impression 3D.

Carillon est une installation d'un carillon automatique de cloches de bronze suspendues. Un carillon stellaire, puisqu'il sera connecté aux étoiles de la constellation de Persée, tant dans son comportement sonore que dans sa disposition spatiale. Une musique naît de ces cloches, pour résonner dans l'espace architectural spécifique du Palais de Tokyo. Chaque cloche est recouverte d'inscriptions ésotériques (se rapportant à son nom, sa fonction particulière, et ses coordonnées dans le monde) et forme ainsi une installation éveillant un mystère sensible.

COMPOSITION#7

Un projet proposé par Arthur Zerktouni, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

Jeu de traduction du sonore en onde visuelle, ce projet est une adaptation réduite et auto-portée de l'installation *Composition#5* réalisée par Athur Zerktouni dans le cadre du post-diplôme d'art et création sonore de l'École nationale supérieure d'art de Bourges.

Composition#7 se présente comme un cube rempli de fins fils de coton fluorescents. Chacun des fils est suspendu à un système motorisé qui lui permet d'entrer régulièrement en vibration. Ainsi une relation

directe se crée entre le son produit par les moteurs et leurs conséquences ondulatoires sur les fils : l'installation donne à voir, à la manière d'un oscilloscope, la composition musicale générée par les moteurs. Il se tisse dès lors un jeu audiovisuel qui oscille entre la matière et l'immatérialité causée par la finesse des fils, leur éclairage fluorescent et le mouvement de l'onde qui les parcourt de haut en bas : l'ensemble de la structure devient vibrant et se comporte comme une partition musicale abstraite tridimensionnelle. La création musicale s'articule autour de légers sons percussifs métalliques générés mécaniquement. Il n'y a pas d'amplification et le son se propage comme une aura autour de l'installation. Elle est pensée comme une partition organisée en décalages de phases et inspirée du minimalisme répétitif.

Il s'agit donc de donner à voir le son en tenant compte de ses qualités immatérielles et spatiales, de confondre les sens. *Compositon#7* est une expérience sensible tant dans le choix de la délicatesse des matériaux qui la compose que dans la finesse illusoire avec laquelle elle se présente au spectateur.

OISEAU TALE

Un projet proposé par Julie Michel, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

OISEAUTALE

est un mix-montage proposé sous forme de performance par le collectif NightOwl (Olivier Crabbé et Julie Michel), et s'inscrit dans le projet de recherche *BREATHSOUND* développé par Julie Michel. Prenant pour point de départ le « Silbo », langage sifflé sur l'île volcanique de la Goméra aux Canaries, le projet *BREATHSOUND* s'articule autour d'une création radiophonique et d'une installation composée de matériaux pluriels. Ce projet cherche à frotter la question du langage à celle de l'environnement, du territoire et du paysage et à en explorer les relations. Il explore la question du langage hors de l'urbain et cherche à en déplacer la prémisse - le langage comme

le propre de l'humain - pour l'ouvrir à d'autres règnes, d'autres rapports entre espèces.

La performance *OISEAUTALE* fait advenir ces zones de fabulations. Elle se compose en partie de sons captés à La Goméra (captations de terrain, entretiens...) et d'une discographie qui nourrit le projet et permet de penser / brouiller les relations entre musiques humaines et musiques animales. Des sifflements. Humains, oiseaux et machines se croisent, se relancent et brouillent les frontières. Des sons captés à la Goméra, une pièce d'Éliane Radigue, des charmeurs imitateurs d'oiseaux, les beats du Fan Club Orchestra...

OISEAUTALE, un mix-montage de NightOwl pour le projet *BreathSound* de Julie Michel, 30 min

FAIS ATTENTION AU SOL SUR LEQUEL TU MARCHES (AUTOUR DE KNUD VIKTOR)

Un projet proposé par Julie Michel, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

Fais attention au sol sur lequel tu marches (autour de Knud Viktor) est un mix-montage proposé sous forme de performance *live* par le collectif NightOwl (Olivier Crabbé et Julie Michel). À travers différents matériaux sonores (archives radios, entretiens réalisés par NightOwl, diffusion des deux vinyles originaux, voix et instruments live, *field recording*...), cette pièce présente une étape du travail de recherche mené autour de l'œuvre de Knud Viktor, un des pionniers de l'art et de l'écologie sonore.

À l'occasion de VISION, Julie Michel jouera en *live* ces deux volets de mix-montages sonores

1M2 POUR NE RIEN DIRE

Un projet proposé par Morgane Roumegoux, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

Il y a des moments où l'on parle pour ne rien dire. C'est parler sans intention de divulguer une information, c'est un langage phatique, poétique et performatif. Mais c'est un langage qui lie. On pourrait lire avec efficacité « pour ne rien dire » comme quelque chose d'inutile. Pourtant, le « pour » suggère une utilisation du « rien dire ». Sans silence.

Peut-on parler pour ne rien dire ?

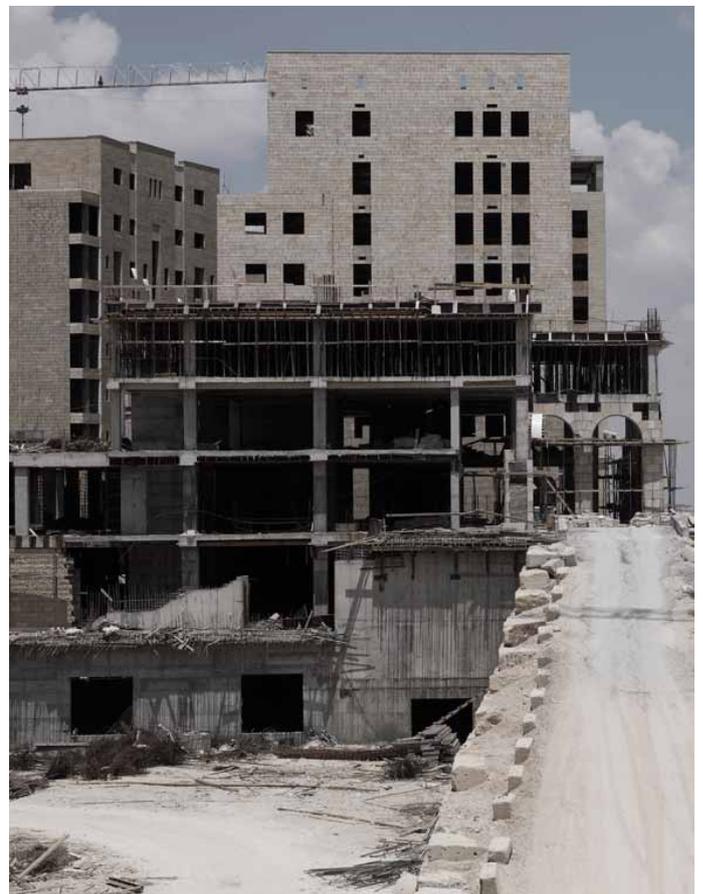
Ce projet est un espace-temps consacré à la parole pour ne rien dire. Il est une utopie langagière.

La langue tourne sur elle-même sans référence extérieure. Réduisant la parole à occuper temps et espace. Une superficie qui contraint et se voue au temps de paroles.

Morgane Roumegoux traite ce sujet avec ironie, dans une mise en scène littérale et aux limites de l'absurde. Le discours vient remplir ce petit espace jouant du décalage entre une masse sonore cadré en un espace exigu.

Un projet de recherche mené de l'École nationale supérieure d'art de Bourges, en collaboration avec l'International Academy of Art de Ramallah, l'Université de Birzeit et l'Université libre Al-Quds de Gaza, en Palestine.

RE:TERRITORIES



Re:Territories est une première proposition de travail collectif via des modules multiples (séminaires, workshops, stages erasmus, échanges croisés, ...). Il a pour but de penser, appréhender, construire et finaliser un travail artistique et de recherche conjoint entre les étudiant(e)s de ces institutions autour des questions de territoire(s). L'objectif final est une présentation des travaux de façon croisées à Ramallah, Jérusalem, Gaza, Bourges et Paris, dans des formes, des médias et des temps à définir de manière collective et transfrontalière, pour l'année scolaire 2015/2016.

L'appréhension d'un territoire du conflit (les territoires palestiniens) par l'architecture et l'urbanisme, l'économie qu'engendre une production de formes bâties dans des espaces conflictuels ou étant historiquement marquées par les extensions du conflit, sont en l'état les questionnements qui nourrissent l'ensemble de cet axe. Il s'agit de penser et d'opérer des propositions plastiques dans un contexte où les formes de l'architecture pointent des stratégies d'occupation, de déplacement, de décolonisation.

Quelle est la nature de l'espace construit, urbain et public ? Quels déplacements sont susceptibles de s'y produire ? Qu'en est-il du rapport entre intériorité et extériorité ? Qu'est-ce qu'un territoire où les frontières s'éclatent, se pulvérisent de l'intérieur par l'extérieur ? Qu'est-ce qu'un territoire où les limites s'estompent au profit d'une interférence contrôlée qui le transforme comme intervalles assujettis, passages surveillés, transitions manipulées, etc. ?

Toutes ces interrogations structurent la recherche de ce programme : envisager le territoire comme un terrain d'opérations pour libérer de nouveaux usages, de nouvelles manières de le penser, de le traverser, d'agir et de le faire agir.

À l'occasion de VISION, une conférence en duplex rassemble l'équipe palestinienne et l'équipe française, pour une présentation des questionnements et des activités proposés au sein de ce programme.

Équipe

- Eric Aupol, enseignant et coordinateur du programme «RE:TERRITORIES» à l'école nationale supérieure d'art de Bourges
- Hervé Trioreau, enseignant et coordinateur du programme «RE:TERRITORIES» à l'école nationale supérieure d'art de Bourges
- Inass Hamad Yassin, artiste et enseignant à l'Université de Birzeit (Palestine)
- Yazid Anani, architecte et enseignant à l'Université de Birzeit (Palestine)

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 / Nepřiblížujte k otevřenému 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 / 气氛危险

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 Mons, BP
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
Garnissage 100.0% Polyester
Doublure principale 100.0%
Polyamide
Tissu principal 2:100.0% Polyamide
Garnissage 75.0% Duvet de canard
gris 25.0% Plumette de canard gris
Doublure secondaire 100.0%
Polyamide
Laver à lavers
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: najtsón végre 2
öblítés.
3- Szárítás: Szárítógépben
ajánlott, szintetikus programon.

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

szagok maradnak, meg kell
újra mosni. Lehetséges
pülésszárazítani. A foltok és
szagok eltűnnek.
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 2 раза.
3- Сушка: разложить для
синтетических тканей с 2
теннисными мячами, чтобы
взбить пух.

Возможна также сушка в
разложном виде. Изделие
должно быть помещено 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.

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.
A programul pentru rufe sintetice,
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
uscător minim 4 zile. Păstrați-o
într-un loc uscat și aerisit.
Dacă, în ciuda acestor
precauții, petele și/sau
mîngiile 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 odporúčame využiť
službu čistenia výrobkov, ktoré
udržiavajú a podľa nasledujúcich
pokynov:

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

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

1- Yıkama: 30°C'de sentetik
programında. Uçku 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 kurutulmasını
öneririz.
Ayrıca mümkünse düz
olarak kurutun. Ürünü her
2 taraftan serbestçe hava
alabileceği şekilde konulmasını
gerektiririz.
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 prevádzkovanie
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
většák tak, aby byl na vzduchu
z obou stran. Pravidelně
výrobek obračejte a proklepte,
aby prachové peří nevytvářelo
chuchvalce. Nechte sušit
minimálně 4 dny. Uložte na
suché a větrané místo.
Dostupné je dá i žehnutí
i navzdory těmto opatřením se
objeví skvrny a/nebo záplach,
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 duken.
2-Sköljning: skölj 2 gånger.
3-Torkning: Forkning i
torktumlare rekommenderas.
Välj ett program för syntettvätt
och lägg in 2 tennisbollar för att
lufta duken.
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 duken inte
klumpar ihop sig. Låt torka i
minst 4 dagar. Förvara på en
torr plats med god ventilation.
Om fläckar och/eller

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 стелва пухът.
Възможно е и сушене в
горизонтално положение.
Прострете продукта върху
стойка за сушене, за да
се проветриват двете
страни. Редовно obračejajte
и тупкайте ръка, за да
не се образуват буци пух.
Оставете да съхне минимум
4 дни. Сохранявайте на
сухо и проветриво място.
Ако се появят петна и/или
миризми,
достатъчно е да изперете
отново на химически чистен
Петната и миризмата ще
изчезнат.
Не поставяйте върху
радиатор.

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

1- Yıkama: 30°C'de sentetik
programında. Uçku 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 kurutulmasını
öneririz.
Ayrıca mümkünse düz
olarak kurutun. Ürünü her
2 taraftan serbestçe hava
alabileceği şekilde konulmasını
gerektiririz.
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
rincages.
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 étendoir 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
un 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
rincages.
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 étendoir 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
un 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

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[®]



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

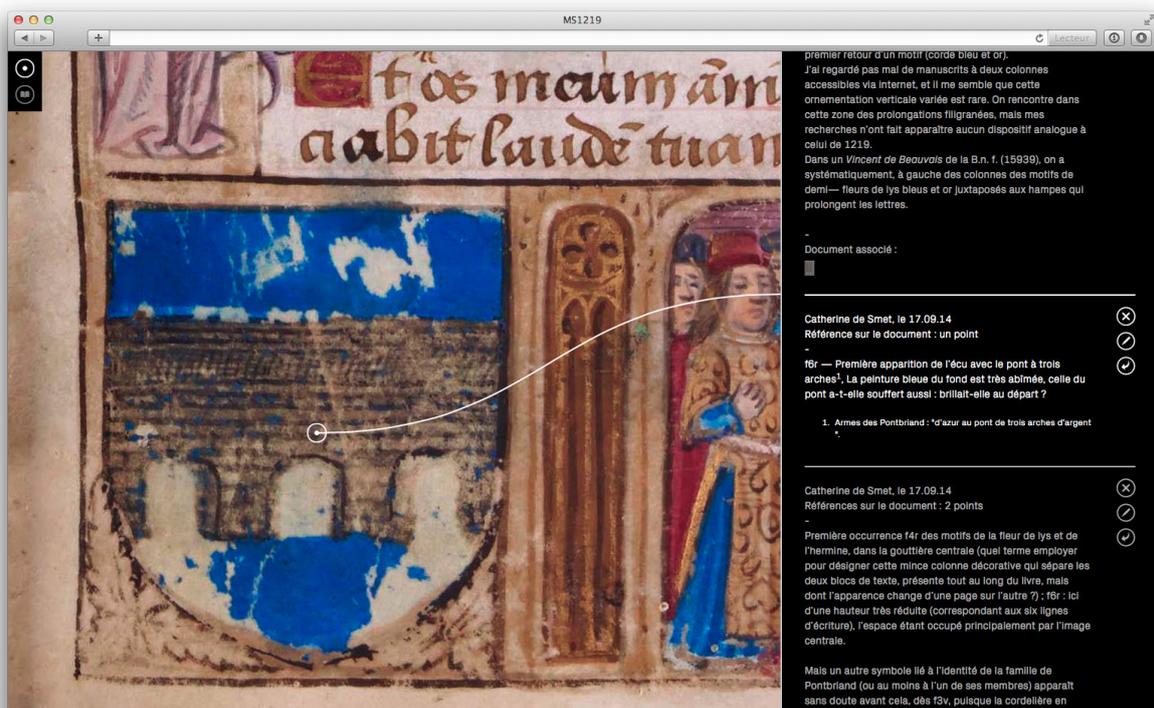
B.O.A.T.® est un ensemble de recherches artistiques et pédagogiques menées à bord d'un ancien chalutier. Ce navire est pensé comme un atelier mobile, une plateforme de travail, une annexe de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne qui permet aux étudiants et aux créateurs invités d'envisager 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 chercheure 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^e 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.

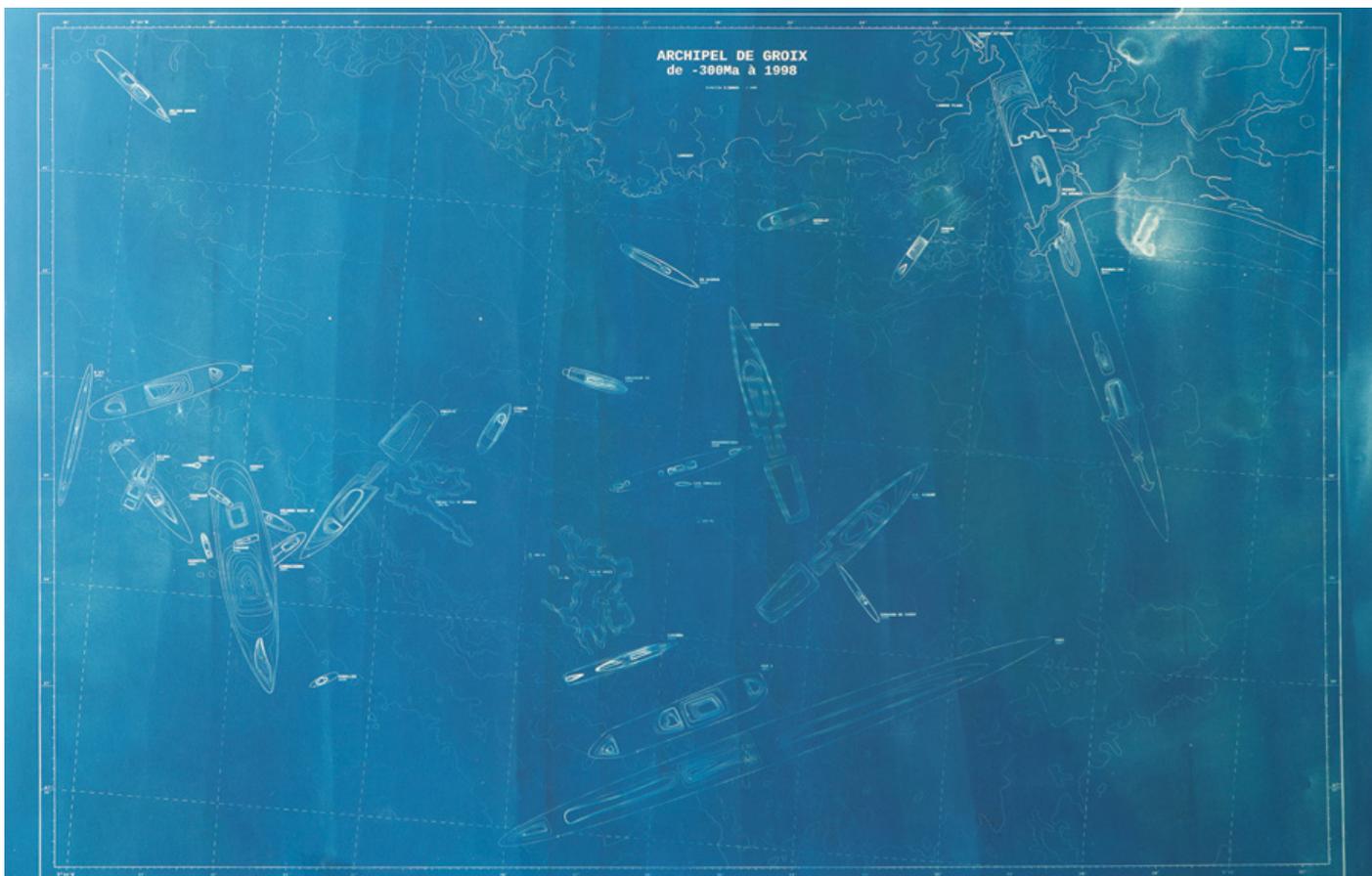
Les Heures de Pontbriand (Ms 1219) est un livre manuscrit datant de la fin du Moyen-Âge, contemporain de la révolution opérée par l'invention de l'imprimerie. L'analogie entre cette période de mutation technologique et la période actuelle est ce qui fonde la recherche de ce groupe de travail : le couple imprimé/numérique a-t-il à voir avec son homologue manuscrit/imprimé de la fin du XV^e 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 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

Un projet proposé par le programme de recherche «Art et Transmission», de l'École supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg

ART ET TRANSMISSION URL FIGHTERS: PSP + OSP



Le programme de recherche «Art et Transmission» étudie comment l'approche dramatique et la mise en valeur du corps dans son rapport à l'espace peuvent sensibiliser le public. Le programme intègre en son sein artistes et curateurs, tout en privilégiant l'accueil et la formation des collectifs ainsi que la mise en relation des étudiants de différentes écoles d'art.

Les médiums de la performance, de la mise en scène, de l'art sonore, de la chorégraphie, de l'art vidéo, de l'art numérique, et de l'installation sont des moyens utilisés pour questionner la pertinence de la relation entre les artistes et le spectateur. Leur problématique commune est de provoquer, de par l'énergie vibrante de l'action intense, une réaction émotionnelle auprès de l'audience. Les actions du programme de recherche se réalisent souvent dans une perspective interactive et participative, permettant ainsi une proximité avec l'auditeur/spectateur/acteur.

Plusieurs notions sont au centre de la réflexion : le dialogue initiateur, qui transpose le spectateur en acteur, et qui peut structurer une performance protocolaire, évolutive. Une seconde notion est celle d'engagement, se recoupant dans le dialogue à travers des sujets actuels, politiques, sociaux et économiques. Ces formats, traités de façons plus ou moins abstraits, intègrent également le domaine de l'entreprise. Par tous ces attributs, le programme de recherche «Art et Transmission» a pour but de porter l'étudiant-artiste vers des corps engagés.

PSP (Performance Shooting Protocole) permet l'accès au réseau URL Fighters, inventé par le groupe de recherche, et se présente comme un studio de photographie participatif. Un candidat participant est appelé à choisir une URL, puis se voit alors attribuer un personnage, membre de l'équipe «URL Fighters» et doit choisir son *Cocoït* (découpe en bois rudimentaire qui prend la forme d'une arme). L'URL Fighter se place ensuite armé du *Cocoït* devant un appareil photo et un vidéoprojecteur qui diffuse le logo de l'URL sélectionnée. Les photographies prises, l'URL Fighter repart avec un code, une photographie, et un nouveau personnage.

OSP (Ode Start Protection) est une performance sonore et se réalise à la suite de la *PSP*. Les pulsions artistiques donnant corps aux OSP ne font que très rarement l'objet d'une étude en amont. URL Fighters souligne la

spontanéité de cet effort en privilégiant le caractère *live* de la représentation performative. Ce parti-pris esthétique laisse place entière au hasard, à la surprise ainsi qu'à la vitesse d'exécution. Il s'inscrit dans le cadre d'une réflexion globale accordée aux sujets et problématiques sur lesquels s'appuie la pratique artistique d'URL Fighters. Par ce procédé, les performances sonores d'URL Fighters se distinguent radicalement de la musique *mainstream* contemporaine. Le collectif ne vise pas à produire des sonorités familières, mais plutôt étrangères, rapides et fluctuantes, construites à l'image de la société actuelle. Idiosyncrasique, le style d'URL Fighters pourrait s'apparenter à un genre «électro-post-punk psycho-bordélique». Sur scène, sur fond de projections vidéo accompagnées parfois de chorégraphies, l'énergie et l'unicité des performances invitent à l'autocritique, à la réflexion ainsi qu'à l'introspection.

À l'occasion de VISION, le programme de recherche propose de jouer les deux volets du projet «URL Fighters: PSP + OSP».

Équipe :

- Membres du programme de recherche «Art et Transmission», l'École supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg :
- Victor Le, Paul Collins, Grégoire Quillet, Paul-Aymar Greuet, Clément Angélique, Jaïs Elalouf, Leïla Zahouairy-Tollay, Antoine Lemare, Anne Houel, Deepak Ananth, Françoise Schein, Alain Mellor, Eddy Marnelax

Participants à la performance

«URL Fighters: PSP + OSP» :

Fred Forest, Erik Samakh, Victor Bureau, Maud Gasca, Paul Hutzli, Audrey Bottet, Marieve Pelletier, Charlène Leroux, Tiphaine Cailloux, Raphael Boukris, Aïda Zanjani, Stanca Souare, Deborah Lavot

Un programme de recherche de l'École supérieure d'art et de communication de Cambrai

**SAVOIRS, TABULATION,
SIGNES ET CODE**



La tabulation, en tant que répartition spatiale de l'information sur un support (physique ou numérique) joue un rôle primordial dans la transmission du savoir. Elle permet de classer l'information, de la rendre «visible» au moyen de dispositifs graphiques tabulaires déstructurant la linéarité de l'écriture. Cet espace tabulaire millénaire a fait récemment un retour en force avec l'arrivée de informatique (le code en tant qu'écriture), de l'hypertexte, des réseaux et des *data centers*. Le programme de recherche de l'École supérieure d'art et de communication de Cambrai, *Savoir, tabulation, signes & code*, consiste en une archéologie des médias reposant sur une anthropologie historique du terme *tabula* – qui, pendant des siècles, a désigné tout autant des dispositifs tabulaires (comme les tableaux comptables ou les indexes) que des cartes géographiques ou des planches (au sens warburgien du terme).

Cette archéologie, menée en parallèle à un séminaire dédié aux étudiants du second cycle de l'École supérieure d'art et de communication de Cambrai, part de systèmes écritures numériques médiévaux pour en arriver à la naissance des langues rationnelles informatiques dans les années 1950 (et à leur utilisation par le graphisme au XX^e siècle), en passant par les projets de langues universelles de la Renaissance, la production de livres pré-indexés à l'époque classique, la création des premiers centres de traitement de données (*data centers*) au XVII^e siècle, la mathématisation des données par Leibniz, le lien entre la biologie (l'ADN comme écriture) et la naissance de l'algorithmique, etc.

Ce travail de recherche a donné lieu à deux publications aux formes très différentes, la réédition du *Dictionnaire historique et critique* de Pierre Bayle (co-édité par Les Belles Lettres et l'Esa Cambrai en 2015) et la parution de *Dialectique du monstre*, une enquête sur un cartographe psychotique du XIV^e siècle italien, Opicino de Canistris (éditions Zones sensibles, avec le concours de l'Esa Cambrai, en 2016).

Ces deux ouvrages sont présentés dans le cadre de VISION.

Équipe:

- Alexandre Laumonier
- Jean Michel Gériidan

**Un projet élaboré au sein du programme
de recherche « EMI (écritures, musiques, images) »
de l'École média art Fructidor de Chalon-sur-Saône**

GROUPE ÉLECTROGÈNE



Depuis son invention au début du 20^e siècle, le cinéma est devenu une industrie ayant établi des normes tant dans le tournage, le montage ou la conception des films, que dans leur exploitation et leur diffusion. À la marge du cinéma conventionnel, de nombreux artistes ont toujours cherché à déjouer ces usages imposés par une logique d'exploitation à grande échelle, et se sont émancipés de la salle de cinéma (ses sièges rembourrés, l'écran frontal, son confinement à l'intérieur d'un espace clos) et du cérémonial qui l'accompagne (le rituel social, le paquet de pop-corn...). En suivant les traces laissées par les pionniers du cinéma *underground* américain et de l'*expanded cinema*, et en s'inspirant de la joyeuse liberté de cette communauté vis-à-vis des normes imposées par un cinéma qui est désormais devenu une vaste entreprise culturelle, il s'agirait ici de faire du cinéma «sauvage» comme on fait du camping sauvage. C'est-à-dire en investissant le temps d'une soirée ou d'une nuit des lieux urbains ou naturels, éventuellement loin des zones habitées (friches, ports, cascades, clairières) et en tirant parti à chaque fois du lieu choisi et de ses spécificités pour questionner, en actes, les rapports qu'entretient l'image avec l'architecture ou les éléments naturels, et les corps de ceux qui la regardent (le public) et la font exister (les performeurs).

À l'occasion de VISION, le groupe envisage le Palais de Tokyo comme un lieu de «sortie», leur intervention prenant la forme d'un travail *in situ* et *in progress* tout au long de la semaine, et présenté sous la forme d'une séance de projection-performance, à la fin de l'événement.

www.emafrectidor.com
www.metalu.net

Équipe:

- Olivier Perriquet
- Jean-Marc Delannoy

Un programme de recherche de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole

LA COOPÉRATIVE DE RECHERCHE



Depuis la rentrée 2012, la Coopérative de recherche constitue au sein de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole un dispositif essentiel de la recherche, et sa dénomination même en pointe quelques caractéristiques et enjeux: aux appellations «laboratoire» ou «agence» (qui dénotent un assujettissement de la recherche à des critères de rentabilité immédiate), les chercheurs ont préféré celui de «coopérative», qui d'emblée en traduit et en revendique la nécessaire et féconde articulation entre l'apport individuel dans chacun des territoires de recherche abordés et la dimension collective, participative et égalitaire propre à l'idée de coopérative.

L'idée fondatrice de cette coopérative est bien celle d'une mise en commun de réflexions, d'outils et de formes. Car la recherche au sein de l'école est avant tout envisagée comme une recherche artistique: sans se résumer à la dimension théorique, la recherche en art s'invente et se réalise dans la production — qu'il s'agisse d'œuvres plastiques, de publications, d'expositions, de textes ou de toute autre forme engageant son ou ses auteurs dans une démarche de recherche. La recherche en art est aussi envisagée comme un temps de prise de distance vis-à-vis de son propre travail — ce recul permettant à son tour de s'ouvrir à une dimension collective de la recherche.

La Coopérative de recherche est la plateforme à partir de laquelle s'organisent les activités de recherche à l'École supérieure d'art de Clermont Métropole. Elle réunit les enseignants-chercheurs et des étudiants de master associés aux programmes de recherche, ainsi que les résidents-chercheurs et les étudiants-chercheurs du 3^e cycle mis en œuvre en 2014.

Équipe:

- Cédric Loire, coordinateur de la recherche
- Étudiants-chercheurs:
- Samira Ahmadi Gothbi, Antoine Barrot, Sarah Clerval, Pierre Frulloni, Camille Varenne
- Enseignants-chercheurs:
- Alex Pou, Lina Jabbour, Philippe Eydiou, Sarah Ritter, Christophe Fiat
- Résidents-chercheurs:
- Simon Boudvin, François Marcellly, Lucia Sagradini

– DÉRUSHER DES RECHERCHES

***Dérusher des recherches* est un projet des étudiants-chercheurs du 3^e cycle de la Coopérative de recherche de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole**

Il s'agit d'une journée type. Elle s'amorce par la présentation d'un(e) étudiant(e)-chercheur/chercheuse — le «je» de la recherche. La présentation et les questions soulevées rencontrent la parole des autres étudiants-chercheurs, dans une sorte de ping-pong à cinq introduisant le «tu». Cet échange ouvre l'espace du «il/elle» pour un invité (chercheur ou groupe de recherche d'une autre école). L'idée étant qu'en invitant, chacun puisse à son tour être un «invité» sur le terrain des recherches des autres.

Chaque jour, cette base de scénario (qui peut varier, être tordue, détournée...) permet de retraverser «à contrefil» l'ensemble des recherches et des formes qui y sont apparues, tout en les mettant en partage sous forme de *rushes*, d'extraits, choisis en *live* en fonction du déroulement de la conversation; revigoré par les apports des intervenants. Ici s'ajoute la dimension de la (fausse) répétition — la même chose chaque jour, mais vue sous un angle différent, avec des personnes différentes. Tâtonnements, bégaiements, accidents, surgissement de ce qui échappe et qu'on cherche à saisir...

La Radio de la Coopérative est le filet qui sert à capter les recherches en train de se faire et de se dire, par la diffusion de matières sonores produites par les groupes de recherche, et la mise en place d'émissions (en direct ou différé) élaborées à partir de captations de rencontres. La grille des programmes est moins pensée comme une ossature rigide que comme un montage de temps hétérogènes. Creusant l'écart entre l'image et le son — entendre pour mieux voir.

Chaque jour, le projet «dérusher des recherches» introduit les tables-rondes organisées pour VISION.

Le temps de la manifestation est l'occasion de constituer une équipe de recherche inédite, à la composition flottante et élastique; de mettre en œuvre le fonctionnement coopératif propre

à la recherche pratiquée à l'École supérieure d'art de Clermont Métropole.

FEU DE CAMP

Les jeunes étudiants-chercheurs, travaillant à des moments d'avancement et avec des méthodologies différentes, mettent en place un «Feu de camp» métaphorique dans le cadre de VISION, afin de présenter leurs travaux de manière croisée, d'inscrire leurs interventions dans une logique de questionnements ou d'expérimentations, de mises en commun, en partage, pour les porter au regard d'un public initié ou non à la recherche en école d'art.

La forme participative de ces interventions fait directement écho à la structure même de Coopérative. Elles s'inscrivent comme premier temps (celui du "je", amorçant le "tu" avec la participation des autres étudiants-chercheurs), amorce de la structure journalière du projet «Dérusher des recherches» de la Coopérative de recherche de l'ESACM.

UN FILM INFINI (LE TRAVAIL)

Un projet mené au sein de la Coopérative de recherche de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole

Comment représenter le travail, le voir, en parler, comprendre, alors qu'il devient impossible de filmer les lieux de travail, usines, industries, bureaux; c'est-à-dire ce qui représente l'activité la plus chronophage de notre vie de citoyen? C'est cette question qui alimente et anime la recherche du programme «Un film infini (le travail)». Alimenter n'est pas le point de départ d'une réflexion, mais un véritable processus, de l'ingurgitation jusqu'au rejet. Ce groupe de recherche utilise le film comme médium et le prend comme point de départ.

Le cinéma, inventé à la fin du XIX^e siècle entretient une étroite relation avec le travail moderne: c'est un travail d'équipe qui utilise une machine qui demande un

apprentissage, donc des techniciens; cette machine produit des images qui sont, après avoir été développées, montées entre elles pour faire naître une forme. Cette forme qu'est le film nécessite donc un temps et un lieu et un coût spécifique en fonction du film produit. Mais cela ne s'arrête pas là, il faut ensuite exploiter le film pour le distribuer afin qu'il trouve son public. Le vocabulaire qui suit renvoie directement à l'univers du travail moderne: équipe, apprentissage, techniciens, produire, développement, montage, temps, lieu, coût, exploitation, distribution, public...etc.

Ne parle-t-on pas «d'industrie cinématographique»? Le cinéma a donc un lien constitutif avec le travail, mais il est aussi celui qui l'a enregistré (la sortie d'usine des frères Lumière). Il y a un étrange parallèle qui s'opère entre ces deux notions que sont cinéma et travail, comme si une forme de travail (cinéma) s'était émancipée d'un ensemble plus vaste pour se mettre à l'écart et le regarder, comme une sorte de faux-frère voyeuriste et fainéant, se dégageant ainsi du fonctionnalisme industriel et se concentrant plutôt sur l'analyse de son propre objet, sa propre image.

Faire un film à propos du travail équivaut à faire un film qui se travaillerait lui-même, fonctionnant sans scénario, à partir du travail filmé. Ce film poserait la question: quand commence et quand finit le travail? Le travail ne se limite pas au temps payé, il infuse notre vie, jusque dans nos rêves. Le travail nous travaille. Il s'agit donc de construire un film qui agence ces différentes relations

Un Film infini (fragments) est projeté dans le cadre VISION, et présenté lors d'une discussion avec l'équipe du projet.

**ROBINSON (VENDREDI) /
VENDREDI (ROBINSON)****Un programme de recherche organisé
au sein de la Coopérative de recherche
de l'École supérieure d'art de Clermont
Métropole**

Les deux volets du programme de recherche « Robinson (Vendredi) » et « Vendredi (Robinson) » s'organise autour du roman *Robinson Crusoé* écrit par Daniel Defoe publié en 1719, dont le héros vécut 28 ans sur une île déserte de la côte américaine suite à un naufrage. Trois figures marquantes issues du livre, celle de l'île, celle de Robinson et celle de Vendredi, structurent la réflexion de ce programme. Le programme suit ainsi le fil narratif du livre : l'île est le fil transversal, Robinson est d'abord seul, puis il est rejoint par Vendredi. Néanmoins ces trois éléments clés dépassent le cadre du texte de référence pour devenir des notions, des formes, des figures... comme le montrent la bibliographie et la filmographie déjà abondantes. Des allers retours entre ce corpus théorique et artistique très important et le livre de Defoe servent de fil conducteur au travail mené par ce groupe de recherche et génèrent la problématique, la forme et l'agenda du programme. Robinson se construit comme figure solitaire et singulière, qui fait avec ce qu'il trouve et se construit un monde avant que Vendredi ne fasse irruption dans l'île, figure de l'autre qui vient bousculer tout ce que Robinson avait mis en place.

Ce serait ainsi trouver à travers les figures de Robinson et Vendredi, la figure de l'artiste et du temps de la création : temps où l'on crée son monde à soi et temps où l'on rencontre l'autre. Ce lien entre les figures de l'artiste et celles des deux personnages de fiction est l'objet de la recherche. Comment les figures fictionnelles, conceptuelles, mythologiques de Robinson et Vendredi au cœur de l'île permettent de (re)penser la figure de l'artiste, de l'espace de la création artistique ?

La représentation filmée du spectacle *Un diamant touche une plage*, présenté en mai 2015

à la Comédie de Clermont-Ferrand, est présentée
durant VISION par l'équipe à l'origine du projet.

L'INTERCALAIRE**Un programme de recherche organisé
au sein de la Coopérative de recherche
de l'École supérieure d'art de Clermont
Métropole**

Le terme « l'intercalaire » est directement tiré du recueil de nouvelles *Vermilion Sands* de JG Ballard. Il définit une période de dix années de dépression mondiale, d'ennui léthargique et de chaleur estivale. Cette période, présente d'une manière ou d'une autre dans chaque nouvelle, renvoie à une notion de laps de temps diffus, où poètes, musiciens, architectes, sculpteurs de nuages, peuplent une station balnéaire imaginaire. Le rapport géographique y est à la fois circonscrit et illimité : un site est défini mais la mer à laquelle il fait écho n'apparaît à aucun moment. Elle existe dans un imaginaire collectif, ou peut-être à des kilomètres, mais n'est jamais proprement décrite. L'espace fictionnel du récit est démesuré. Ce livre est un fantasme et un éloge du temps ralenti.

Suite à sa lecture, la notion de latence est devenue l'objet d'une recherche : Comment partager collectivement l'expérience d'un laps de temps diffus ? D'un temps qui n'est pas réellement quantifiable et qui peut exister en éveil, en sommeil, dans des moments de détente ou d'ennui, de lecture, de promenades... Avec l'idée d'un état qui est vide, inoccupé, une vacance. La latence c'est aussi un délai entre une action et le déclenchement d'une réaction. Sa finalité, dans un temps non mesurable, est la concrétisation de quelque chose, que ce soit un geste, une pensée ou une mise en forme.

Afin d'aborder cette notion immatérielle et travailler dans, sur et avec cet interstice, le groupe de recherche « L'intercalaire » a effectué deux voyages sur deux sites distincts : aux îles d'Aran à l'automne 2014 et à La Grande Motte en février 2015, avec en écho la mélancolie d'arrière-saison de *Vermilion Sands*. Ces deux espaces sont mis en opposition, une île plane

et sauvage d'un côté, un espace architectural et balnéaire de l'autre, mais forment deux espaces vacants, en attente.

Pensés ainsi comme des moments de latence, ces voyages ont constitué une mémoire commune du paysage qui, depuis, imprègne à long terme un ensemble de formes discrètes. Ces formes sont tour à tour des manières de convoquer ces expériences à travers l'écrit ou la parole, à travers des captations sonores ou des images à peine perceptibles. Chaque forme, dans sa mise en œuvre, contient sa propre latence. Chaque forme contient son propre mode de diffusion. L'objet et les formes de la recherche du programme « L'intercalaire » sont interdépendants l'un de l'autre et génèrent sans cesse des bifurcations issues d'un dialogue collectif. Le groupe de recherche « L'intercalaire » se consacre actuellement à la création d'une maison d'édition, plateforme proposée aux auteurs traversés par cet étirement du temps, et pensée comme un espace de recherche en soi.

À l'occasion de VISION, le projet « L'intercalaire » est présenté par divers documents et travaux : radiophoniques, court-métrages et éditions illustrent le parcours et les rencontres effectués au gré du processus de recherche.

COLLAGES EN FRANCE

Un programme de recherche organisé au sein de la Coopérative de recherche de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole

Faire un voyage de recherche exactement comme on construit un film.

Un voyage comme un film ne se prédéfinit pas, c'est une succession de phénomènes qui se répondent et qu'il faut saisir. En écrivant le scénario par étapes, en fonction des événements, en fonction des situations mises en place, des rencontres, des villes, et des paysages, c'est à la fois avoir un but (le lointain) et en même temps être à l'écoute du voyage, des paysages traversés, rencontrés, arrêtés (le précis). Le voyage a donc un départ (Clermont-Ferrand, France),

et une arrivée (Rolle, Suisse). L'objet de ce voyage est une transformation de l'espace en récit, que voit-on et que fait-on entre ces deux points ?

L'idée d'aller rendre visite à Jean-Luc Godard à Rolle, tout en construisant le voyage en fonction de ses films naît du désir de travailler à la fois sur le langage dans le paysage et en même temps voir le paysage comme un langage. C'est l'invention d'un jeu permanent entre histoire et géographie, récit et voyage, rencontre et déplacement, fiction et documentaire, fabriqué et hasard, proche et lointain...etc. Le projet est de produire une forme qui puisse faire part de cette relation entre le voyage, la recherche et le cinéma.

Cette forme est nommée film, mais n'en est pas un, ou pas seulement. C'est un livre (Jean-Luc Godard appelle lui-même certains de ces films « des scénarios »). L'intention est donc de travailler sur la matière d'un film invisible, un scénario possible, un humus mental ouvert à tous les possibles et où toutes les formes sont potentiellement invitées (sculptures, musiques, littératures, sons, dessins, rencontres documentées, etc.).

Faire un film comme un livre, c'est oublier un temps la contrainte de la technique filmique, et imaginer que toutes les formes puissent engendrer un scénario. Faire une enquête...

Définir les lieux qui soient emblématiques du cinéma de Godard - Jean-Paul Belmondo s'adressant au spectateur dans le film *À bout de souffle* en 1960 « Si vous n'aimez pas la mer, si vous n'aimez pas la montagne, si vous n'aimez pas la ville, alors... Allez-vous faire foutre ! ». Le groupe de recherche « Collages en France » passera donc par la mer et la montagne pour rejoindre la Suisse. Pendant ce voyage, le groupe rencontrera aussi des personnages liés, de près ou de loin, au cinéma de Jean-Luc Godard : Jean-Pierre Rehm, directeur du Festival international du documentaire de Marseille ; un guide de haute-montagne, les étudiants du pôle image à l'école d'art de Genève.

Mais pas seulement... Ce voyage rappelle aussi la forme même du cinéma, l'une technique, le travelling ; et l'autre appartenant au genre, *le road-movie*.

Si l'on considère le mouvement comme la condition même du voyage mais aussi celle

du cinéma, ce voyage est donc en tant que tel un film où toute prise de position, tout acte fait partie intégrante du scénario-livre, réalisé au sein du projet « Collages en France »

Une lecture en musique et à plusieurs voix du projet « Collages en France », est proposée à l'occasion de la programmation de VISION.

TROISIEME CYCLE

Mis en œuvre à partir de la rentrée 2014, le 3^e cycle prend place au sein de la Coopérative de recherche et accueille des jeunes artistes diplômés qui souhaitent poursuivre leur initiation à la recherche de master de manière approfondie. Après une année effectuée en tant que résident-chercheur, les jeunes artistes continuent leur recherche au sein de ce programme de troisième cycle. Au sein de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole, Camille Varenne mène sa recherche intitulée « Enquête sur la dimension cachée des images générées par les cinémas d'Afrique de l'Ouest francophone »,

et présentera, à l'occasion de VISION, son parcours et son film *Wéfo*, issu de sa recherche.

LES ESPACES DES PAYSAGES / LE PARTI-PRIS DE L'EXPERIENCE / MARFA

Un programme de recherche organisé au sein de la Coopérative de recherche de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole

La recherche à l'École supérieure d'art de Clermont Métropole associe étroitement enseignants, étudiants et chercheurs invités. Elle est plus particulièrement menée au travers de dispositifs pensés moins pour circonscrire des *objets* de recherche, que pour générer des *situations* de recherche : le voyage en offre un exemple.

Un premier voyage de recherche à Marfa (Texas), entrepris par des étudiants en master à l'École

supérieure d'art de Clermont Métropole, accompagnés par trois enseignants-chercheurs, s'est ainsi déroulé au printemps 2012, à l'occasion du symposium consacré à la restitution de la résidence *Fieldwork Marfa*, à l'invitation de l'École supérieure des beaux-arts de Nantes Métropole.

Deux autres voyages ont suivi : de la Death Valley et Las Vegas à Marfa en 2013 ; des réserves Hopi dans le nord-est de l'Arizona à Roswell (Nouveau-Mexique) puis Marfa encore, en 2014. Le deuxième voyage aboutit lui aussi à un film (*Vega*, 2013) ; le troisième à un ensemble de textes, d'objets et d'images, dont un court « film » éclaté sur trois écrans simultanés tente de reconstituer l'histoire.

Ces trois films constituent les formes de traduction d'expériences fortes, souvent bouleversantes. Dans leurs similitudes et leurs singularités, ils rendent bien compte de l'angle sous lequel la recherche en art est envisagée à l'École supérieure d'art de Clermont Métropole : privilégiant la dimension collective et artistique, ils sont avant tout des formes en *recherche*.

Ce triptyque de films est présenté dans le cadre des séances de projections organisées durant l'événement VISION.

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

CULTURES ALIMENTAIRES ET ÉCOLOGIE URBAINE



L'objectif est de développer un terrain de réflexion et de pratique pour tisser des liens avec l'histoire de l'alimentation, de l'art, la gastronomie, les comportements et les préférences alimentaires et leur inscription dans l'espace urbain. Grâce à ces rapports d'échanges à travers différents savoirs, les étudiants librement associés à ce programme de recherche agissent ensemble et enrichissent leur processus de création afin de se confronter aux mutations culturelles touchant la tradition, la production, la collecte, la transformation, la cuisine, les cérémonies, le pique-nique, le *Food-street*, la cantine, l'espace de la table, de la cuisson...etc. Il s'agit d'inventer des formes de relation aux autres, à soi, au temps, à l'espace.

Plusieurs actions et projets ont été ou seront menés et réalisés par les membres du programme de recherche « Cultures alimentaires et écologie urbaine » telle que : la reconquête du jardin de l'école ; la production de ruches-sculptures ; l'invention de recettes à partir des fruits cueillis dans le verger et du miel récolté dans les ruches ; la rencontres avec des botanistes, artistes, philosophes et la découverte et revalorisation du « Fonds Gourmand » et des livres d'artistes de la bibliothèque municipale de Dijon... entre autres.

Ces actions, liées les unes aux autres, s'inscrivent dans l'optique de ce programme de recherche de replacer la production alimentaire au plus proche du lieu de vie, de travail des étudiants et viser ainsi à une autosuffisance. Le Jardin, inscrit dans un lieu historique, devient verger conservatoire.

Équipe :

- Martine Le Gac
- Hélène Robert
- Nathalie Vidal

En partenariat avec :

- Le lycée professionnel Le Castel - Section restauration à Dijon et Michel Rainaud, professeur pâtissier.
- Le Théâtre National de Bourgogne, le centre d'art Le Consortium et Sciences-Po, pour la programmation de la pièce de théâtre « Gaïa Global Circus », la conférence de Bruno Latour et un colloque organisé au mois de décembre 2015 pour une sensibilisation au devenir des ressources de la planète.

- Le Fonds Gourmand de la bibliothèque municipale de Dijon, et Caroline Poulain, conservatrice en charge du patrimoine et des bibliothèques de Dijon.

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).

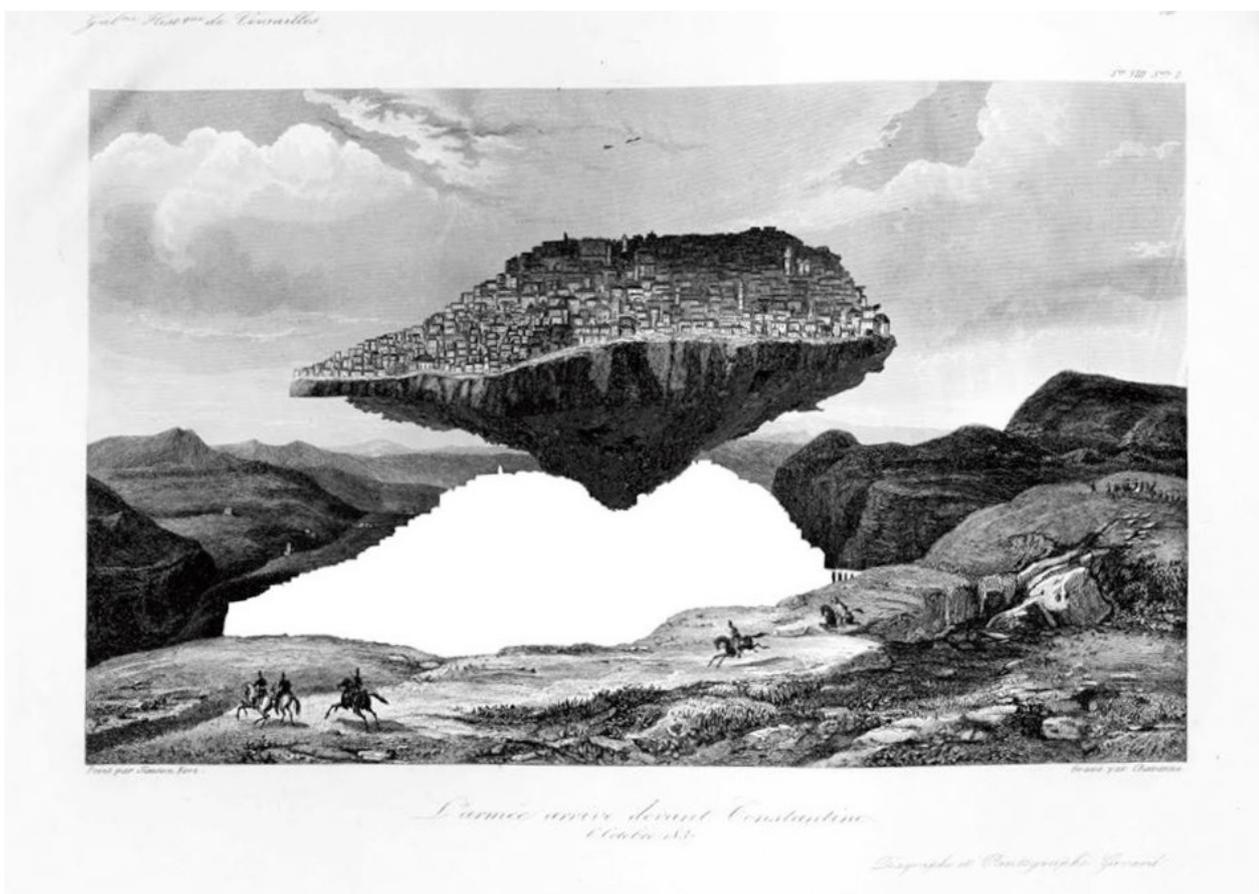
Pour VISION, le programme de recherche « Fuck Patriarcat » présente une bannière monumentale, où s'inscrit simplement cette injonction, à la tonalité à la fois punk et teintée d'humour.

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 programme de recherche de l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence

PRATIQUES D'HOSPITALITÉ



«Pratiques d'hospitalité» est une plateforme de recherche critique et d'imagination politique initiée et coordonnée par Simone Frangi et Katia Schneller. Elle aborde la notion d'hospitalité comme un outil critique permettant de repenser le rôle de la sexualité, du genre, de l'ethnicité et de la classe dans les phénomènes globaux de pouvoir et d'inégalité en vue de l'élaboration d'une éthique post-capitaliste. Travailler sur l'hospitalité revient à renoncer à l'idée d'une équivalence parfaite et à une compréhension littérale ou binaire entre un élément accueillant et un élément admis. Il s'agit plutôt de penser cette notion comme un espace politique et éthique de traduction, ou comme «une équivalence présumée, non fondée dans une identité de sens démontrable» (Paul Ricoeur). Cette plateforme de recherche propose de thématiser la figure de l'hospitalité à l'aune de trois voies herméneutiques complémentaires qui revitalisent de manière critique et productive trois notions toujours conçues comme péjoratives: la vulnérabilité, l'auto-immunité et l'antagonisme.

Fondée sur l'analyse de la structure concrète et polysémique des dynamiques d'hospitalité, cette plateforme emploie la figure sociale de l'hospitalité comme une «zone spéculative» pour tester, au sein d'une interpolation de pratiques artistiques, curatoriales et théoriques situées, la validité de certains processus identitaires concernant le corps sexué, la socialité, la territorialité et la nationalité à l'épreuve des facteurs technologique et écologique. En utilisant comme point de départ la rencontre conflictuelle de ce qui est indexé de manière préjudiciable à la fois comme «dedans» et «dehors», il s'agit de repenser, sous l'angle de la migration et de la transition identitaire ainsi que de la déterritorialisation, les questions d'oppression de genre, classe et race, telles qu'elles se trouvent articulées dans la perspective démocratique.

Réarticulée à partir de son potentiel politique, la notion d'hospitalité offre la possibilité d'interroger à nouveaux frais le paradoxe occidental de la démocratie et de ses dérives idéologiques pour imaginer une nouvelle modalité de production du commun.

présentée par Katia Schneller et Simone Frangi; des extraits des films des artistes associés au programme (Alex Martinis Roe, Christian Nyampeta, Pierre Michelon et Adelita Husni-Bey); une nouvelle production réalisée par l'artiste Pierre Michelon et les étudiants de l'École supérieure d'art et design Grenoble - Valence (dans le cadre du workshop «Une histoire des décolonisations, telles qu'elles n'ont pas pu être, telles qu'elles ne sont pas encore - 1871-1878-1925») ainsi qu'un atelier proposant des exercices sur les formes de la prise de parole seront présentés pour rendre compte des travaux et des réflexions menées au sein de cette plateforme de recherche.

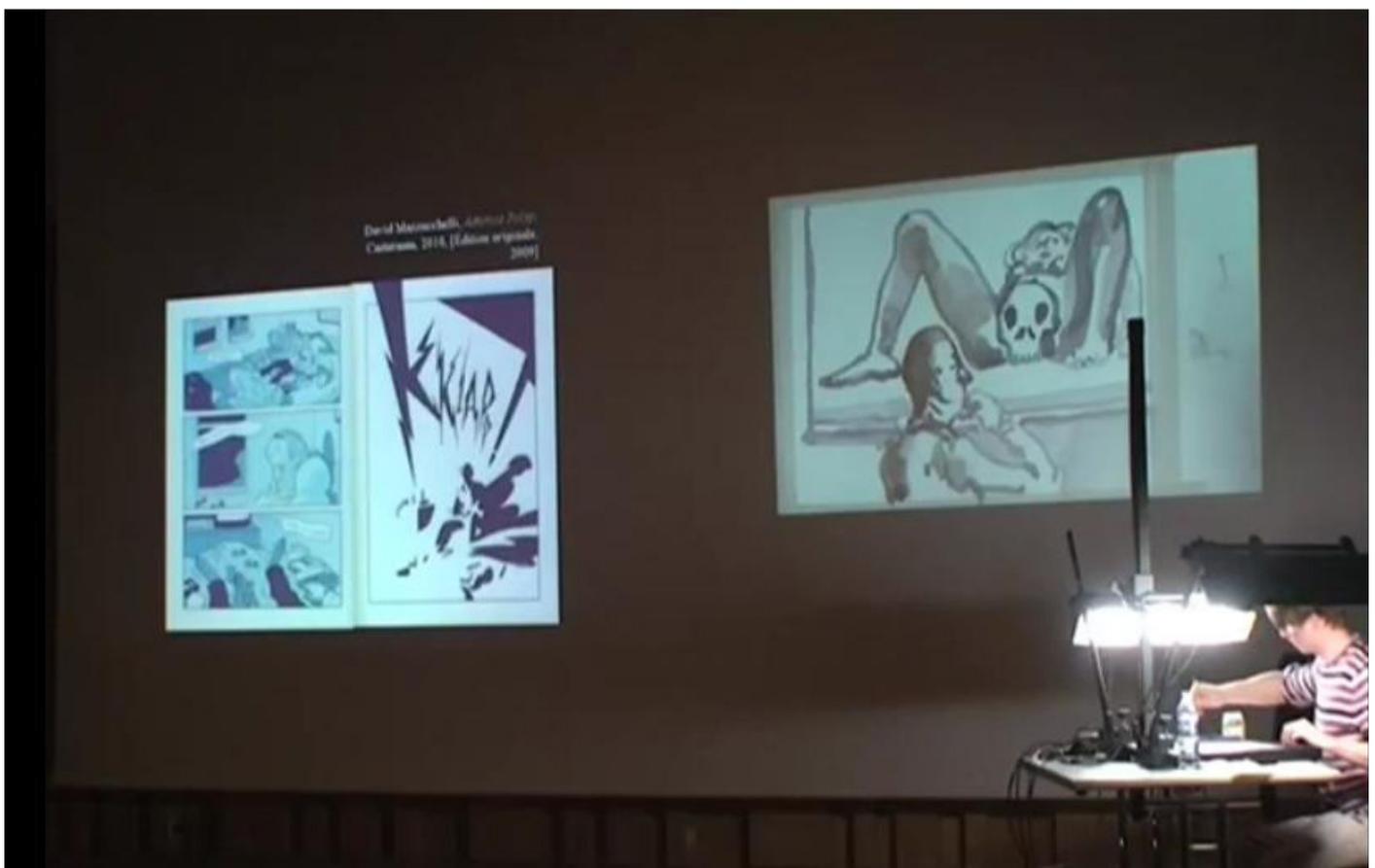
Équipe:

- Simone Frangi, curateur et théoricien, professeur à l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence
- Katia Schneller, critique, éditrice et historienne de l'art, professeure en théorie de l'art à l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence
- Pierre Michelon, artiste et membre associé de la plateforme de recherche «Pratiques d'hospitalité»
- Adelita Husni-Bey, artiste et chargée de workshop à l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence (décembre 2015)
- Aria Spinelli, curatrice indépendante et chargée du workshop «*Horizontality: practicing the imaginary of collectivity and engagement*» à l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence (décembre 2015)
- Christian Nyampeta, chercheur et chargé du workshop «*How to Live Together (?)*» à l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence et l'école du Magasin de Grenoble (février 2016)

Pour la semaine de programmation de VISION au Palais de Tokyo, «Pratiques de l'hospitalité» se présente sous la forme d'une conférence

Un programme de recherche de la Haute École des arts du Rhin

LE LABORATOIRE DE TRAITS ET D'ESPRIT



« Le laboratoire de traits et d'esprit » étudie depuis 2008 l'actualité et l'histoire de l'illustration en cernant ses enjeux présents et futurs à partir des étapes de son évolution et des défis conceptuels auxquels elle a été confrontée depuis ses origines. Le laboratoire est également impliqué dans la production contemporaine en induisant des enseignements et des expériences graphiques spécifiques. Cette dimension prospective est primordiale, l'illustration étant peu investiguée pour elle-même, mal regardée et rarement bien théorisée.

Les enseignements, les mémoires et les projets de diplôme, en prolongeant ces questionnements, sont particulièrement mis à profit de même que la valorisation et la transmission des acquis (expositions, éditions, colloques, fonds de référence...), la réception d'une illustration de qualité ne pouvant se concevoir sans un regard instruit. Pour cela le Laboratoire de traits et d'esprit prend le parti de d'ESAxer légèrement son regard et d'observer l'illustration, lorsqu'elle sort des places qui lui sont traditionnellement assignées. C'est-à-dire lorsqu'elle ne représente pas, ne suit pas, ne traduit pas le plus fidèlement possible un texte, car alors elle devient révélatrice d'un univers visuel singulier (celui d'un auteur, d'un public, d'un milieu, d'une époque...). Le Laboratoire de traits et d'esprits base ses travaux sur les notions de « trahison des images », de séquentialité et d'horizon d'attente en revendiquant pour l'illustration quelque chose de la méthodologie de la littérature excentrique.

Divers dispositifs graphiques et narratifs sont utilisés, permettant de placer et de déplacer les formes littéraires et discursives dans des univers excentriques tout en leur donnant une profondeur inédite.

Ainsi, le regardeur-liseur-auditeur de la conférence peut réguler le trouble de son imagination intérieure par la production en temps réel d'images illustrées, archétypes de la construction logique et représentations du monde. Cette démarche a généralement lieu hors de la lecture parce que les données textuelles sont instables, indéterminées et inséparables des associations sensorielles.

Elles sont ici réunies en un même moment par une tempérance des sensations issues de l'expérience performative, leur ordonnance dans la *vis cognitiva*. Le rapport texte/image, cette notion qui traverse la pensée occidentale sur le livret, peut alors être perçu

comme une praxis, c'est-à-dire une activité transformant ou modifiant son objet puisqu'il a servi à faire la distinction entre le texte, la pensée de l'auteur, le plaisir du lecteur et le livre. À faire de l'œuvre littéraire un objet à visualiser intérieurement, un objet extrinsèque à la page.

Le Laboratoire de traits et d'esprit réalise à l'occasion de VISION une conférence dessinée reprenant les grandes étapes et les principaux attendus des recherches qu'il a menées. Une présentation largement scénarisée, prenant au pied de la lettre l'idée de montrer « la recherche en train de se faire ». L'ouvrage éponyme est également présenté à cette occasion.

Équipe :

- Olivier Deloignon, enseignant-chercheur à la Haute École des arts du Rhin
- Guillaume Dégé, enseignant-chercheur à la Haute École des arts du Rhin

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

**ATELIER
DE SCÉNOGRAPHIE
PLAY>URBAN**

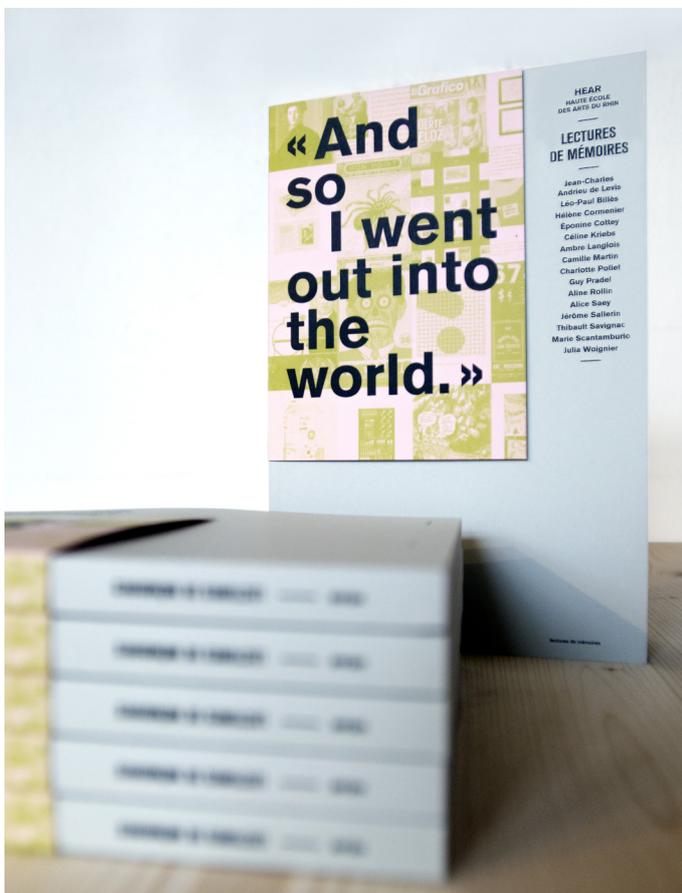


Le programme «Play>Urban» questionne et expérimente, via le jeu, les pratiques artistiques dans l'espace urbain des villes contemporaines, comprises ici au delà de la sphère Européenne. Le projet s'est construit entre Strasbourg et Johannesburg, Bruxelles, Bucarest, Kinshasa et à venir Séoul et Bogota.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

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

COMMUNICATION VISUELLE



L'unité de recherche *Communication visuelle* partage une méthodologie fondée sur des valeurs fortes qui lui confèrent une véritable singularité. L'unité peut faire remonter son histoire à la mise au point de l'imprimerie par Gutenberg dans les années 1440 à Strasbourg, voire à l'apparition d'illustrations xylographiées dans le Rhin supérieur. Au-delà de l'anecdote, toute l'option s'attache à démontrer dans ses objets d'enseignement et de recherche que le véhicule de la pensée est un élément constitutif et structurant de cette même pensée. Qu'il s'agisse du livre ou de la tablette numérique, de l'affiche ou de la signalétique d'une exposition, d'une bande dessinée ou d'une illustration livresque, la manière d'agencer texte et image, le sens de la lecture et la matérialité de l'objet support sont déterminants dans l'histoire des idées et des représentations.

Entretien un rapport organique à l'histoire de ces différents procédés et revendiquant une attention toute particulière au matériau historique qui en constitue le cadre, l'unité *Communication visuelle* expérimente depuis plusieurs années une forme de recherche qui articule savoir et création. Un déplacement historiographique essentiel est, en effet, survenu dans l'étude de l'image et en particulier celle de communication (graphique, didactique ou illustrative) au cours des dernières années.

Les chercheurs ont fait émerger concurremment au paradigme de la signification (dont la démarche iconologique panofskienne forme le substrat), un modèle théorique centré sur l'efficacité des représentations. À cela s'est ajoutée une interrogation sur les mécanismes qui permettent l'émancipation des images. Ce retour à l'iconologie, pour mieux la dépasser, souligne la capacité opératoire des images.

Or c'est dans un tout autre esprit que cette potentialité de divertissement appelée puissance, efficacité, pouvoir ou *agency* fait l'objet de nouvelles études empruntant cette fois le canal d'une anthropologie historique rénovée. Parce qu'elles ne considèrent plus seulement l'image comme un objet second et pensé sur le mode exclusif du « comme si », les études visuelles peuvent donner lieu à d'autres modalités d'approche, fondées sur l'émancipation du rapport texte-image qui a pu nuire à la bonne compréhension des phénomènes iconographiques et en particulier graphiques.

AND SO I WENT OUT INTO THE WORLD

Qu'il s'agisse d'illustration, de typographie, de traitement de l'information, de médiation ou de cinéma graphique, entre autres, de loin en loin des préoccupations communes se dessinent, des modèles partagés sont convoqués. Ce sont ces connivences, ces collusions, qui permettent d'articuler cette présentation des mémoires de quinze étudiants diplômés de la HEAR en 2013 et 2014. De mémoire en mémoire, des thèmes reviennent, des patronymes se répètent, dessinant une sorte de cartographie des perspectives et des références. Cette indexation est introduite par une question qui résume l'interrogation personnelle, qu'elle soit pratique ou théorique, à la source des recherches de l'étudiant. Un ou deux extraits viennent compléter ce thésaurus : ils représentent les « nœuds » du texte, là où le questionnement se confronte de la façon la plus fertile aux auteurs ou théoriciens de la discipline. Ils témoignent d'une créativité cultivée et curieuse, parfois inquiète, mais toujours fervente et engagée.

À l'occasion de VISION, l'unité de recherche en communication visuelle de la Haute école des arts du Rhin présente l'ouvrage *And so I went out into the world*.

Directeur de publication : David Cascaro
Avec : Jean-Charles Andrieu de Levis, Léo-Paul Billès, Hélène Cormenier, Éponine Cottey, Céline Kriebs, Ambre Langlois, Camille Martin, Charlotte Pollet, Guy Pradel, Aline Rollin, Alice Saey, Jérôme Sallerin, Thibaut Savignac, Marie Scantamburlo, Julia Woignier.
Enseignants de l'option Communication : Guillaume Dégé, Philippe Delangle, Olivier Deloignon, Olivier Poncer.
Edition Rhinocéros, octobre 2015, 154 pages, broché.

Équipe

- Olivier Poncer, enseignant et coordinateur des programmes de recherche
- Guillaume Dégé, enseignant-chercheur à la Haute École des arts du Rhin
- Philippe Delangle, enseignant-chercheur à la Haute École des arts du Rhin
- Olivier Deloignon, enseignant-chercheur à la Haute École des arts du Rhin

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 projet du Laboratoire API (Arts / Paysages / Insularités), de l'École supérieure d'art de La Réunion

API (ARTS / PAYSAGES / INSULARITÉS) THE ARTIST IS SHINING



Le laboratoire API (Arts/Paysages/Insularités) de l'École supérieure d'art de La Réunion, et plus particulièrement l'axe « Image, anthropologie et interculturalité » s'appuie sur le riche brassage des civilisations que constitue le territoire réunionnais. Une journée de recherche intitulée « Image(s) et Savoir(s) » fut organisée en décembre 2015, à l'occasion de laquelle se croisèrent à différentes échelles les paroles des théoriciens de l'image et les actes des artistes. Il s'agissait notamment de penser et de mettre à l'épreuve une réversibilité de l'image visuelle et de *la connaissance. Si le mot « savoir » a la même racine que le mot « saveur », c'est que « voir » joue avec « comprendre », c'est que la parole elle-même est performative dans le spectacle d'un corps qui parle et qui œuvre.

La proposition « THE ARTIST IS SHINING » est une performance réalisée par Myriam Omar Awadi : au sein d'un dispositif scénique et lumineux qui rappelle tout à la fois une boîte de nuit et la grotte d'un spéléologue, un discours de vingt minutes nous éclaire littéralement sur la notion « d'image mentale ». Cette performance a été réalisée lors de la journée de recherche « Image(s) et Savoir(s) », entremêlée à une exposition d'œuvres achevées ou *work in progress*, l'ensemble obéissant à une scénographie mettant en jeu la forme même d'une « journée de recherche ».

La restitution filmée de cette performance est projetée dans l'espace d'exposition de VISION.

Équipe :

- Cédric Monghy, coordinateur du projet de recherche de l'École supérieure d'art de La Réunion
- Myriam Omar Awadi, artiste et enseignante à l'École supérieure d'art de La Réunion

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 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.

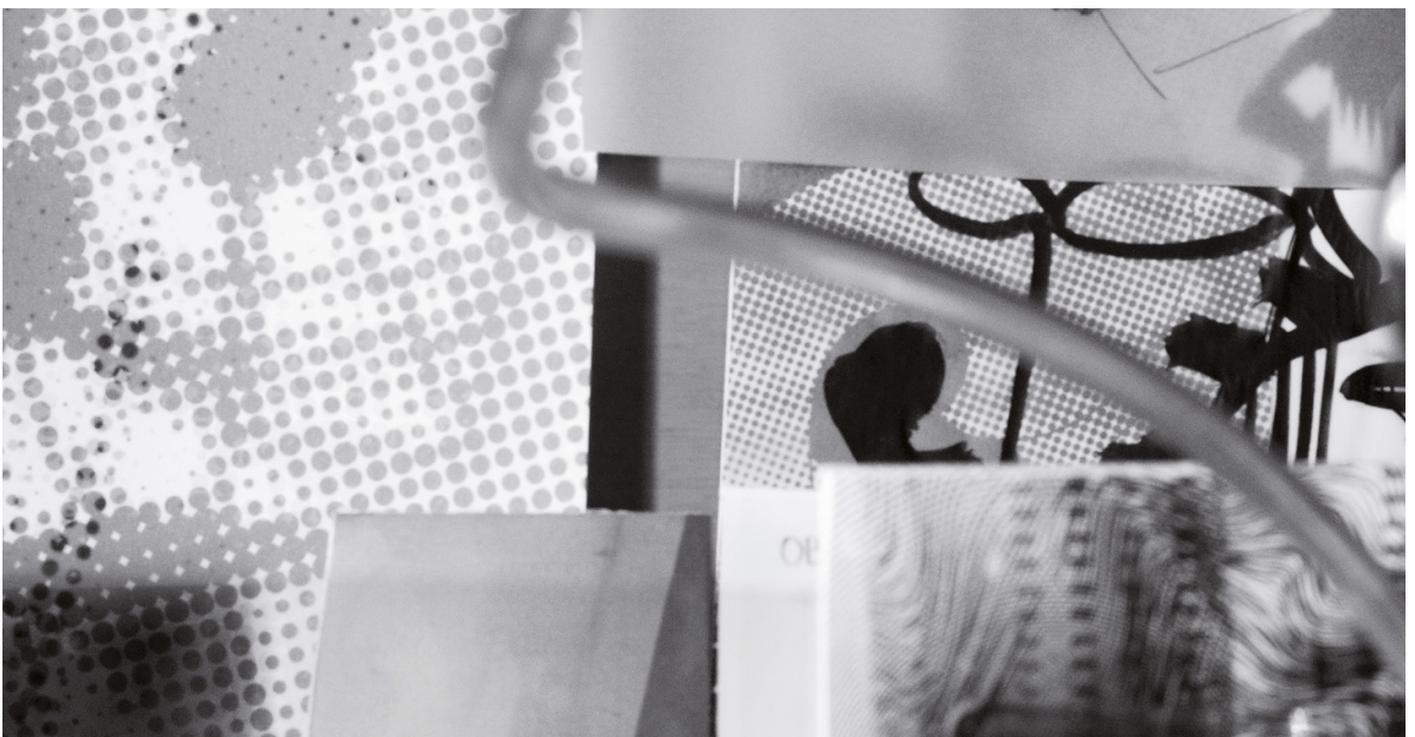
Pour VISION, les planches du livre EDITH sont déployées, dépliées sur les murs du Saut du Loup au Palais de Tokyo.

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 projet de recherche de l'École supérieure d'art et design Le Havre – Rouen, site de Rouen

RHEMATH (ART / MATHÉMATIQUE / RHÉTORIQUE) VERS UNE REDÉFINITION DES FRONTIÈRES



La pré-opération ReMath fédère un groupe pluridisciplinaire de chercheurs autour d'un travail exploratoire sur la rhétorique en mathématique en s'intéressant en particulier à la double fonction, esthétique et cognitive, des figures de style dans les procédés du discours mathématique. ReMath s'intéresse à l'apparition des idées en art et en mathématiques. En effet, les recherches menées par ce programme permettent une analyse inédite des caractéristiques distinctives qui délimitent le champ disciplinaire mathématique et artistique. Cette analyse a une double dimension : à la fois interne (dans quelle mesure des éléments d'ordre esthétique peuvent-ils être constitutifs en mathématique, comme ils le sont en art ?) mais aussi externe dans le rapport entre les mathématiques et des champs disciplinaires qui lui sont a priori étrangers (quel rôle tenu par les mathématiques dans l'histoire de l'esthétique, en tant que discipline philosophique autonome ?). Cette analyse permet d'interroger les conséquences épistémologiques, philosophiques, didactiques mais aussi institutionnelles d'une redéfinition des éléments sur lesquels se fondent les frontières délimitant les mathématiques.

À l'occasion de VISION, RHeMath propose un dialogue illustré entre Caroline Jullien et Stéphane Trois Carrés autour des prémises du projet de recherche. Ils évoquent les méthodes et principes qui guident leur recherche mais aussi les intuitions et les faits qui motivent leur collaboration. Le public a ainsi accès à d'autres modes de compréhension des mathématiques et de l'art comme système cognitif mais aussi comme forme de plaisir esthétique : la connaissance, l'expérience et leurs outils apparaissant ainsi de façon plus claire et ouverte afin de renouveler les paradigmes de ces domaines.

Equipe:

- Caroline Jullien, enseignante et chercheur à l'Université de Lorraine et aux archives Poincaré
- Stéphane Trois Carrés, enseignant à l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen

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 (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

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 TARBE

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
- 3Dceram, entreprise d'impression 3D en céramique : 3dceram.com
- Imérys, entreprise de transformation des spécialités minérales pour l'industrie : www.imerys.com
- La manufacture Bernardaud : 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

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

« Art contemporain et temps de l’histoire » (ACTH), une unité de recherche constituée d’artistes diplômés de l’École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon, de doctorants du Centre d’histoire et de théorie des arts (CEHTA/CRAL) de l’EHESS et d’artistes des chercheurs associés, sous la direction de l’artiste Bernhard Rüdiger (Ensba Lyon) et de l’historien de l’art Giovanni Careri (CEHTA-EHESS Paris).

ART CONTEMPORAIN ET TEMPS DE L’HISTOIRE



Le groupe de recherche de l'école nationale supérieure des beaux-arts de Lyon s'est constitué en 2004 autour de problématiques sur la construction du réel dans l'art contemporain. L'unité de recherche « Art contemporain et temps de l'histoire (ACTH) » s'interroge depuis 2009 sur le rapport entre art contemporain et régimes de temporalité historique – là où l'art élabore, par ses moyens propres, la remise en question d'une conception progressive et linéaire du temps historique. Comment les œuvres peuvent-elles *faire signe* aux formes de l'expérience historique contemporaine, notamment à celles qui défient la figurabilité de l'événement historique, sa possibilité d'élaboration ou de mémoire ? Comment parviennent-elles à saisir la temporalité paradoxale de certains événements historiques, rencontrant là les travaux de ceux qui, tel Michel Foucault, ont conçu l'événement non pas comme *fait* historique, mais comme « point d'intersection » entre plusieurs « vitesses, durées et lignes d'histoire » ?

L'art contemporain peut être le laboratoire d'exploration de ces intersections et, par l'inventivité de la forme, réussir à dépasser la réduction médiatique de l'événement à une *icône*. Il a maintes fois su saisir la condition historique de la modernité tardive en ce qu'elle a de paradoxal dans l'expérience d'un *temps suspendu*, dépourvu de toute idée de progression ou de causalité. L'unité de recherche « ACTH » s'intéresse aux formes plastiques qu'a prise cette suspension temporelle – que celles-ci aient consisté à restituer, par le travail de l'art, le *hors-temps* des noyaux *traumatiques* de l'histoire, ou qu'elles aient matérialisé la temporalité itérative et biologique d'une *histoire naturelle* échappant à l'échelle et à la temporalité humaines.

ATLAS

Lors d'une « exposition expérimentale » au Réfectoire des Nonnes à l'école nationale supérieure des beaux-arts de Lyon en 2011, le groupe ACTH avait présenté des œuvres tout en les reliant à des reproductions d'autres œuvres susceptibles d'entrer en dialogues avec elles. Depuis cette expérience, la forme *Atlas* s'est imposée comme la plus adaptée dans la mesure où elle permet la visualisation d'une sorte de jeu de domino dans

lequel le principe linéaire de la cause et de son effet est remplacé par une articulation à entrées multiples.

Le groupe ACTH s'intéresse ainsi à une caractéristique fondamentale de la cartographie puisque la carte se définit moins par la *nature spatiale* de son objet (de l'objet qu'elle représente au sens référentiel) que, comme le résume Teresa Castro dans *La pensée cartographique des images*, par « le processus fondamental qui préside à la fabrication de n'importe quelle carte – la spatialisation de l'information ». L'*Atlas* est donc un dispositif cartographique, non pas au sens où l'espace est une qualité de l'objet « représenté » ou « mis en forme » mais parce qu'il donne à ses objets – aux objets qu'il organise et construit – une disposition, des caractères d'espace. L'*Atlas* trace ainsi une sorte d'isomorphisme entre les relations spatiales manifestées et les relations et configurations de nature sémantique, comme cela arrive dans un atlas littéraire qui organise, en y traçant des relations, un « monde de lettres ».

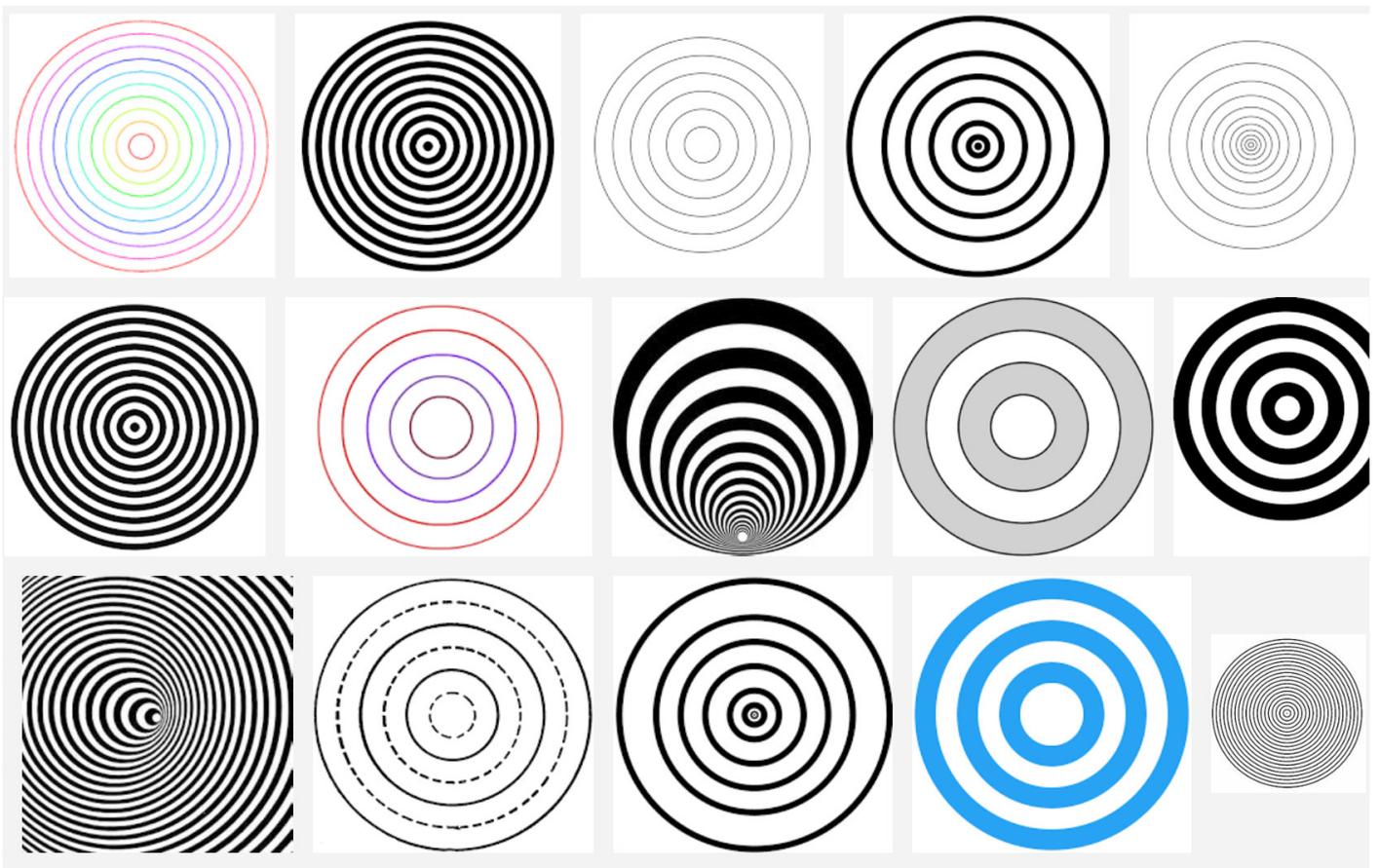
Pour VISION, le groupe ACTH présente une cartographie d'œuvres dans le lieu de leur création où d'exposition que la maquette illustre, une forme d'atlas en trois dimensions, autour duquel le visiteur déambule, produisant ainsi les liens entre les œuvres et les lieux évoqués.

Équipe :

- Bernard Rüdiger, artiste et directeur de l'unité de recherche « Art contemporain et temps de l'histoire » à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon
- Jenny Lauro-Mariani, membre du groupe ACTH et chercheuse à l'École des hautes études en sciences sociales et à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon
- Simon Bergala, membre du groupe ACTH et chercheur à l'École des hautes études en sciences sociales et à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon

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

Un programme de recherche de l'École des beaux-arts de Montpellier Méditerranée Métropole

Ce programme est associé aux équipes des universités Paris Ouest et La Sorbonne - Paris VIII, au département de la recherche du Musée du Quai Branly, à la Paris School of Economics (PSE), au MédiaLab de l'Institut d'études politiques de Paris

ART & VALEUR (« CHOSES DE PRIX »)



Art & Valeur (« Choses de prix ») est un programme de recherche qui se propose de réfléchir à la nature des « valeurs », et plus précisément au genre de réalité que sont les choses de valeur, autrement dit à leur ontologie, en comparant deux genres de valeurs qui se rencontrent sans se confondre : l'objet marchand et l'objet d'art. Il s'agit de reprendre la question du rapport entre l'art et la valeur en associant des chercheurs en sciences humaines, en particulier en philosophie (métaphysique et esthétique), en sociologie et anthropologie, avec des chercheurs et professionnels du monde de l'art (historiens d'art, artistes plasticiens, galeristes, collectionneurs, etc.) et de l'économie (économistes, professionnels du marketing, investisseurs, etc.) autour des principales institutions partenaires, en favorisant les collaborations interdisciplinaires. Ce programme se propose donc d'éprouver la possibilité de construire un dispositif permettant la collaboration directe entre création artistique et recherche universitaire. Il doit aboutir à une triple diffusion : par un site Internet, par une publication, par une exposition.

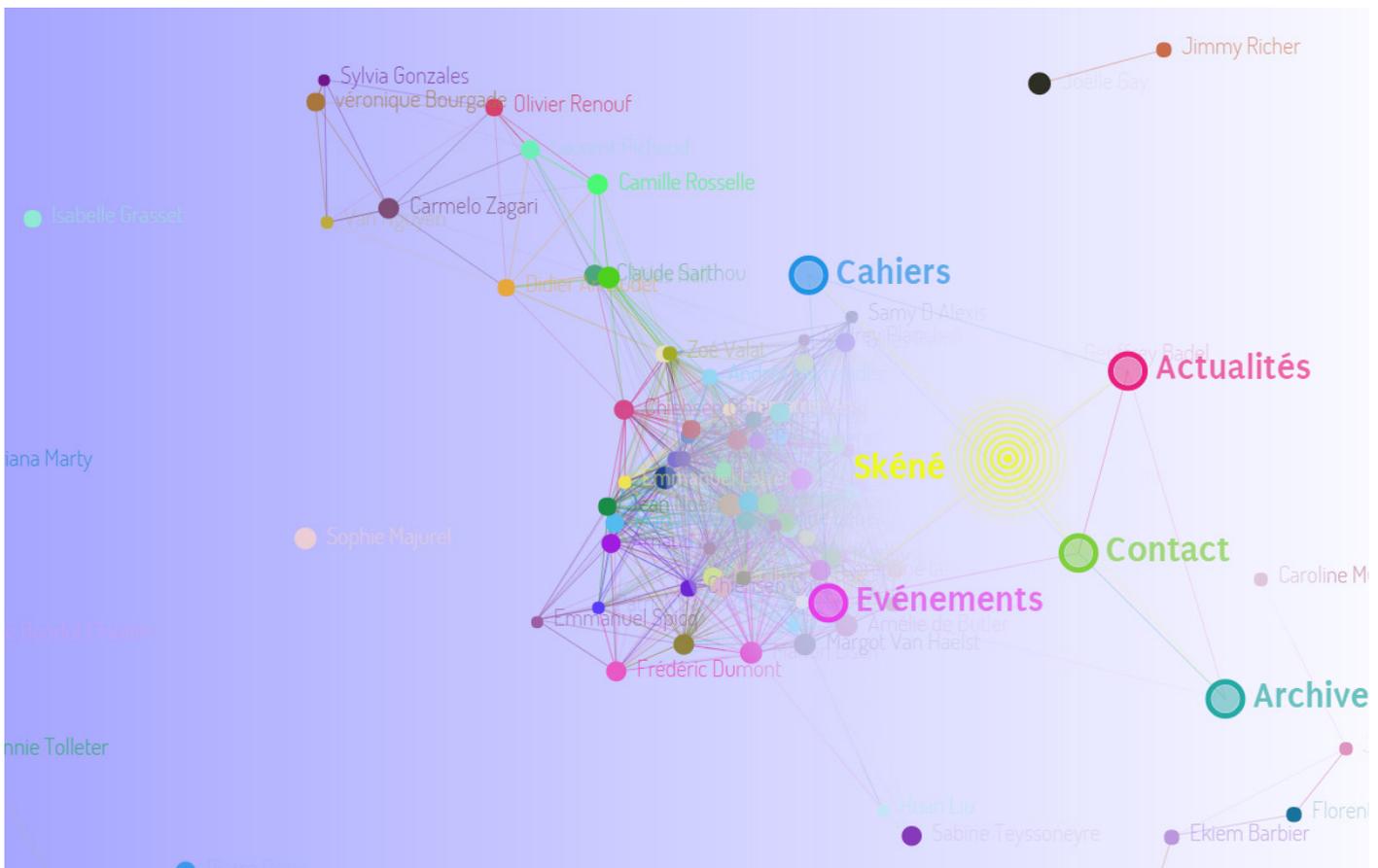
Pour VISION, Éric Watier lit *Autobiographie express*, texte écrit pour le séminaire « Art & Valeur ». *Autobiographie express* liste les actes artistiques de l'auteur ayant un rapport avec la question de la valeur de l'objet d'art. Le texte reprend aussi en son sein trois autres conférences : « Donner c'est donner », « L'inventaire des destructions » et « Le prix des mots ».

Équipe :

- Juan Luis Gastaldi, philosophe et coordinateur de la recherche à l'école des beaux-arts de Montpellier-Méditerranée-Métropole
- Laetitia Delafontaine, artiste, responsable du projet « Art & Valeur »
- Eric Watier, artiste, membre du projet Art & Valeur

Un programme de recherche de l'École des beaux-arts de Montpellier Méditerranée Métropole

SKÉNÉ



« Du périmètre scénique en art: re-penser la Skéné ? » est un des axes du travail mené au sein du programme de recherche « Skéné », qui propose depuis presque quatre ans, une réflexion sur la nécessaire spatialisation de toute création artistique. Son champ de recherche englobe ainsi, autant les arts plastiques que le spectacle vivant, le cinéma, l'écriture et le son, interrogeant le périmètre scénique en tant qu'espace de création.

Ce programme de recherche permet d'approfondir et de partager des réflexions et des pratiques croisées, entamées dès 1998 l'atelier de recherche et de création (ARC) de l'école des beaux-arts de Montpellier Méditerranée Métropole, intitulé « Espace scénique/ Espace critique ». De nouvelles pistes de réflexion sont entretenues et cultivées au sein de ce programme, grâce à la participation de partenaires venant de champs divers de la création (danse, art contemporain, cinéma, etc.), d'étudiants de l'école et, de plus en plus, de jeunes diplômés qui décident de continuer à travailler cette problématique. Les rendez-vous (expositions, workshops, conférences, séminaires, projections-débats, etc.), les publications (dix cahiers *Skéné*) et le site web, nourrissent et archivent la pratique et la réflexion. Ils offrent aussi des espaces d'expérimentations par une volonté inscrite dès le départ de déplacer sans cesse les attendus en questionnant les formes et les formats de l'exposition, de la conférence, de l'écriture, de la mise en pages, etc.

Pour l'évènement VISION, trois membres du programme de recherche issus de trois générations d'étudiants de l'École des beaux-arts de Montpellier Méditerranée Métropole (Andrés Hera, Jimmy Richer et Cédric Torne) vont s'emparer des contenus des dix cahiers Skéné pour mettre en évidence et questionner – à travers les textes et les visuels produits tout au long de trois années de Rendez-vous – l'architecture du Palais de Tokyo, ses différents espaces et leur pratique, leurs rapports à l'humain dans la proximité et l'éloignement, l'adresse à une assemblée et la parole confiée, l'échange ou la concentration... Comment le lieu conditionne-t-il notre présence, notre posture, nos mouvements ? Que dit notre corps du lieu dans lequel il évolue ? Que se jouent-ils dans les rencontres de ces corps et des individus entre eux et avec le lieu ?

Équipe :

- Juan Luis Gastaldi, philosophe et coordinateur de la recherche à l'École des beaux-arts de Montpellier Méditerranée Métropole
- Joëlle Gay, plasticienne-enseignante, coordinatrice du programme « Skéné »
- Corine Girieud, théoricienne-enseignante, membre de Skéné
- Annie Tolleter, scénographe, membre de Skéné

Artistes associés au programme :

Andrés Hera, plasticien ; Jimmy Richer, plasticien ; Cédric Torne, plasticien-performeur ; Laurent Pichaud, danseur-chorégraphe

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

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

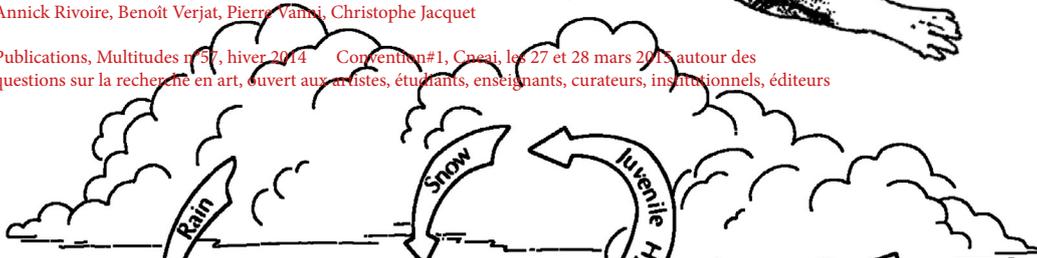
Ressources

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 Vannei, 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^e 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.

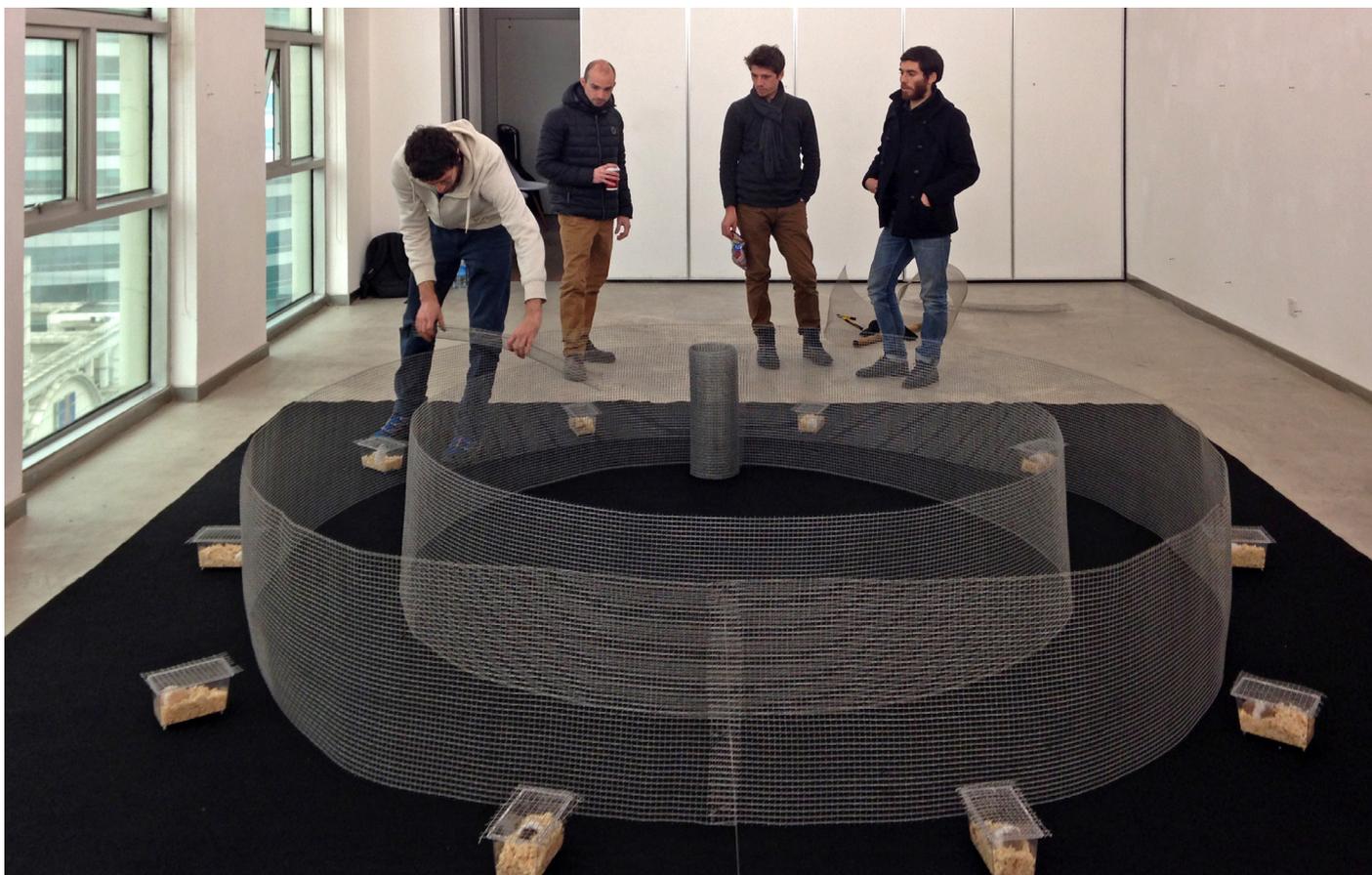
Équipe :

- 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/

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.

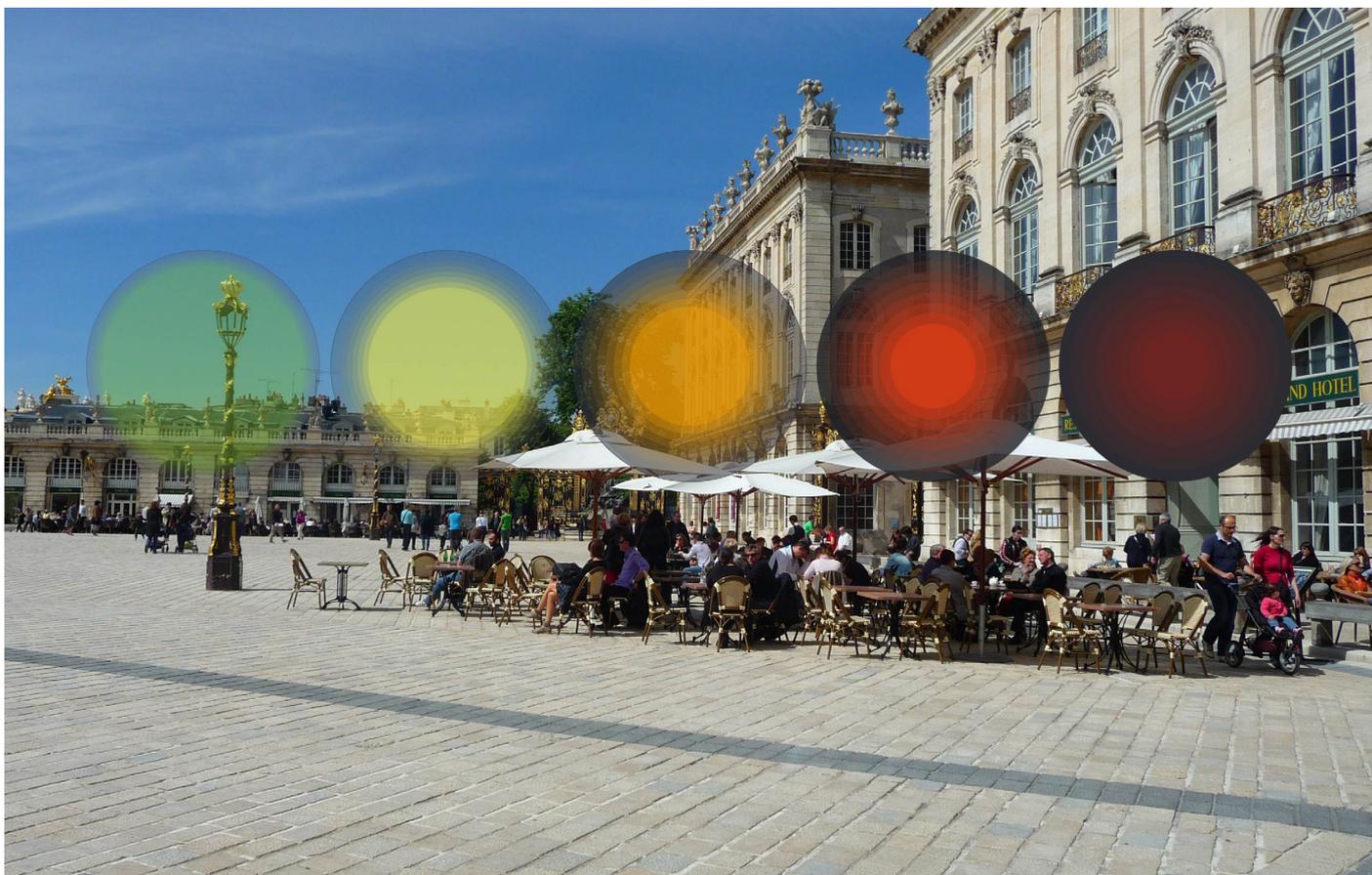
Pour VISION, l'ANRT rassemble les ouvrages, publications, travaux éditoriaux et archives des projets réalisés au sein de ce programme de recherche.

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 programme de recherche réunissant les travaux de deux ateliers de recherche et de création de l'École supérieure d'art du Nord-Pas de Calais Dunkerque - Tourcoing

ART ET TERRITOIRE



L'école supérieure d'art du Nord-Pas de Calais Dunkerque - Tourcoing déploie ses lignes de recherche autour de la thématique « Art et Cité ». Il s'agit d'interroger la façon dont les pratiques artistiques interagissent avec la société dans ses différentes acceptions (géographique, patrimoniale, sociale, anthropologique...) Le programme « Art et Territoire » donne lieu à trois projets articulés sur chacun des sites de l'école.

ENFANTS DES VILLES

Intégré dans le cadre d'un FIL (Fabrique d'Initiative Locale) porté par la ville de Dunkerque et en partenariat avec le Learning center – Ville durable de Dunkerque, le projet associe des étudiants en Master de l'ULCO (Politique d'aménagements urbain et du littoral) et des étudiants de l'ESA. En travaillant sur une zone urbaine identifiée par le politique comme espace de relégations, il s'agit de porter un double regard, celui des sociologues par des enquêtes de terrain et préconisations; celui des artistes par une approche sensible. L'ensemble de ces travaux sont régulièrement croisés pour aboutir à une restitution dans l'espace public.

INTERSTICES

Décentrer les regards, déplacer les lignes, explorer les marges pour imaginer des situations alternatives, créer des installations temporaires et proposer des espaces transitoires. [...] L'objet de ce cycle de travail est d'étudier (mais aussi d'éprouver) ces nouvelles formes de création, de construction et de transmission à l'œuvre dans les interstices de nos territoires. Ces aspects se traduiront sous la forme d'une série de workshops, de conférences et d'expositions mêlant intervention artistique, recherche fondamentale et expérimentation urbaine.

RÉSISTANCE

En s'emparant d'une sollicitation de la ville, « Tourcoing vu par... » activée pour les Journées du patrimoine 2016, il s'agit de voir comment la commande peut être détournée au profit d'un regard critique sur le cadre

de vie urbain. Ce projet s'inscrit en écho à la biennale *Watch this Space* Nord portée par le Réseau transfrontalier d'art contemporain 50°.

Équipe :

- Nathalie Poisson-Cogez, coordinatrice de la recherche et de la professionnalisation
- Albert Clermont, professeur d'enseignement artistique en photographie
- Benoit Meneboo, professeur d'enseignement artistique en photographie

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.²

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

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^e 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

Un programme de recherche de l'École supérieure des beaux-arts de Nîmes

LA FLAMME ET LE PAPILLON



« Le problème d'écrire, remarque Deleuze, ne se sépare pas d'un problème de *voir* et d'*entendre* : en effet, quand une autre langue se crée dans la langue, c'est le langage tout entier qui tend vers une limite "asyntaxique", "agrammaticale", ou qui communique avec son propre dehors. La limite n'est pas en dehors du langage, elle en est le dehors : elle est faite de visions et d'auditions non-langagières, mais que seul le langage rend possibles. [...] C'est à travers les mots, entre les mots, qu'on voit et qu'on entend »
(*Critique et clinique*, p. 9).

prises dans l'électricité de leurs possibles, dans la tension de leurs virtualités *apparaissantes*.

Équipe :

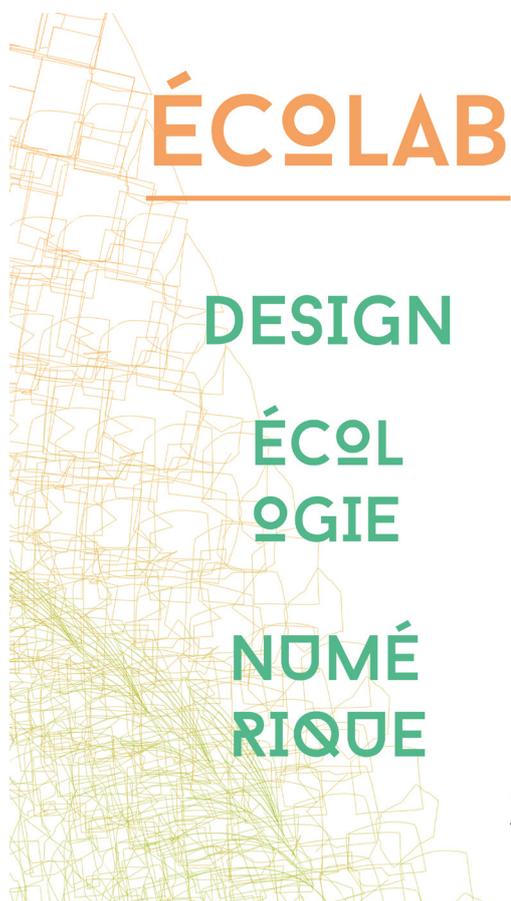
- Maïder Fortuné, artiste associée
- Annalisa Bertoni, théoricienne et responsable du programme « Le flamme et le papillon »

C'est depuis cette altérité constitutive de la langue que le programme de recherche « La flamme et le papillon » développe les médiums spécifiques qui sont l'écriture littéraire et l'écriture filmique. Un des lieux de surgissement de ces « événements à la frontière du langage » semble résider dans la rencontre des deux médiums qui, comme l'observe Jean-Louis Leutrat, « force les partenaires (ou l'un des deux) à penser, chacun étant mis en présence de son « propre » qui le concerne essentiellement, chacun étant affronté à sa limite » (*Cinéma & Littérature. Le grand jeu*, p. 37). Au lieu de se concentrer sur les éléments d'identité et de convergence entre littérature et cinéma, cet axe de recherche se propose de questionner la porosité entre des formes procédant de moyens propres d'expression, d'analyser les enjeux de leur mise en tension, de poser l'opacité et le déplacement comme sources de recherche et d'expérimentation dans les champs théorique et artistique. Aborder l'échange par l'intervalle revient aussi à postuler le dépaysement, la discordance ou l'impureté comme horizons possibles de la création contemporaine au croisement entre écriture, cinéma et art vidéo.

Pour VISION, « La flamme et le papillon » se présente sous la forme d'une performance-lecture accompagnée de projections filmiques. Depuis l'obscurité d'une salle de cinéma, des voix, des images. Images mentales issues de l'écriture littéraire, images lumière projetées sur l'écran, mots dits, mots enregistrés, mots écrits, qui rencontrent l'image, la pénètrent, l'écartèlent, la quittent, plus tard la retrouvent. Circonvolutions du papillon autour de la flamme, vibrations des grammaires respectives, littérature, cinéma,

Une unité de recherche de l'École supérieure d'art et de design d'Orléans

ECOLAB



ECOLAB (Design-Écologie-Numérique, du signe à l'espace) est présentée à travers le programme de recherche « Construire/Écrire l'espace » qui a préparé sa constitution. Ce programme de recherche a proposé d'interroger et d'expérimenter la problématique de l'espace selon les enjeux contemporains issus du développement des technologies numériques et des nouveaux modèles de conception computationnelle qui redéfinissent les processus de conception, de fabrication et de représentation. Le premier volet (2013-2014) s'est structuré par l'exposition « Habitat imprimé » de François Brument et Sonia Laugier, à l'École supérieure d'art et de design d'Orléans, par deux journées de recherche intitulées « Construire l'espace : productions singulières – espaces pluriels » sur les nouveaux modes de conception et de production, et « Écrire l'espace : productions singulières – espaces pluriels ». Ce premier volet a également engendré la création d'ateliers de recherche et de création et de l'exposition « Hétérotopies » à la Collégiale St-Pierre-le-Puellier à Orléans. Le second volet (2014-2015) s'est structuré par une journée de recherche « Vivre l'espace augmenté » au FRAC Centre, un cycle de conférences sur l'espace, des éditions et des ateliers de recherche et de création travaillant sur ces thèmes.

Pour VISION, le programme ECOLAB organise une table-ronde sur les enjeux du rapport entre design, écologie et numérique.

Équipe:

- Ludovic Duhem, responsable de la recherche à l'École supérieure d'art et de design d'Orléans
- Emmanuel Cyriaque, éditeur
- Claire Le Sage, designer
- Alessandro Vicari, architecte et designer
- Didier Laroque, coordinateur du cycle de conférences sur l'espace et de la table-ronde
- Caroline Kassimo-Zahnd, designer multimedia

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

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 plateforme de recherche de l'École supérieure d'art des Pyrénées Pau – Tarbes

L'OBSERVATOIRE DES REGARDS



L'Observatoire des regards, plateforme initiale regroupant les différents axes de recherche de l'École supérieure d'art des Pyrénées, est né d'un projet avec un télescope, pétri d'imaginaires scientifiques bien connus tels l'infiniment petit et l'infiniment grand, imaginaires d'une école parmi les plus petites de France, Tarbes à l'époque, mais aux ambitions immenses. *L'Observatoire des regards* témoigne d'un itinéraire de recherche qui est aussi une expérience intellectuelle collective : Que voit-on ? Que regarde-t-on ? Qui regarde quoi ?

Au cœur de l'École supérieure d'art des Pyrénées et dans la ville, à 2877m d'altitude, sous terre ou en mer, vers moins 25000 ans avant notre ère ou à l'échelle microscopique, le regard est mis en question. Entre eux, les différents axes de recherche tissent un développement rhizomique et font de *L'Observatoire des regards* une plateforme dense, multiple, dédiée à la compréhension et à la pratique de l'art contemporain ; elle regroupe un ensemble de questionnements théoriques et culturels, non hiérarchisé et transversal, au sein duquel chaque étudiant-chercheur peut trouver matière et écho à ses préoccupations et à ses engagements.

LE BIVOUAC

Bivouac plutôt que camping : camping c'est le terrain de camping où l'on s'installe pour un séjour. Bivouaquer, c'est se mettre là à cet endroit-ci et repartir demain ou dans deux jours. Camper, décamper, implique un mouvement un passage.

Le grec *Skènè* donnera « scène » en français : « *Skènè* signifie la tente et l'adjectif *skènités* veut dire nomade, vagabond. Le spectacle s'étend partie après partie, la scène se serre et se dilate. Le spectacle range les objets côte à côte, tandis que la scène communique son rythme, son geste de camper décamper aux images. » (Michel Guerin, *L'Espace plastique*, édition La part de l'oeil, 2008).

Le bivouac est un lieu de recherche exposé qui se déploie pendant plusieurs jours durant VISION. Il se présente ainsi comme une œuvre vivante avec sa plasticité, son climat propre : un accrochage fonctionnel et méthodique s'organise à la manière du matériel de camping ; des conférences et

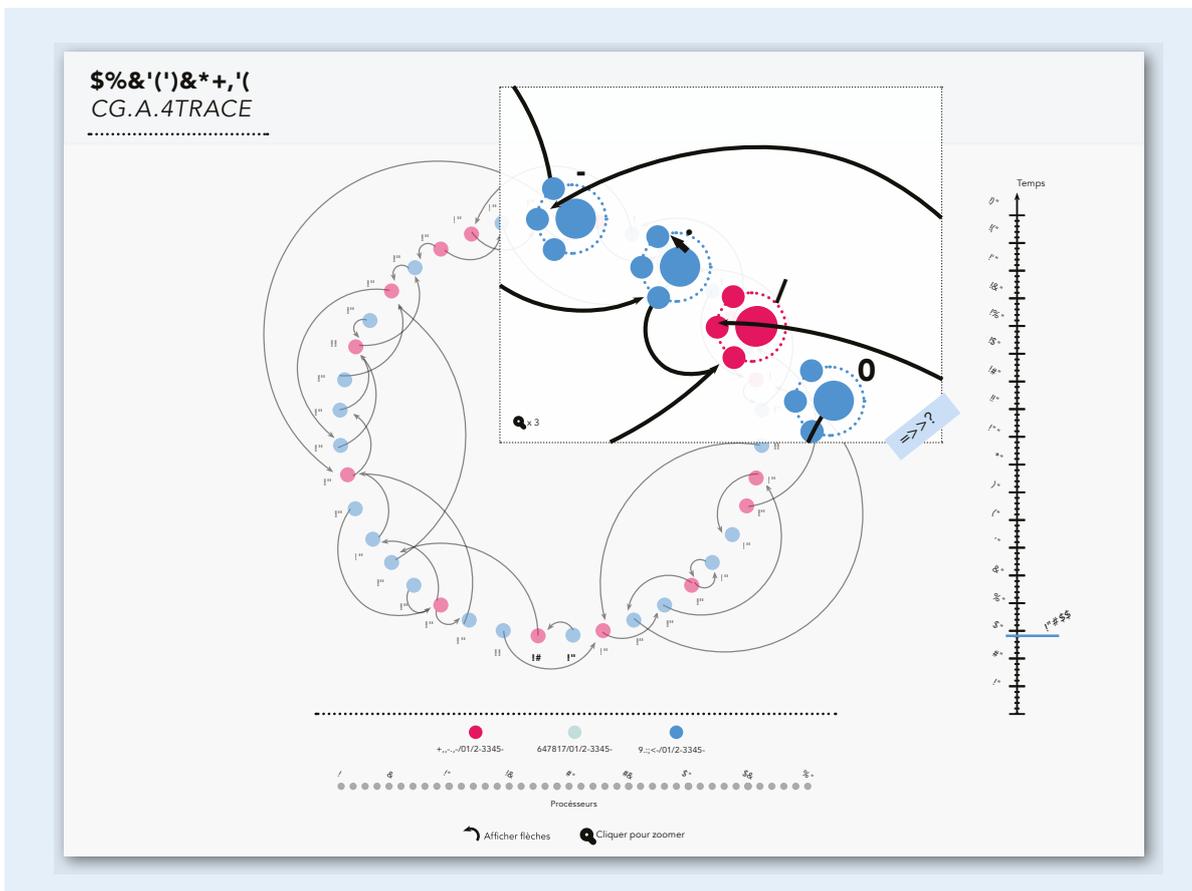
lectures sont programmées sous la tente. Le Bivouac se déplace, se peuple, s'étend et se restreint en fonction de la météo ; avance au fur et à mesure qu'il tisse sa recherche et dégage les enjeux de sa constitution en prenant appui sur les différents projets développés au fil du temps par *L'Observatoire des regards*.

Équipe :

- Artistes enseignants au sein de l'École supérieure d'art des Pyrénées :
Elsa Mazeau, Frédéric Delpech, Philippe Fangeaux, Chrystelle Desbordes
- Artistes diplômés associés au programme « L'observatoire des regards » :
Pierre Clément, Cindy Coutant, Béatrice Darmagnac, Carolle Priem-Schutz
- Étudiants de l'École supérieure d'art des Pyrénées :
Cassandra Cechella, Cyril Boixel, Inès Lavialle, Marion Mounic, Maxime Raynaud, Thomas Stefanello
- Jean-Christophe Bailly, essayiste et écrivain, invité au sein de l'Observatoire des regards
- Federico Nicolao, philosophe et enseignant au sein du programme de l'Observatoire des regards
- Christiane Voltaire, philosophe et intervenant invité au sein l'Observatoire des regards

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

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

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,

Les post-master de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne

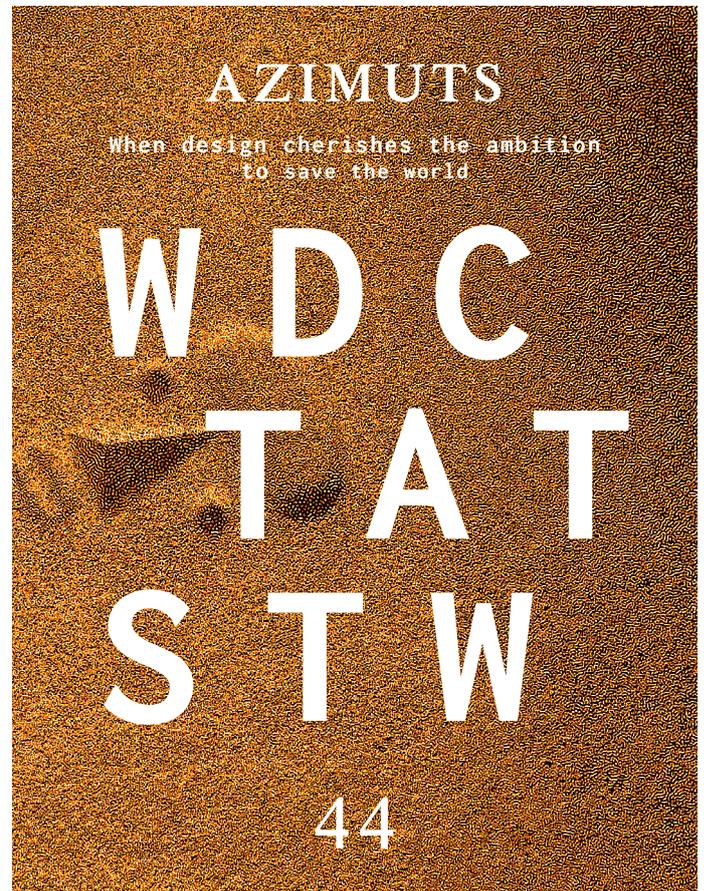
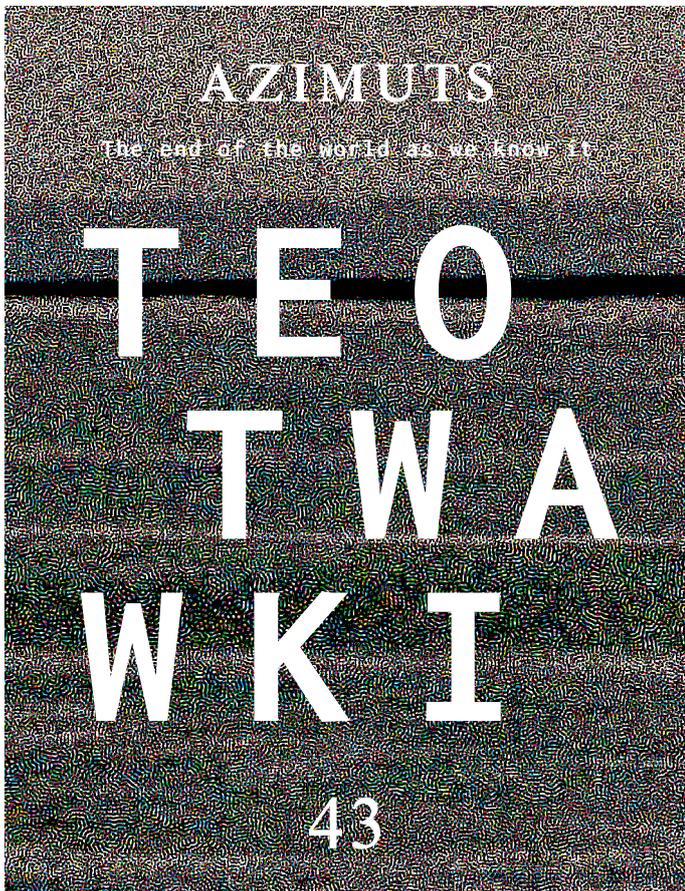
CyDRe



Inscrit dans un environnement unique en France, où tout converge pour le développement d'une culture design de haut niveau, le CyDRe propose aux étudiants diplômés d'une école d'art et design ou d'un master universitaire de poursuivre leurs études au niveau recherche, selon trois régimes possibles : le post-diplôme design et recherche (durée : 1 à 2 ans) ; le diplôme supérieur de recherche en design ou DSRD (durée : 3 ans) ; le doctorat › Arts industriels ‹ en partenariat avec l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne (durée : 3 ans).

Une revue de recherche en design de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne

AZIMUTS



Revue de recherche en design fondée en 1991 à Saint-Étienne, *Azimuts* est une publication unique dans le paysage éditorial du design. Elle constitue à la fois un lieu de réflexions, d'échanges et de critiques sur les enjeux du design, un terrain d'expérimentations et de recherches graphiques de haut niveau, ainsi qu'un support de valorisation des projets menés par les étudiants-chercheurs engagés dans le Cycle Design Recherche de l'ESADSE (CyDRe).

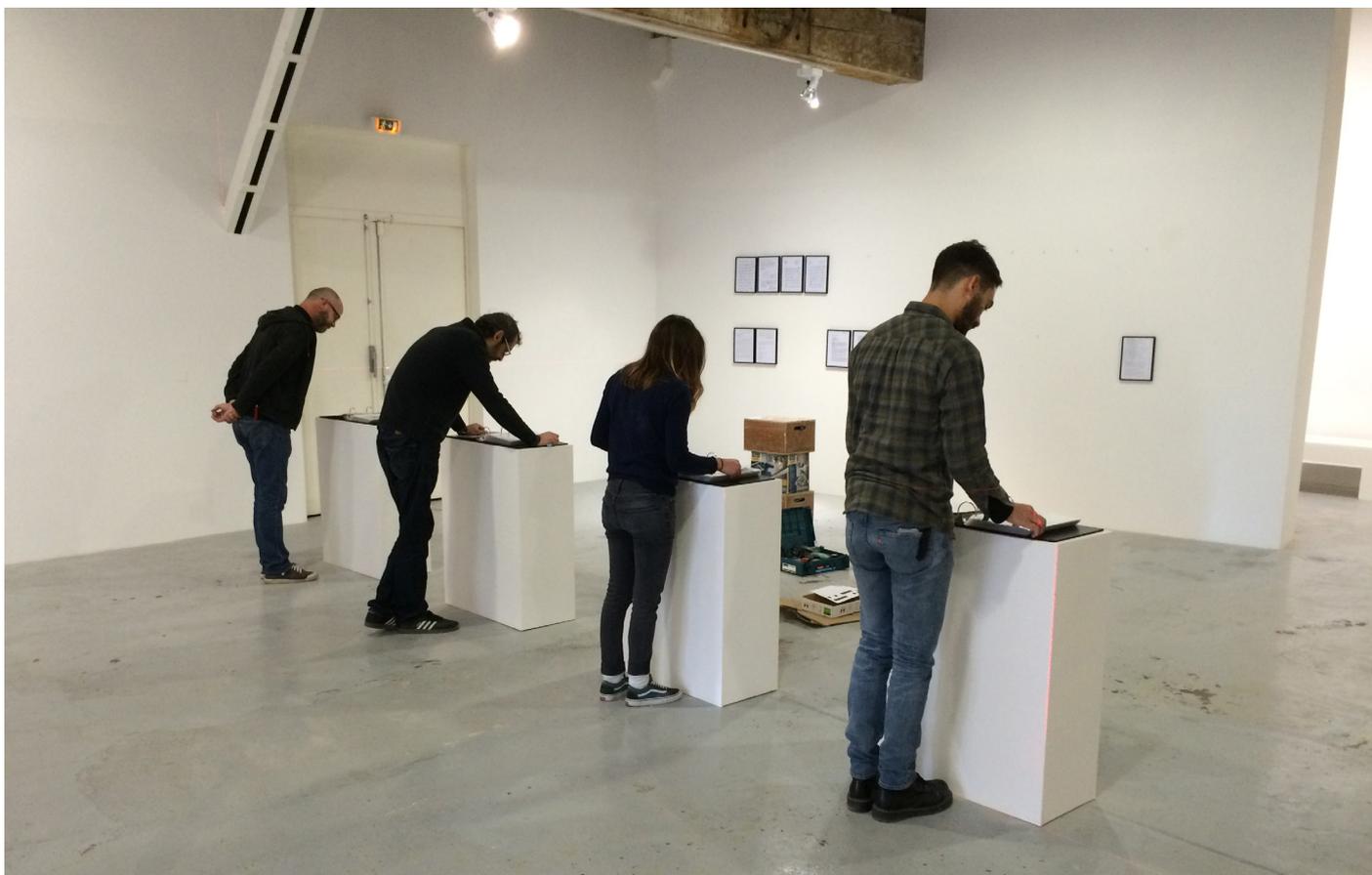
À l'occasion de VISION, les numéros 43 et 44 de la revue *Azimuts* sont présentés et lancés, dans le cadre d'une table-ronde thématique sur les pratiques éditoriales dans les écoles d'art.

Équipe:

- Rodolphe Dogniaux, designer (direction de projet de recherche)
- Marc Monjou, théoricien du design (direction de recherche et direction éditoriale d'*Azimuts*)
- Samuel Vermeil, designer graphique (direction graphique d'*Azimuts*)

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

ÉGALITÉ, HYBRIDITÉ, AMBIVALENCE



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

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 »

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.

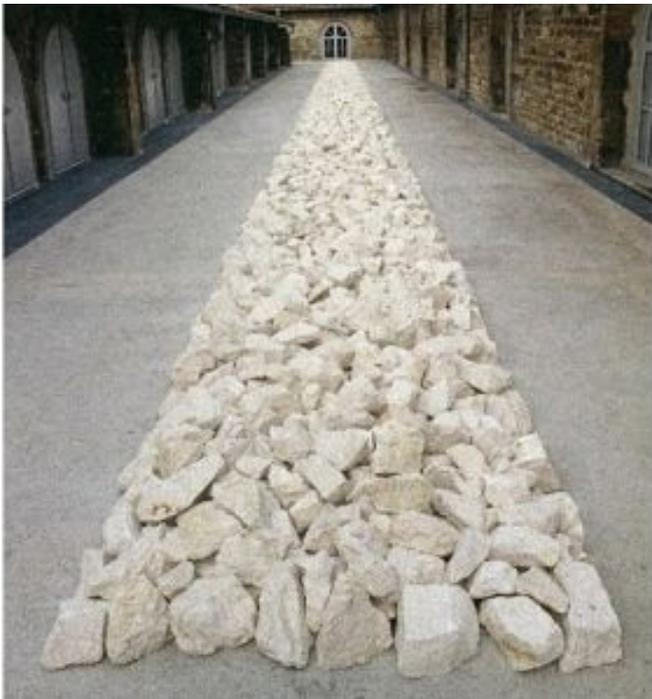
Pour VISION, LabBooks propose la présentation et l'activation d'une bibliothèque de recherche réunissant des éditions conçues par les protagonistes de ce projet ainsi que d'autres éditions ou documents permettant de dessiner un territoire de travail et d'y tracer des pistes de réflexion. Cette bibliothèque 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 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 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 »

Une proposition de l'ANdÉA, Association nationale des écoles supérieures d'art

dossier de presse

ANdÉA Association nationale des écoles supérieures d'art

Créée en 1995 sous la forme d'une association nationale des directeurs des écoles supérieures d'art, l'ANdÉA s'est transformée en 2012 en Association nationale des écoles supérieures d'art et fédère toutes les écoles supérieures d'art publiques françaises sous tutelle du ministère de la Culture et de Communication. Ces établissements d'enseignement supérieur et de recherche délivrant des diplômes nationaux de niveau Bac +3 et Bac +5 (ces derniers conférant le grade de Master) mais aussi des 3e cycles et post-masters professionnels, sont représentés au sein de l'ANdÉA par plus de 200 membres issus de toutes les catégories d'acteurs : directeurs, professeurs, étudiants, administrateurs, chefs de services.

Mettant en réseau des écoles territoriales et nationales de toutes envergures et de tous les territoires, l'ANdÉA est une plateforme de réflexion, une instance de proposition et une force d'affirmation de la spécificité de l'enseignement supérieur artistique par la création. Elle défend un modèle de formation et de recherche singulier qui se caractérise par le primat de la référence au champ artistique contemporain, aux figures de l'artiste et de l'auteur et par une pédagogie fondée sur l'expérimentation, le jugement critique et le projet personnel de l'étudiant. L'ANdÉA entend plus largement contribuer au débat d'idées contemporain, en faisant valoir, à une époque où l'éducation et la créativité sont des enjeux politiques, sociaux et économiques de première importance, le modèle émancipateur des écoles supérieures d'art.

PRÉSIDENT

Emmanuel Tibloux, directeur de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon

VICE-PRÉSIDENT CHARGÉ DE LA RECHERCHE

Stéphane sauzedde, directeur de l'École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

COORDINATRICE DE L'ANdÉA

Maud Le Garzic vieira Contim

COORDINATRICE DE VISION

Ninon Duhamel

DESIGN GRAPHIQUE

Camille Garnier & Alex Paraboschi

DÉVELOPPEMENT DU SITE WEB

Francis Josserand

CONTACT PRESSE

Maud Le Garzic Vieira Contim

contact@andea.fr

www.andea.fr

www.visionvision.fr

06.26.38.82.84

INFORMATIONS PRATIQUES

Palais de Tokyo

(salle Le saut du Loup)

13, avenue du Président Wilson 75116 Paris de midi à minuit

TARIFS

Entrée donnant accès à toutes les expositions du Palais de Tokyo

- Plein tarif : 10€
- Tarif réduit : 8€, visiteurs de moins de 26 ans, enseignants, Maison des artistes et bénéficiaires des partenariats billetterie
- Gratuité : les visiteurs de moins de 18 ans, les demandeurs d'emploi, les bénéficiaires des minimas sociaux, le personnel du Ministère de la Culture et de la Communication, iCoM, iKT, journalistes, guides-conférenciers, pass enseignant, bénéficiaires du minimum vieillesse, C-E-A / Commissaires d'exposition associés, personnes en situation de handicap & leur accompagnateur, habitants de la ville d'Ermont



**Avec le soutien
du ministère de la Culture
et de la Communication,**

**en partenariat avec
Boesner France,
la société Canson,
le magazine étapes:,
Lechassis, Gabriel,
le Palais de Tokyo
le Champagne Perrier-Jouët
et Roche-Bobois.**

boesner
BEAUX-ARTS • ARTS GRAPHIQUES • SCULPTURE • ENCADREMENT


CANSON®

étapes:

LE CHASSIS

Gabriel®

**PALAIS
DE TOKYO**

 CHAMPAGNE
PERRIER-JOUËT

rochebobois

