



Axe 4 du MICA

Art : scénographie et design : figures de l'urbanité

Sous la Direction de Bernard Lafargue

Cycle de Séminaires Création, production, expérience

Sous la direction de Cécile Croce

Mercredi 19 février 2014

14h30 à 18h30 - Salle 2 MSHA

Séance transversale : Création, Production, Expérience numérique

Présentation : Bernard Lafargue, Cécile Croce, Claire Azema :

Didier Paquelin, Le numérique, un nouvel espace-temps social expérientiel.

Bernard Lafargue, La Toile comme sculpture sociale esthétique totale.

M. Caterina Manes Gallo, Ce que le « numérique » fait à la communication verbale écrite.

Corinne Rondeau, Voir le temps, Des usages du numérique dans l'œuvre de David Claerbout.

Sylvain Chassériaux, Systèmes de productions contemporains, de nouvelles opportunités pour le design. Présentation au travers des projets « Fabrique-hacktion » et « Néo-artisanat ».

Henry Elophe, De la sculpture en bronze à la sculpture numérique.

Didier Paquelin

Le numérique, un nouvel espace-temps social expérientiel

Plus qu'un outil, une technique, le numérique, notion polysémique qui engage symbolique, technologie, imaginaire, représentation et action, offre un nouvel espace-temps social expérientiel. Par les caractéristiques de connectivité, les pratiques de mobilité, nous observons l'émergence de nouvelles formes organisationnelles issues de l'hybridation, du métissage d'activités situées dans les espaces physiques et numériques. Il ne s'agit plus d'opposer réel au virtuel, mais bien de considérer les vécus expérientiels fondés sur la contribution, la sérendipité et la configuration de nouvelles frontières de l'action. Prenant appui sur l'analyse de différents terrains d'études nous reviendrons au cours de cette intervention sur les fonctions du numérique dans sa qualité d'objet et de sujet. Nous traiterons des processus d'actualisation des potentiels proposés par ces technologies pour comprendre dans la dualité contrainte/ouverture, les singularités de l'expérience vécue. Nous discuterons en conclusion de la notion de design d'expérience utilisateur.

Bernard Lafargue

La Toile comme sculpture sociale esthétique totale

La Toile est devenue, en ce début de troisième millénaire une « sculpture esthétique sociale totale ». Être humain ce n'est plus être au monde à partir d'un corps situé dans un lieu, comme le pensait l'existentialisme, mais « ex-sister » virtuellement dans un cyberspace virtuel comme une personne virtuelle connectée à d'autres personnes virtuelles, grâce à des ordinateurs tellement miniaturisés et des réseaux si peu visibles qu'ils n'apparaissent plus comme des prothèses, mais comme des parties de soi-même, des prolongements biotechnologiques. À la différence de tous les médias dominants précédents, la toile favorise des relations, non plus d'Un vers tous, mais de tous vers tous, sans exclusive de classe ou de genre.

Cette communication se propose de montrer comment les œuvres en réseau les plus stimulantes de ces dix dernières années mettent en scène et en abyme, « étoilent » en un mot, cette nouvelle manière d'être au monde.

M. Caterina Manes-Gallo

Ce que le « numérique » fait à la communication verbale écrite

Il s'agit ici d'une « expérience numérique » en relation avec la communication entre un humain et un dispositif informatique, en langue naturelle écrite (LNE).

De façon un peu plus précise, il s'agit du travail théorique sous-jacent à la conception de dispositifs d'interface, appliqués à la recherche d'information en texte intégral. En allant vite, ce travail théorique implique la modélisation des connaissances (surtout langagières) qui, une fois implémentées, permettront à ce même dispositif « d'avoir l'air de comprendre » un discours en langue naturelle écrite (texte ou tour de parole dans un dialogue avec l'utilisateur humain). A partir d'une approche interdisciplinaire qui se situe au carrefour des sciences de l'information et de la communication (SIC) et des sciences du langage (SdL), l'objectif sera de montrer comment les enjeux théoriques et méthodologiques soulevés par la conception d'interfaces plus « anthropocentrées » alimente la réflexion sur la question du sens langagier en sciences humaines. En d'autres termes, on essaiera de montrer comment les contraintes posées par « l'instrumentation du sens langagier » constituent un précieux tremplin pour réfléchir à « l'évidence » du fonctionnement de la langue naturelle comme instrument de communication et comme vecteur de la cognition.

Corinne Rondeau

Voir le temps, Des usages du numérique dans l'œuvre de David Claerbout

Né en 1969 à Kortrijk en Belgique, David Claerbout est familier des techniques digitales et numériques, de la photographie et du cinéma. À la croisée de l'histoire et de la mémoire, son travail contribue à réévaluer en profondeur le statut de l'image contemporaine, à contrarier la culture visuelle contemporaine : prolifération et circulation intempestives des flux qui nous fait perdre le temps de voir.

Depuis 1996, David Claerbout manipule des temporalités singulières, confondues à tort avec la lenteur. Ses images sont autant de possibles pour redonner pleine possession au regard.

Sylvain Chassériaux

Systemes de productions contemporains, de nouvelles opportunités pour le design. Présenté au travers des projets « Fabrique-hacktion » et « Néo-artisanat ».

FABRIQUE HACKTION :

Fabrique / Hacktion engage une ré-appropriation des espaces publics et collectifs en installant des greffes, compléments d'objets, qui favorisent un usage, augmentent ou questionnent le mobilier urbain et les dispositifs existants.

La réalisation de ces greffes tire parti des technologies du Fab-Lab (Ensci), dites de prototypages rapides ou machines plus traditionnelles, qui permettent de réaliser des pièces sur mesure, légères, qui peuvent s'adapter et s'ajuster facilement aux standards de la rue. A chaque intervention correspond un emplacement spécifique, une vidéo explicative, un mode d'emploi et tous les plans de constructions et fichiers à télécharger depuis le site, lequel invite l'utilisateur à participer à la production et à convertir la ville standardisée en un ensemble de quartier singuliers et diversifié.

Des boîtes, des tables, des portes-manteaux, des éléments flexibles, élastiques, prennent la ville comme territoire d'expériences et tendent à ouvrir le champ d'investissement du design vers d'autres formes pratiques, informatives et poétiques. Le processus de fabrication vise des contextes particuliers et met en regard les fablabs, sortes d'opportunités émergentes de production et de services, avec les outils et machines plus classiques qui aménagent les villes, les écoles, les réseaux de transports, etc.

NÉO-ARTISANAT :

Comment les technologies d'usinage numérique, et l'émergence des FAB-LAB peuvent susciter un retour à une production artisanale?

Proposer un système de production couplant les notions propres au Fab-lab et celles propres à l'artisanat, pour générer des objets de qualité en petite série.

Combiner la main, l'esprit, l'œil, la maîtrise technique, la sensibilité esthétique avec l'impression 3D, la découpe laser, la fraiseuse numérique et tout type de machines à commandes numériques.

Henry Elophe

De la sculpture en bronze à la sculpture numérique

L'usage d'un logiciel informatique en 3D pour engendrer une œuvre impose-t-il à l'artiste un processus de création différent ? Par sa logique le numérique évacue-t-il le corps dans l'acte-créatif ? En nous référant au travail de Jean ISNARD, un sculpteur parti du bronze traditionnel et qui expérimente les différents stades de l'évolution des outils informatiques, nous analyserons ses principales œuvres depuis 2007. Nous chercherons ainsi à souligner l'influence des technologies, sur les plans logiciel et matériel, dans la sculpture contemporaine. L'imprimante 3D venant influencer la réalisation de l'objet d'art dans toutes ses dimensions.