

mha
laboratoire

Journée d'étude

L'image performative

**Surfaces opératoires;
image, trace, texte**

Lundi 22 mai 2023

De 14h à 17h

**Ecole Nationale Supérieure
d'Architecture de Grenoble**

L'image performative

Surfaces opératoires; image, trace, texte

Suite de la journée L'image performative, organisée le 14 nov. 2022.

Aujourd'hui, les images se multiplient, se démultiplient jusqu'à, semble-t-il, n'être plus que les particules d'un flux constant, déconnectées d'une réalité qu'elles auraient à décrire ou à renseigner. L'aura de l'image semble toujours plus menacée, tout comme sa capacité à traduire le monde et à le transformer. Face à ce constat, il nous paraît important de revenir sur la place de l'image dans certaines pratiques contemporaines où cette dernière conserve ou retrouve son caractère opératoire en s'inscrivant dans un processus de conception et de fabrication qui permet – ce sur quoi nous nous attacherons plus particulièrement – un développement dans les trois dimensions.

Les champs de l'architecture, du design, des arts visuels sont familiers de ces multiples passages par des phases de figuration et de représentation bi-dimensionnelle qui impliquent littéralement l'activation d' «une surface inscrite» [image, trace, texte...]; définition qui, en évitant la polysémie persistante du terme « image » et dépassant la question de la mimésis, permettra justement d'en ré-interroger la nature.

C'est une réflexion sur cette part opératoire de l'image et de divers champs d'inscription que nous souhaitons continuer lors de cette journée d'étude. L'image, la surface inscrite, comme forme intermédiaire et transitoire du projet [d'architecture, de design ou artistique] qu'il nous faudra étudier, en fonction des techniques auxquelles elle sera associée et aux opérations conceptuelles qui en feront la source, une étape, un mode d'action dans l'élaboration de la forme.

Cette instabilité de l'image, la perte de sa pérennité est amplifiée à l'ère numérique. À la surface de l'écran, l'image, désormais immergée parmi de multiples autres formes de contenus et au contact d'applications et logiciels divers, est potentiellement activable. Elle se diffracte, se manipule, se modèle, transite d'un support à l'autre, devient un ensemble de données qui se matérialisent en diverses modalités. Elle ne peut plus être considérée que comme un objet achevé, mais plutôt comme une source que différents processus peuvent déployer en d'autres modalités d'inscription, en texte, en son ou en volume. D'un autre côté, l'image peut naître du geste, d'un dispositif technique, ou d'un jeu de transcriptions numériques, être la forme visible et visuelle d'une genèse plus globale.

JOURNÉE D'ÉTUDE :

22 mai 2023

14h-17h

LIEU :

Amphi Maglione 3
Ecole Nationale Supérieure
d'Architecture
60 avenue de Constantine
38 036 Grenoble
[https://goo.gl/
mapsHtDAmVWsNiXaPs5H7](https://goo.gl/maps/HtDAmVWsNiXaPs5H7)

PROGRAMME :

13h45 : Accueil

14h00 : Ouverture

Philippe Marin

Professeur [MHA, ENSAG-UGA]

14h05 : Introduction

Anne Faure

Docteure en Arts Plastiques [MHA, ENSAG-UGA]

David Wolle

MCF [MHA, ENSAG-UGA]

14h15 : Traces de codes

Julien Rippinger

Architecte, doctorant [AllCe, ULB]

14h45 : Le dessin à l'état d'aire

Laëtitia Bischoff

Critique d'art, doctorante [LESA, Aix-Marseille Univ.]

15h15 : Les limites de la matière numérique

Simon de Diesbach

Artiste

15h45 : Perspectives de l'apprentissage profond « image-to-image » et « text-to-image » au sein du processus de conception en design

Gwenaëlle Bertrand

Maître de conférences en design, co-directrice du département Arts Plastiques [ECLLA, UJM]

16h15 : Conclusion et synthèse de la journée

COMITÉ D'ORGANISATION

Anne Faure

Docteure en Arts Plastiques,
MHA, ENSAG-UGA

David Wolle

Maître de conférences
MHA, ENSAG-UGA
Artiste

Camille Lesouef

Docteure en Histoire de l'Art,
Ingénieure de Recherche,
MHA, ENSAG-UGA

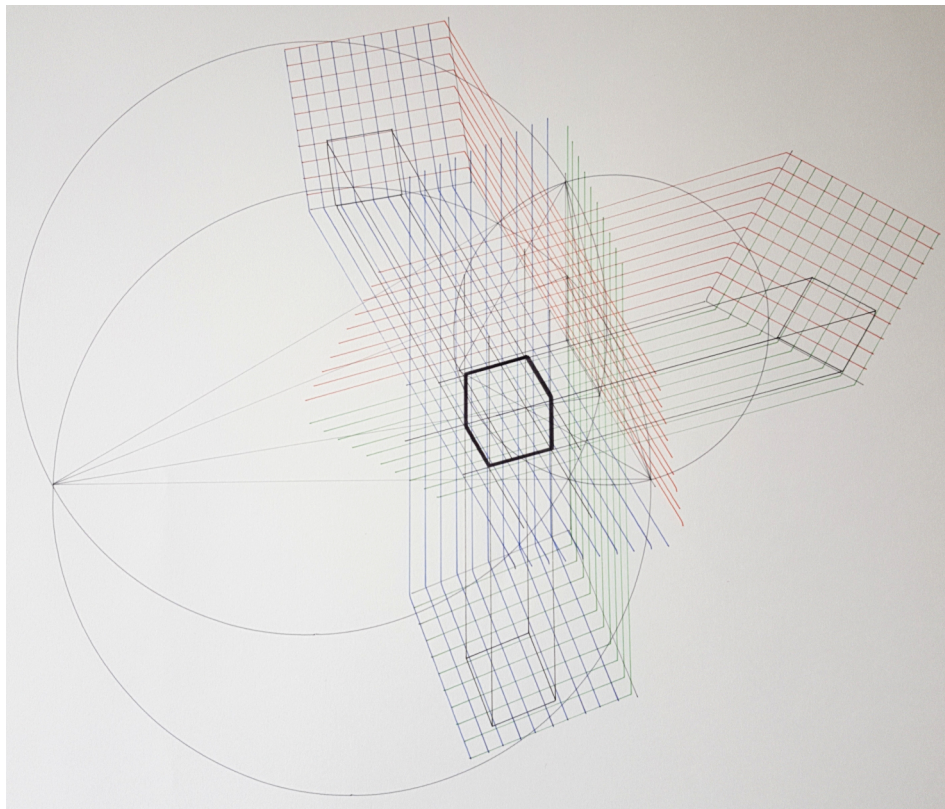
Philippe Marin

Prof. HDR, MHA,
ENSAG-UGA

RÉSUMÉS :

Traces de codes

Julien Rippinger



© Julien Rippinger, Dessin axonométrique [60/15] d'un cube produit par intersection, 2023.

La recherche présentée dans cette communication vise à revisiter le potentiel de la projection graphique à travers un dispositif expérimental de dessin. Dans le domaine de la représentation architecturale, la projection joue un rôle central, permettant d'établir une charnière entre la représentation et un objet imaginé. Le dessin — par opposition aux images générées par ordinateur — permet une construction explicite de son mode de projection. Par exemple, le géométral met en place une négociation entre un plan, une coupe et une élévation, par projection. La recherche en cours porte ainsi sur la représentation architecturale et le rôle spécifique de la projection graphique qui est remis en question par les logiciels de conception assistée par ordinateur [CAO]. Le point de départ est le postulat que les conventions de dessin telles que la géométrie descriptive et l'axonométrie ont à la base un processus génératif qui repose sur la projection. Le dispositif expérimental présenté ici revisite le système projectif de l'axonométrie à travers son

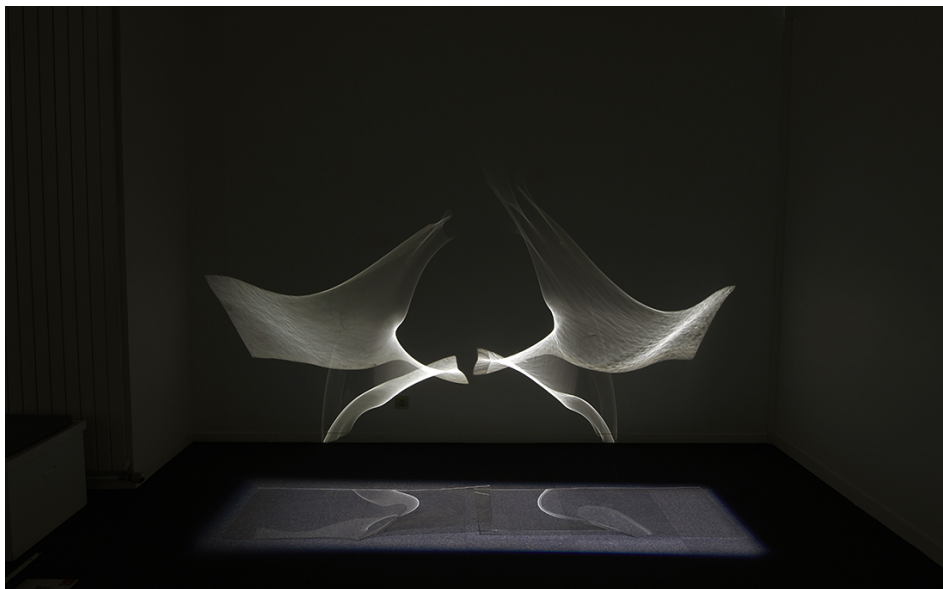
code et sa trace. Comprise comme un algorithme graphique, l'axonométrie est d'abord formalisée dans un code informatique — le texte. Ensuite, les opérations graphiques sont matérialisées en inscriptions à l'aide d'une table traçante numérique — la trace.

Biographie

Julien Rippinger est diplômé de la Faculté d'Architecture La Cambre Horta de l'Université libre de Bruxelles [ULB]. Il a collaboré avec la Fondazione La Biennale di Venezia pour la 15e exposition internationale d'architecture « Reporting From the Front » d'Alejandro Aravena et pour la 57e exposition internationale d'art « Viva Arte Viva » de Christine Macel. Il rédige actuellement une thèse de doctorat au sein du laboratoire AllCe [ULB]. Son travail explore les domaines de la représentation architecturale et de l'histoire des sciences et des technologies. Ses recherches sont financées par la Fondation Auguste van Werveke-Hanno et le Fonds National de la Recherche Luxembourg.

Le dessin à l'état d'aire

Laëtitia Bischoff



Caroline Taperoux - Durance, 2019-20, polycarbonate, lumière, 130 x 260 x 120 cm, Musée Départemental des Hautes-Alpes © Eric Bourret

Le travail artistique de Caroline Taperoux nous a inspiré la formule de « dessin à l'état d'aire ». Cette artiste contemporaine suisse crée, dompte in situ des trajectoires de lumière dans des espaces où elle est invitée. L'artiste convoque toutes les surfaces, volumes, aspérités alentour

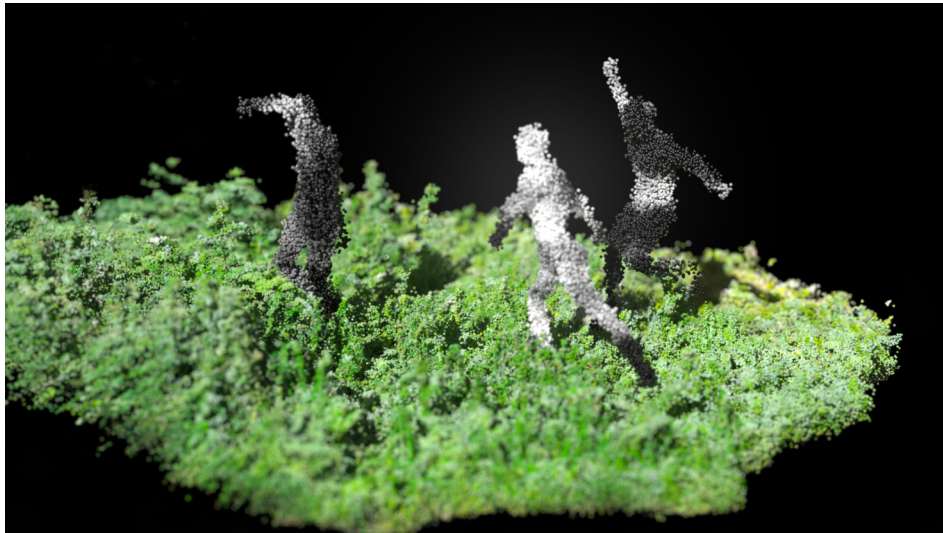
pour l'avènement d'une luminance. Une luminance naît, c'est-à-dire une installation « pauvre » sans rien à cacher qui n'existe que par les rapports parfois invisibles et pourtant nécessaires et ténues entre les parties, les matériaux, les emplacements, les surfaces. Installation à cœur ouvert qui questionne l'avènement d'un dessin, d'une sculpture ; regardez, elle vibre. L'artiste dans son processus de création a guetté sa présence au fil des ajustements de feuilles de polycarbonates et de spots de lumière. Il s'agit d'un artisanat à l'ère du numérique, d'une traversée, d'un ricochet de la lumière à l'heure de sa plus commune « projection ». Nous mettrons ainsi dans un premier temps en regard l'œuvre et le processus de création de Caroline Tapernoux et celui de l'installation immersive Dernière minute de la compagnie Adrien M et Claire B. Si ces deux travaux artistiques se rejoignent dans une appellation de « dessin de lumière », les modalités d'avènement du dessin dans un contexte spatial différent lorsque l'on appréhende une installation de Caroline Tapernoux et une installation d'Adrien M et Claire B. Nous étudierons les plis de l'air, leur avènement, leur dû à l'aire des espaces travaillés, et ce au regard d'un dispositif « immersif » qui fait école et qui questionne le rapport entre bi- et tridimensionnalité. Puis, à partir de la construction d'une luminance, nous évoquerons une cosmologie afférente à cette typologie artistique : celle de la sympoièse, celle du faire avec entendu par Isabelle Stengers, faire grâce ou au risque des autres. Une nouvelle lecture de l'œuvre de Caroline Tapernoux sera alors évoquée, celle d'installations en équilibre sans trop de frontière, celle d'une œuvre qui invite à une analyse de ce que fait l'œuvre en s'intéressant aux dynamiques artisanales qui y œuvrent.

Biographie

Laetitia Bischoff est poète, critique d'art et doctorante en science de l'art à l'Université d'Aix-Marseille sous la direction de Marie Renoue. Sa thèse pose notamment une question : si l'anthropologie peut devenir une anthropologie au-delà de l'humain au regard des écrits de Philippe Descola et d'Edouardo Kohn, qu'en est-il de l'art ? Sur ce chemin exploratoire, plusieurs œuvres contemporaines sont décryptées, ainsi que les notions d'Umwelt et de sympoièse qui tendent à se rapprocher.

Les limites de la matière numérique

Simon de Diesbach



©Simon de Diesbach

La recherche théorique et esthétique que je mène depuis plusieurs années est basée sur des réflexions entamées lors du travail sur mon court métrage *Limites*, un film d'animation réalisé dans une forêt. En effet, je me suis immergé de longues journées dans cette forêt afin de la restituer numériquement à l'aide d'un scanner 3D. Les longues sessions de visualisations, de compression et de traitement de ces données sur mon écran m'ont amené à me questionner sur ma relation avec la nature ainsi que sur la place qu'elle tient dans nos sociétés modernes. Mais aussi, ces visualisations ont été le point de départ de mes réflexions sur les notions de limites. Les limites de la nature, les limites de la technologie et surtout, les limites des représentations numériques de la nature. En effet, malgré les prouesses d'immersion que la technologie parvient à offrir, représenter la nature numériquement dans son ensemble demeure impossible, c'est une illusion, un paradoxe. Ces réflexions m'ont amené à davantage m'intéresser aux représentations de la matière et de la non matière ainsi qu'aux possibilités de représentations du vide comme un élément à la fois esthétique et symbolique, vivant. Mon intervention portera sur l'expérience du contraste de la matérialité et de la non matérialité dans le digital afin de questionner nos perceptions.

Biographie

Après un Bachelor en Media & Interactive Design à l'ECAL [Ecole Cantonale d'Art de Lausanne], Simon de Diesbach cofonde le studio fragmentin.com avec lequel il développe divers projets d'innovation interactifs. Motivé par l'envie de parfaire ses connaissances dans la narration et le cinéma, il quitte le studio en 2017 puis entreprend un Master en Film à la HSLU D&K [Hochschule Luzern – Design & Kunst] où il réalise *Limites*, un court métrage d'animation expérimental utilisant les technologies de balayage laser 3D et de Motion Capture. La recherche théorique et pratique sur de nouvelles approches technologiques et esthétiques représente un intérêt majeur de l'artiste qui expose en Suisse et à l'étranger. Simon de Diesbach travaille actuellement à la HSLU D&K en tant que collaborateur artistique sur un projet de recherche à long terme soutenu par le FNS [Fonds national suisse], explorant de nouvelles manières d'accéder aux archives du théoricien Siegfried Kracauer, notamment par le biais de la VR. En parallèle de son projet en réalité virtuelle *LimitesVR* actuellement en phase de production, Simon de Diesbach donne régulièrement des workshops en animation et en design dans diverses écoles d'arts appliqués et universités suisses.

Perspectives de l'apprentissage profond « image-to-image » et « text-to-image » au sein du processus de conception en design

Gwenaëlle Bertrand

À partir de l'énoncé des intentions et de la démonstration des résultats d'une recherche-pratique interdisciplinaire à la croisée du design et de l'ingénierie informatique menée à l'UJM, il s'agit de nous intéresser aux manières d'environner les techniques et de déléguer certaines tâches aux algorithmes d'apprentissage profond [deep learning]. Plus encore, en nous attachant à mettre l'Intelligence Artificielle au service de la conception produit en particulier l'objet emblématique d'étude et d'expérimentation qu'est la chaise, notre principal défi a été de trouver des tactiques et des compromis algorithmiques qui puissent concilier l'automatisme statistique avec le discernement humain. Dans le cadre de cette journée d'étude, je propose donc une réflexion en cours sur les liens entre les notions de génération,

de représentation et de modélisation, afin de comprendre comment l'automatisation de la production d'images affecte le processus de conception et comment le designer, en renouvelant ses outils et dispositifs de mise en œuvre de la pensée, peut en faire un enjeu social.



© Gwenaëlle Bertrand, Maxime Favard, Charlotte Laclau, Ievgen Redko, Deepakumar Logaiah Narayana Moorthy, 2021.

Biographie

Gwenaëlle Bertrand est maître de conférences en design, membre de l'unité de recherche ECLLA de l'université Jean Monnet Saint-Étienne. Ses recherches visent à interroger les implications industrielles, politiques et sociales du design et des nouvelles technologies à travers l'étude des techniques et l'approche collaborative par le projet. En 2021, elle codirige

l'ouvrage collectif M à J. Design, environnements techniques & pratiques exploratoires, publié aux éditions de la Cité du design — Ésadse ainsi que le dossier thématique « Design & industrie à l'ère de l'Anthropocène » pour la revue Design, Arts, Médias éditée par l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Dès 2014, elle co-crée la collection Poïétiques du design aux éditions L'Harmattan qui comprend, à ce jour, quatre tomes et concerne l'étude des processus de conception en design.



Méthodes et Histoire de
l'Architecture [MHA]

Ecole Nationale Supérieure
d'Architecture de Grenoble

<http://mha.grenoble.archi.fr>