

GRANDS

ATELIER

1 GRANDS

2 ATELIERS

S DE JANVIER M

1 2020

ATELIERS DE JA

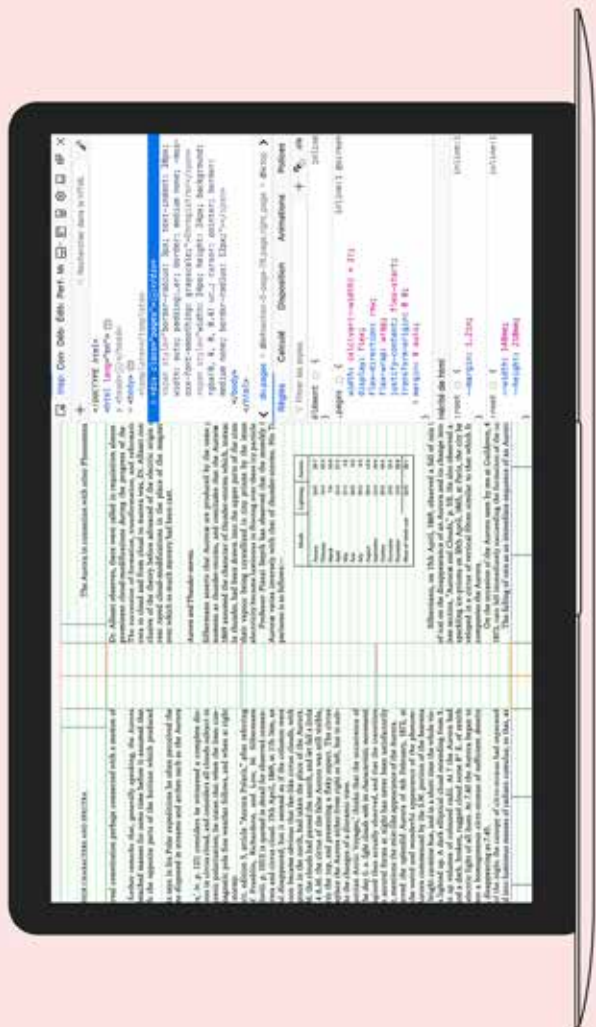
JANVIER

0 2020

GRANDS ATELIERS DE JANVIER 2020

ÉSAD Orléans
lun. 27.01 > ven. 31.01

Les Grands Ateliers de Janvier s'adressent à tous les étudiants, toutes options confondues et se composent de 15 ateliers qui permettent à 20 spécialistes, designers, plasticiens, auteurs, architectes de cerner un sujet dans toutes ses profondeurs et variétés, chacun à sa façon. Chaque année, ces ateliers donnent aux étudiants la possibilité de travailler sur des projets "grandeur nature" pendant une semaine.



1. SCRIPTER GUTENBERG : DES PUBLICATIONS DE PAPIER ET D'ÉCRAN

(en lien avec l'atelier de recherche et de création *Éditions nouvelles formes*)

Du papier à l'écran, la dualité s'estompe tandis que les formes de publication migrent d'un support à l'autre et réciproquement. La composition fixe de la page imprimée rencontre l'interactivité et le flux liquide et adaptable des écrans. C'est le design responsive qui s'étend aujourd'hui jusqu'au papier. Il devient possible à partir d'une même source de distribuer un contenu sur différents supports en lui appliquant une mise en forme adaptée à sa destination. Cette existence hybride tire la conception graphique vers de nouveaux possibles : livres programmés, sites web typographies, publications multisupports, flux paginé, pages adaptables, textes paramétrables, formes génératives...

Pour cela, il faut mettre les mains dans le code et les langages du web — technologies libres, open source et collaboratives. L'objectif de ce workshop est d'utiliser un navigateur web et les langages HTML et CSS pour composer et recomposer la page — la page imprimée aussi bien que la page web.

Avec Julie Blanc et Lucile Haute

Julie Blanc est designer graphique et chercheuse en design graphique et ergonomie. Elle est doctorante au laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8 et au laboratoire de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris (EnsadLab) dans le cadre de l'école de recherche universitaire ArTeC (Art, Technologies et Création). Elle contribue au développement de Paged.js, une librairie JavaScript permettant d'imprimer des livres depuis les navigateurs webs.

Lucile Haute est artiste et chercheuse en art et en design. Elle est maîtresse de conférences à l'Université de Nîmes et chercheuse associée à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris (Ensad - PSL). Ses travaux portent sur les formes hybrides de récit (texte, performance, installation, vidéo), le livre d'artiste et les éditions d'art imprimées et numériques. Appliquant des méthodologies de recherche-création, elle étudie et réalise des éditions hybrides et multisupports avec les technologies du web.



20

PAS-SAGE

(en lien avec l'atelier de recherche et de création *Espaces Communicants*)

Qu'est-ce qu'un lieu de passage ? Que faisons-nous dans un lieu de passage ? La rue, la place publique, l'agora ou encore les couloirs de l'école sont des espaces traversés et re-traversés ; comment les expérimenter autrement ? Le collectif *Ne Rougissez Pas !* propose de construire une réflexion sur la re-qualification d'espaces de transition d'un lieu à un autre. Les étudiant.e.s enquêtent sur les mouvements et les circulations dans l'école ou prospectent dans les rues aux alentours. Nous détournons les usages ordinaires que l'on trouve dans les "passages" en produisant des éléments perturbateurs de ces lieux de transition. L'objectif est de surprendre, de faire réagir les passants. Pour cela, les équipes du PAS-SAGE doivent apporter des ponctuations, des indices dans ces lieux parcourus, avec comme intention de voir, de sentir, de s'arrêter ; pour vivre une autre expérience de ces passages.

Avec Marion Pujade et Florent Alexandre
Collectif *Ne Rougissez Pas !*

Le collectif *Ne Rougissez Pas !* s'appuie sur une pratique sans cesse mouvante, dont l'invention part de deux principes : un mélange de savoir-faire artistiques servant une création participative et politique. Au moyen d'outils manuels et d'ateliers, mis à disposition dans des structures partenaires ou dans l'espace public, nous plaçons l'humain au centre de notre démarche, afin de réfléchir ensemble à notre manière de vivre dans notre environnement. Nous souhaitons expérimenter et créer avec les autres, au sein du collectif comme au cœur de la ville, pour définir comment placer le rêve commun dans une réalité individuelle. Créateurs de contenu circulant entre plusieurs savoir-faire techniques : Graphisme + Identité visuelle + Illustration + Art + Pédagogie + Reliure + Sérigraphie + Formes filmiques + Designw3.



3.

DONNÉE DU TEMPS

(en lien avec l'atelier de recherche et de création *Technologies et société*)

À chacun sa perception du temps. À partir d'une donnée liée au temps, les étudiant.e.s doivent concevoir une œuvre en céramique. Cette œuvre doit matérialiser cette donnée en démontrant les paradoxes, les doubles sens et les contradictions que la notion du temps représente dans la création. Les processus de conception et de fabrication doivent être perceptibles au sein du résultat final. Le workshop est ponctué de moments d'attente, de réflexion et de contemplation de la réalité qui passe.

Avec Patrick Paleta du studio de design Chevalvert

Diplômé de l'école Estienne en design typographique et des Arts Décoratifs de Paris en édition, Patrick Paleta se spécialise dans la création de systèmes graphiques et visuels. En 2007, il a co-fondé le studio de design visuel Chevalvert avec Stéphane Buelllet. Sa pratique du design s'articule autour du signe, de la matière et du mouvement. Il enseigne à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Amiens.



© Antoine Picard, 2019

4.

DESIGN D'UN PAYSAGE MELLIFÈRE

(en lien avec l'atelier de recherche et de création Expérience(s) du Sensible/La biodiversité en question)

Un paysage mellifère est un design de paysage qui n'est pas à finalité humaine : il s'envisage pour les abeilles (et toute l'entomofaune pollinisatrice) à partir de leurs relations avec les fleurs.

Dans un exercice de décentrement, il s'agit d'abord de ne plus considérer la perte de l'anthropocentrisme comme une menace mais comme une augmentation relationnelle au vivant (sensible & pragmatique). Connaître les abeilles et leurs relations aux plantes débouchent sur la nécessité d'un paysage comme milieu vivant diversifié et riche pour assurer leurs vies et procréations. Designer un paysage mellifère, c'est réenvisager les rapports d'intérêts humains/animaux/végétaux : comment nos activités humaines rentrent dans une cohabitation symbiotique avec l'ensemble du vivant ? Le workshop comprend entre autres : Présentation d'une approche sensible au paysage avec les abeilles comme médiatrice : manifeste du paysage mellifère & l'herbier des abeilles et sortie sur le terrain ; Visite chez un apiculteur de l'association « l'abeille Olivétaine » ; Créations en atelier et visite sur le terrain d'un parc, jardin, zone naturelle selon le point de vue du paysage mellifère. Les étudiant.e.s sont sollicité.e.s tout le long du workshop à déterminer ce qui les intéresse, questionne, rebute ou passionne afin qu'elles/ils déterminent des « rencontres », c'est-à-dire découvrir l'hypothèse d'un agencement soit humain/soit animal/soit végétal qui puisse donner lieu à de futures explorations/expérimentations. Le paysage mellifère n'étant qu'un exemple parmi des relations à réactualiser/réinventer/réagencer/ etc. avec le vivant.

Avec Olivier de Sepibus

Olivier de Sepibus se présente comme artiste-plasticien et apiculteur. Il s'est consacré à la photographie documentaire et de reportage entre 1994 et 2004 ; cette période s'est clôturée avec l'ouvrage *Retraite* paru aux éditions « Le Bec en l'Air ». La découverte du « Land Art » a totalement réorienté sa pratique artistique vers des travaux d'œuvres installées in situ dans des milieux naturels. En 2011, il prend ses premières ruches et démarre le projet « Le goût du paysage », toujours en cours.

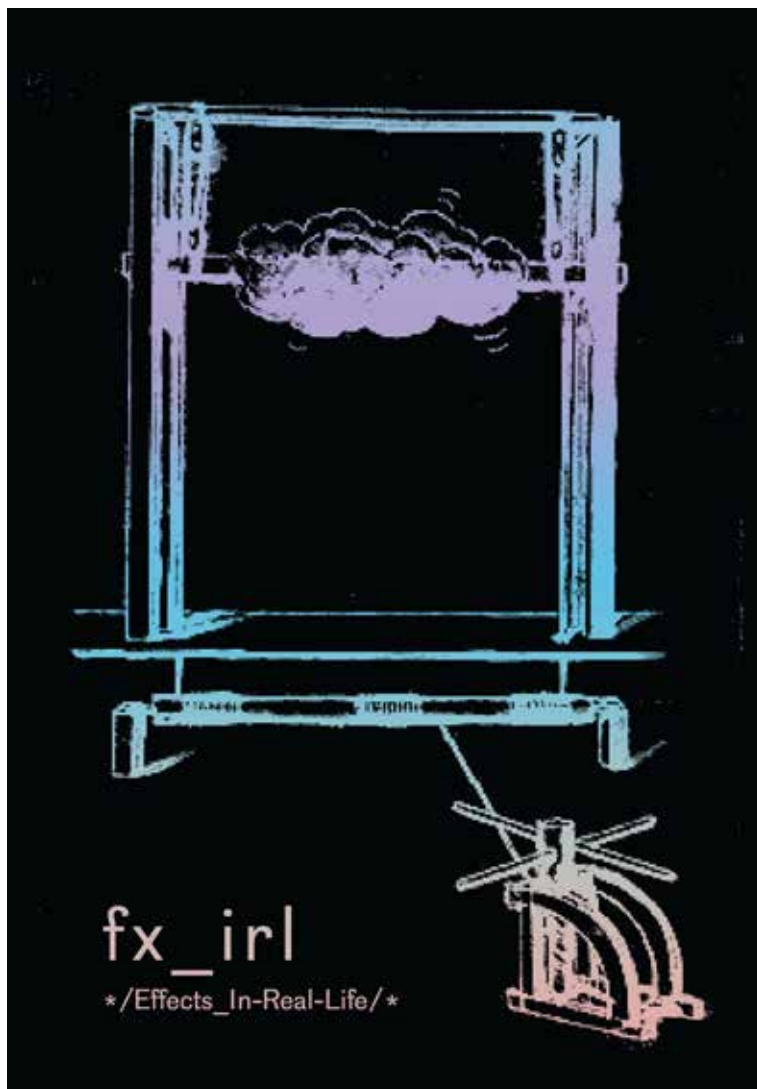


5. **RÉVÉLER UN LIEU PAR LA LUMIÈRE**

Après une présentation du métier de concepteur lumière et des notions principales qu'un éclairagiste emploie au quotidien, l'atelier proposera de découvrir et de manipuler du matériel couramment employé en éclairage architectural et muséographique (réglage d'un cadreur, fabrication d'un gobo, emploi de filtres colorés, etc.), ainsi que de se familiariser avec des outils informatiques spécifiques (réalisation d'un plan lumière et de calculs d'éclairage). Les différentes réflexions amorcées lors de l'atelier se concrétiseront par la mise en œuvre d'une installation lumière dans un contexte déterminé.

Avec Anthony Perrot de l'agence 8'18'

Après un BTS Design d'Espace, Anthony Perrot s'est spécialisé en conception lumière, en intégrant l'agence 8'18'', puis comme indépendant depuis 2010. Il a participé aux mises en lumière de lieux culturels emblématiques tels que le musée du Quai Branly à Paris, le Centre Pompidou à Metz, ou encore la nouvelle copie de la grotte de Lascaux, inaugurée en 2016. Aujourd'hui, il collabore régulièrement avec des architectes, des scénographes, des muséographes, des paysagistes, pour apporter des conseils et solutions d'éclairage à leurs projets.



60

FX_IRL */ Effects_In-Real-Life /*

Effets spéciaux, [Feux d'] Artifices, Deus ex machina, trucs et astuces etc., il s'agit de créer des effets visuels et sensoriels à l'aide de matières et de mouvements pour donner corps à un instant poétique ou narratif. Tissu, lumière, eau, sons, mécanismes... seront à manipuler, à instrumenter et surtout à mettre en scène.

Avec Juliette Gelli et Alexandre Contini

C'est entre les cliquetis d'une centaine de tubes fluorescents, d'autant de matrices de LED et de nuages de brumes projetés que Juliette Gelli, designer formée à l'ENSCI et Alexandre Contini, ingénieur, artiste numérique, scénographe, se sont rencontrés, lors de l'installation de leur œuvres respectives sous le soleil du Macki Festival. Ils ont ensuite allié leurs forces et envies pour créer, avec le designer Raphaël Pluvinage, les Fantômes du musicien Flavien Berger, sorte de Band robotique tout en volutes qui l'accompagne en tournée. Depuis ils composent en duo des installations, scénographies et images oscillant entre moteurs pas à pas, feux d'artifice de pixels et miroirs noirs boules à facettes.



7.

SANS LES MAINS! *Jeux vidéo et interfaces alternatives*

En partant d'un jeu vidéo existant (vintage et classique, de préférence), il s'agit de concevoir une interface physique ou un dispositif qui vont changer la manière d'appréhender ce jeu. Nouvelles règles absurdes, jeu en équipe, détournement, contraintes stupides, tous les moyens sont bons pour modifier les façons de jouer à des jeux mondialement connus. Ces interfaces peuvent prendre la forme d'objets à manipuler pour interagir, de travail sur la gestuelle ou le rituel, de déplacement dans l'espace, utilisation de la voix... Humour et idées folles sont les bienvenues.

Des outils et des logiciels simples d'accès (qui ne nécessitent aucune expérience en programmation ou en électronique) seront mis à votre disposition.

Ce travail est un prétexte, entre autres, pour aborder les notions de game design, de design d'interaction, d'expérience utilisateur (UX) et de conception d'interfaces physiques. Et s'amuser. Aussi.

Avec Florent Deloison

Florent Deloison est diplômé de l'école supérieure d'art d'Aix en Provence et a étudié à la School of the Art Institute de Chicago et à l'école nationale supérieure des Arts décoratifs. Il enseigne à Paris le design interactif à l'ENSci - Les Ateliers et à l'ÉSAD Orléans. Il a exposé en France et à l'étranger, lors de festivals ou au sein d'institutions (Centre Pompidou, Gaîté Lyrique, 104...).

Son travail, s'inscrivant dans le mouvement du GiscardPunk, s'attache à révéler les objets d'une époque qui n'a jamais eu lieu. Ces propositions, remettant en cause les questions d'efficacité ou d'usabilité, sont fortement marquées par le jeu vidéo, la culture populaire, le cinéma ou encore l'histoire contemporaine. Il s'intéresse aux flux, aux transformations de données et à la matérialisation d'informations. Il utilise le monde et ses nouveaux éléments (médias, réseaux, flux de données...) tel un robinet qui va alimenter ses œuvres.



Œuvre de Peter Buggenhout

8. DE TOUTES PIÈCES

À la manière d'un jeu de construction, selon des principes d'assemblage et d'empilement, ce workshop invite à la construction collective d'une installation sculpturale: totem et/ou cabane, architecture utopique. Nous élaborons une structure à partir d'objets hétéroclites réinvestis: ustensiles, bibelots, rebuts et matériaux divers. La réalisation opère alors selon les matières mêmes, les morphologies et les pouvoirs d'évocation des objets... La pratique de l'assemblage les fait dialoguer et communier, à terme, en une structure hybride, collective.

Le jeu des rencontres, les secrets des trouvailles et des métamorphoses d'objets impliquent à la fois l'intime et le collectif, le hasard et la logique, un sens concret et une dimension subtile des interrelations. Il s'agit d'agencer entre elles des entités hétérogènes pour donner corps à un ensemble composite, né d'identités plurielles, dénaturées et transformées. Architecture hybride, mobilier transgenre, ustensile monstrueux: il faudra, pourtant, « que ça tienne » – et ce non tant par un effet de structure qu'en raison même de cette singularité nouvelle. Dans le temps même de la collaboration, s'élabore et se raconte l'histoire de cet objet. Sa réalisation lui attribue, pour ainsi dire intuitivement, des faisceaux de fonctions: individuelles et sociétales, symboliques ou rituelles... La création collective implique à ce titre une réflexivité à l'égard des objets, de leur statut et de leur nom. Elle s'accompagne d'une interrogation au sujet des pratiques, des gestes et des formes par un imaginaire propre au jeu.

Le principe d'économie de moyen nous permet de trouver des solutions simples pour assembler et articuler les pièces et matériaux divers. Certaines techniques d'assemblage mécanique ou de menuiserie viennent appuyer les solutions trouvées.

Avec Charlie Boisson

Né en 1980, Charlie Boisson est plasticien, diplômé des Beaux-Arts de Saint-Étienne en 2005. Son travail a été montré à l'occasion de la 61^e édition du salon de Montrouge en 2016, de la 68^e édition de Jeune Création aux Beaux-Arts de Paris en 2018 et dans d'autres projets collectifs tels que Open Sky Museum dans le cadre du projet de recherche + de réalité des Beaux-Arts de Nantes ou encore Le Parcours Saint-Germain en 2017. Il a bénéficié d'une exposition personnelle à la galerie Tator et à la galerie Bikini à Lyon en septembre 2018, une exposition personnelle lui a également été consacrée à Paris en mai 2019 dans l'espace de l'association L'ahah.

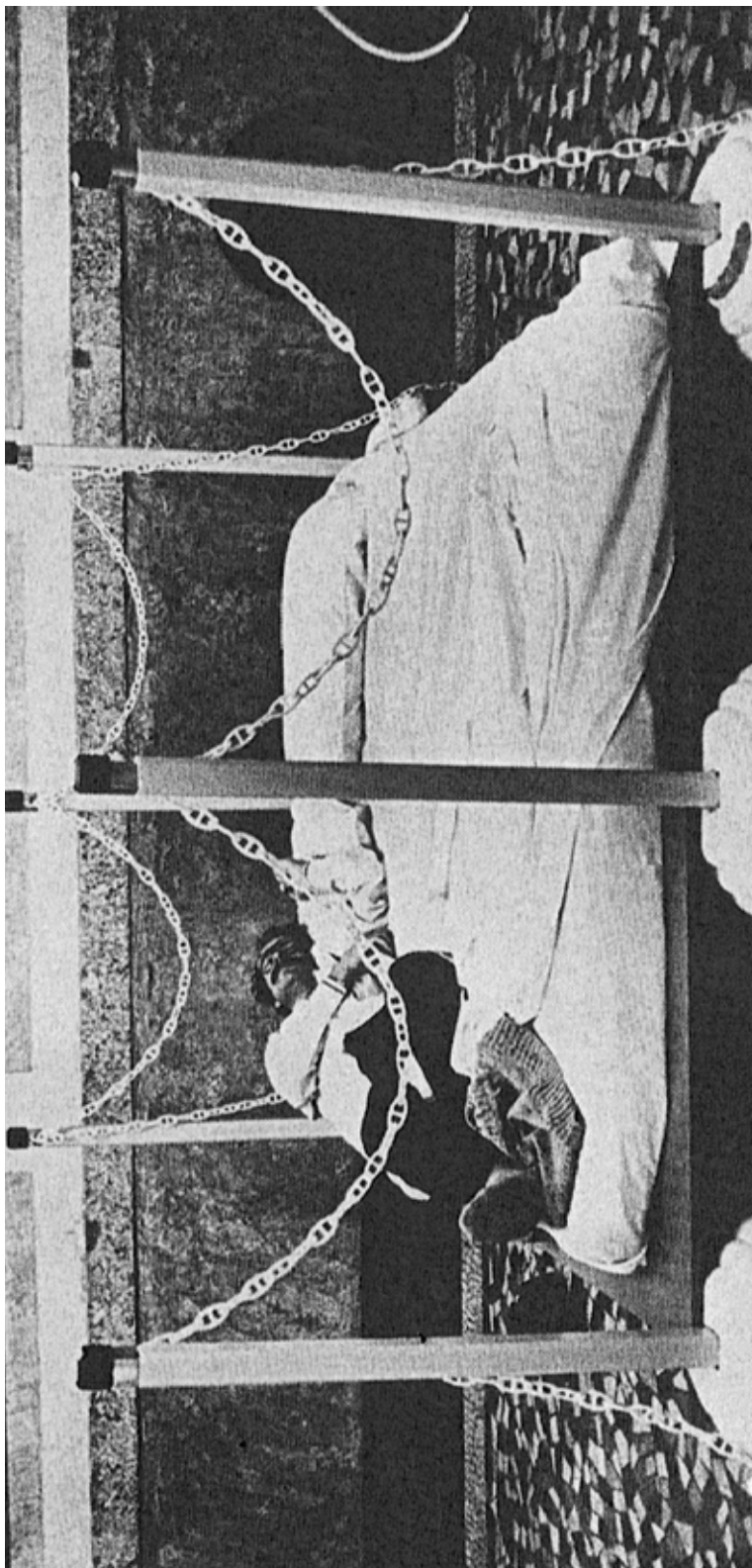


ACTION ! Vidéo et espace public

À la façon de Boris Achour dans *Actions-Peu* (1995-97) ou de Pierre Huygues dans *Dévoluer* (1994), les étudiant.e.s réalisent des interventions éphémères dans l'espace public avec des éléments trouvés sur place ou des matériaux peu onéreux, comme du scotch, du carton, des tracts, des affiches... Ces interventions peuvent être politiques, poétiques, absurdes ou graves. Elles doivent afficher une distance amusée ou critique par rapport aux codes de l'urbanisme, elles doivent interpeller, dévier le regard en perturbant l'organisation établie des signes visuels.

Avec Flavie Pinatel

Flavie Pinatel est réalisatrice et plasticienne, elle vit et travaille entre Marseille et Aubervilliers. Son travail a été montré au FID Marseille, à la biennale de Lyon, au BAL, à *Visions du réel* (Nyon), au festival de documentaire de Lussas. Elle enseigne actuellement les arts plastiques à l'École nationale d'architecture de Paris La Villette. Son dernier documentaire de création «*Les chants de La Maladrerie*» a été primé quatre fois dans des festivals nationaux et internationaux.



**Ugo La Pietra, Reconversion projectuelle,
Poteaux et chaînes, 1979**

10. **ARCHITECTURES OPPOSITIONNELLES, OBJETS COMMUNS**

(en lien avec l'atelier de recherche et de création *Nouveaux Territoires*)

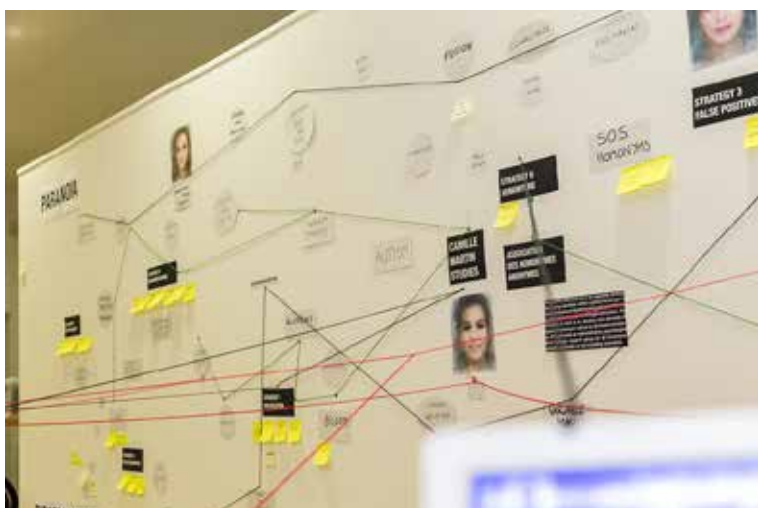
L'architecture est une situation faite de corps, de gestes et d'objets. Engager le croisement des concepts d'espace public et de commun nous incite à appréhender autrement le processus de production de nos milieux vécus, notamment à déplacer certains antagonismes (public vs. privé, institution vs. société civile etc.). L'architecture qui constitue le cadre des lieux vécus se situe traditionnellement du côté du « public » en tant qu'institution et modèle politique, et se conçoit dans des cadres réglementaire et normatif, préservant la dichotomie public-privé tant dans sa production que dans sa gestion.

Dès lors que les architectures s'engagent sur le champ du commun, elles se positionnent de manière critique vis-à-vis de cette architecture « instituée », garante non de l'intérêt « commun » mais de l'intérêt public. Elle s'engage dès lors dans une démarche critique et oppositionnelle. Par un exercice de ré-appropriation et de détournement d'objets communs – au sens d'usuels, de partagés –, nous tentons d'expérimenter au cours de ce workshop, une telle démarche critique.

Partant du potentiel subversif de ces objets et gestes du quotidien détournés, réorganisés, ré-assemblés, nous visons à produire une série d'architectures oppositionnelles au sens de situations tentant, symboliquement ou concrètement, à critiquer voire destituer la normativité et les architectoniques politiques composant la sphère publique.

Avec Alexis Gouin et Victor Barasoain du collectif YA+K

YA+K est un collectif pluridisciplinaire basé à Bagnolet. Développant des projets et actions au croisement des disciplines (urbanisme, art et design) et des formats, les travaux de YA+K interrogent les capacités de l'architecture – comme pratique, gestes, processus et production – à expérimenter et construire collectivement de nouvelles configurations spatiales et politiques.



AHA @ STREAMING EGOS, 2015

11. ENQUÊTE EXTRA-DISCIPLINAIRE ET RÉCIT SPÉCULATIF

(en lien avec le programme de recherche en préfiguration «Blockchain in Média»)

Workshop hors-les-murs, résidence au Centre d'art contemporain Les Tanneries d'Amilly

Entre 2013 et 2019, plusieurs fuites de documents issues des banques mondiales ont fait la une des journaux : Offshore Leaks, Swiss Leaks, Panama Papers ou encore, Paradise Papers. Ces scandales médiatiques ont fourni une abondante littérature révélant l'existence d'un véritable réseau financier occulte. Le collectif RYBN.ORG en a fait la matière première d'une série d'installations artistiques et documentaires, The Great Offshore. Mais loin de se limiter à des écritures comptables, aux célébrités épinglées ou à l'imagerie des cocotiers et des plages de sable fin, le projet dévoile une matière riche de spectres et de fantômes, de conquête spatiale, d'animaux fantastiques, de récits coloniaux contemporains, d'enquêtes de détectives, et de mille autres figures. Le workshop se veut une entrée pratique dans la méthodologie de l'enquête artistique et des pratiques extra-disciplinaires, tout autant qu'une invitation à retravailler la matière de The Great Offshore, à la transfigurer, mais aussi plus simplement, à s'en inspirer comme un réservoir à stratagèmes, pouvant enrichir des pratiques plastiques, émergentes ou établies.

Avec le collectif RYBN

Ce collectif de recherche artistique indépendant - basé à Paris - a été fondé en 1999. Il mène des enquêtes extra-disciplinaires sur des sujets complexes, techniques, occultes et ésotériques, comme le trading et les structures de marchés haute fréquence, les réseaux de la finance offshore, les racines kabbalistiques des architectures cybernétiques, le retour de la figure du calculateur humain dans l'organisation du travail spécifique au digital labor, etc. Les formes plastiques issues de ces recherches cherchent à s'étendre en dehors des whites cubes de l'art contemporain, en se disséminant dans des espaces où elles sont à même de créer des effets d'échos, de résonance et de feedback avec leur contexte d'origine : marchés financiers, réseaux électroniques de communication, spectre électromagnétique, marchés des micro-tâches, etc.



12.

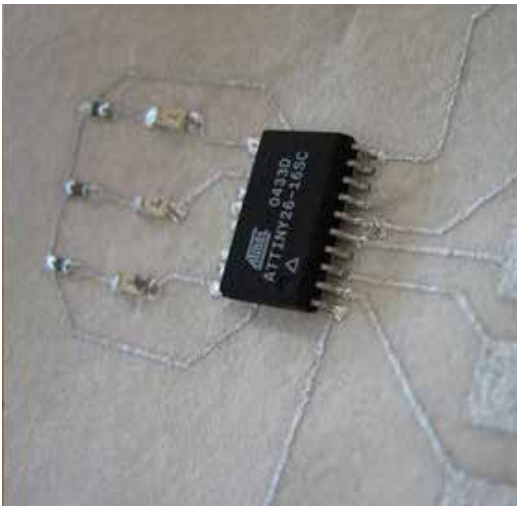
USAGE SENSIBLE: Une réflexion sur l'utilisation de l'impression 3D dans un monde aux ressources finies

A quoi sert l'impression 3D ? Avec l'émergence de tout nouvel outil se pose la question de son utilité et de sa pertinence. Avec sa démocratisation vient son lot de gadgets et de dérives. Pourtant, son large potentiel n'a pas fini d'être exploré. Selon le prospectiviste Jeremy Rifkin, l'impression 3D signe le début de la 3^e révolution industrielle. Elle modifie les modes d'utilisation des ressources, nos moyens de production, de stockage, de transport des objets... Aujourd'hui, la finitude des ressources, l'impact de l'Homme sur son environnement et l'affaiblissement des écosystèmes remettent en cause nos modes de vie. Quelle place peut prendre cet outil dans un contexte social, environnemental et économique complexe ? Après analyse des objets ramenés par chacun, nous étudions comment cette technologie numérique peut permettre de modifier la perception, redonner vie ou même « augmenter » ces objets, à l'instar du kintsugi, l'art de réparer les objets en céramique cassés avec de l'or, leur conférant ainsi encore plus de valeur.

Avec Julien Benayoun de l'agence Bold Design

Bold est une agence de design et scénographie créée par William Boujon et Julien Benayoun en 2008. Ils s'inspirent des derniers développements technologiques, des sciences et des arts pour imaginer leurs objets ou leurs espaces. Cette approche leur permet de collaborer avec des structures comme Le Laboratoire, Paris/Cambridge, le MIT Media Lab, le Centre Pompidou, Paris Design Week, Habitat, AYBAR gallery Miami, Galerie Bertrand Grimont, PLUMEN, etc.

L'agence est également un laboratoire de recherche autour des nouveaux usages et interroge les techniques traditionnelles et les technologies numériques. Depuis leur collaboration en 2015 avec Dood Studio (concepteurs et fabricants d'imprimantes 3D), Bold développe de nombreux projets autour de l'impression 3D comme un système de stylos paramétriques, une collection de vases poilus en fibres végétales pour une galerie ou des enceintes bluetooth personnalisables. Pour le Habitat Design Lab, l'agence a également développé des collections d'objets personnalisables et fabriqués à la demande au cœur d'une boutique et réinterroge ainsi les questions de conception, production et distribution des objets.



Martin de Bie, projet de Marcello Coelho Pulp-based computing

13. **OBSOLESCENCE DÉPROGRAMMÉE**

L'objectif de ce workshop est de ré-interpréter des objets technologiques sous une forme plus simple et plus pérenne. Pour cela, les étudiant.e.s doivent dans un premier temps comprendre les objets techniques qu'ils auront sélectionnés en ouvrant leur boîte noire et en la disséquant. Ensuite, il leur faut ré-agencer cet objet en utilisant un mono-matériau pour constituer l'enveloppe de celui-ci. Ce matériau constituant leur nouvel objet devra être imaginé comme interchangeable (donc dissociable de la partie technique), réparable et même évolutif afin de lui assurer une plus grande pérennité. Ses évolutions devront d'ailleurs pouvoir être réalisées par les usagers au travers de procédés frugaux pouvant s'inspirer de savoir-faire traditionnels. L'idée finale est d'obtenir une collection d'objets illustrant un nouveau type de conception spéculatif d'objets technologiques dont l'utilisateur devient partie prenante et dont il peut maîtriser la durée de vie de celui-ci.

Avec Martin de Bie

Martin de Bie est un designer/enseignant/chercheur basé à Paris. Ses recherches personnelles s'articulent autour de l'hybridation entre savoir-faire artisanal et technologies numériques. Il poursuit plus précisément depuis cette année un travail autour de "l'électronique artisanal résilient" pour lequel il vient d'obtenir la bourse Agora 2019. Pendant de nombreuses années, il a collaboré avec la branche française du Graffiti Research Lab au sein de laquelle il a développé une approche expérimentale, combinant technologies d'interaction et pratiques socio-culturelles urbaines. Il a également co-fondé DataPaulette, un collectif multidisciplinaire à la croisée de l'art textile, de la recherche scientifique et des pratiques numériques qui prend la forme d'un laboratoire indépendant fonctionnant comme un hackerspace. Aujourd'hui, il partage son temps entre l'enseignement à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, de nombreux projets collaboratifs et ses recherches personnelles.



14.

OBSOLESCENCE (RE)PROGRAMMÉE

« inculquer à l'acheteur le désir de posséder quelque chose d'un peu plus récent, un peu meilleur et un peu plus tôt que ce qui est nécessaire. » BROOKS Stevens

L'obsolescence programmée, « intelligence » de conception mise au service de la dégradation accélérée d'un appareil dans le but commercial de le remplacer, est une aberration écologique. Ce processus de dégradation contrôlé n'est pas sans rappeler le début de la définition de la ruine. « Processus de dégradation, d'écroulement d'une construction, pouvant aboutir à sa destruction. »

Lorsqu'on confronte les notions de ruine et d'obsolescence programmée, des familiarités peuvent émerger. En effet, la ruine est le témoin d'une époque passée, elle parle d'un usage, évoque un mode de vie, retrace une manière de fabriquer...

Il est intéressant de noter également que ce qui est qualifié de ruine aujourd'hui est probablement ce qui a été structurellement le mieux conçu à l'origine. C'est ce qui a résisté. Ainsi, dans le cadre de ce workshop, les étudiant.e.s réfléchiront leur objet à l'envers, dans une démarche « d'obsolescence programmée positive » et donc il s'agira de commencer par ce qui restera ». Il s'agira de concevoir un objet du quotidien (hors objets électroniques), en ayant en tête ce que sera sa « ruine future ». Ce que l'objet laissera comme matière, trace, volume, qui deviendra porteur de nouvelles fonctions... une fois écoulé son temps d'usage premier. Les étudiant.e.s proposent un scénario d'évolution de leur objet vers sa « ruine », d'aujourd'hui à une temporalité qu'ils se fixeront pour aboutir à une solution environnementale au-delà du recyclage ou du réemploi.

Avec Philippe Riehling

Philippe Riehling pratique un design qui croise, au fil de ses projets respectueux de l'environnement, relecture de savoir-faire, circuits courts et lien social. Depuis plus de dix ans, il collabore avec des industriels, des artisans, des PME et des institutions publiques pour créer et développer des solutions aussi diverses que des objets, produits industriels, équipements urbains, mobiliers, scénographies itinérantes, dispositifs de médiation. Son activité se décline aujourd'hui également sous la forme d'un accompagnement stratégique au développement de projets, de l'organisation de concours de design ou encore de propositions s'appuyant sur des expertises naturalistes venant compléter la palette de services proposés.



An-Jos VU, Arrangements, performance d'Agnieszka Ryskiewicz et Bryan Campbell avec les étudiants de l'École des Beaux-Arts de Nantes, 2019.

15.

OBSERVER ET INVENTER

En partenariat avec le Centre Chorégraphique National d'Orléans

OBSERVER

comment se construit une image

comment la construction peut être performative

INVENTER

Des images performées

Des performances imagées

PRÉSENTER

Avec Agnieszka Ryskiewicz et Olivia Gay

Formée en danse contemporaine en Autriche puis à Paris 8 et au CNDC d'Angers, Agnieszka Ryskiewicz est attirée par la présence du corps dans d'autres disciplines et intègre le laboratoire de création du Palais de Tokyo puis le studio de jeu Pygmalion pour pouvoir évoluer plus librement au gré des projets dans le milieu du théâtre, de la danse ou des arts visuels.

Interprète et auteur de projet, son travail a été présenté en France et à l'étranger aussi bien dans des théâtres, musées et galeries que dans des contextes moins habituels comme des maisons d'arrêts, des écoles ou des centres commerciaux. Sa réflexion sur le temps et la mémoire ainsi que sur l'iconographie du corps féminin la mène vers des mises en scène sommaires, où les danseurs.euses deviennent des personnages de fictions suggérées. En épuisant les mécanismes de la répétition, de la citation ou de l'efficacité, les corps et les objets échappent au contrôle des interprètes et deviennent alors plutôt espaces de projections que protagonistes.

Olivia Gay est diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure de la Photographie d'Arles. Elle a également étudié l'Histoire de l'Art à Bordeaux. Depuis 2017, elle est chargée de cours à l'Université Paris Panthéon-Sorbonne, et à l'Ecole Saint Charles (option photographie). Ses photographies révèlent la présence de femmes inscrites dans un contexte sociétal qui tend à altérer leur visibilité. Le point de vue frontal, caractéristique de son travail interroge la nature du regard et la relation entre le photographe et son sujet.

La démarche relève d'une intention de mise en lumière de cette réalité par le réemploi des codes esthétiques de la représentation iconique, dans un contexte documentaire.

Ses travaux sont exposés en France et à l'étranger (Maison européenne de la photographie à Paris, galerie du Château d'Eau à Toulouse, Fondation MAST à Bologne, Pinacothèque de Sao Paulo, etc.)

REMERCIEMENTS REMERCIEMENTS REMERCIEMENTS

Intervenants

*Florent Alexandre // Victor Barasoain // Julien Benayoun //
Julie Blanc // Martin de Bie // Charlie Boisson // Alexandre Contini
Florent Deloison // Olivia Gay // Juliette Gelli // Alexis Gouin //
Lucile Haute // Patrick Paleta // Anthony Perrot // Marion Poujade
Flavie Pinatel // Philippe Riehling // RYBN // Agnieszka Ryskiewicz //
Olivier de Sepibus*

Partenaires

*Orléans Métropole
Mairie d'Orléans
Le 108
Centre d'art contemporain Les Tanneries d'Amilly
Centre Chorégraphique National d'Orléans*

Équipes de l'ÉSAD Orléans

*Emmanuel Guez, directeur
Laurence Salmon, coordinatrice du projet, historienne du design
Les équipes techniques et administratives
Les responsables d'atelier :
Boris Adamczyk // Stéphane Bérard // Marlène Bertoux
Clémence Brunet // Stéphane Détrez // Madi Kassay // Paul de Lanzac
Camille Legriffon // Virginie Péchard // Marek Zaroslinski*

GRANDS ATELIERS DE JANVIER 2020

Conception graphique : Mariène Bertoux

GRANDS ATELIERS DE JANVIER 2020 ATE DE 202

É
supérieure
d'Art
et de
Design
d'Orléans

S
A
D

ORLÉANS
MÉTROPOLÉ

