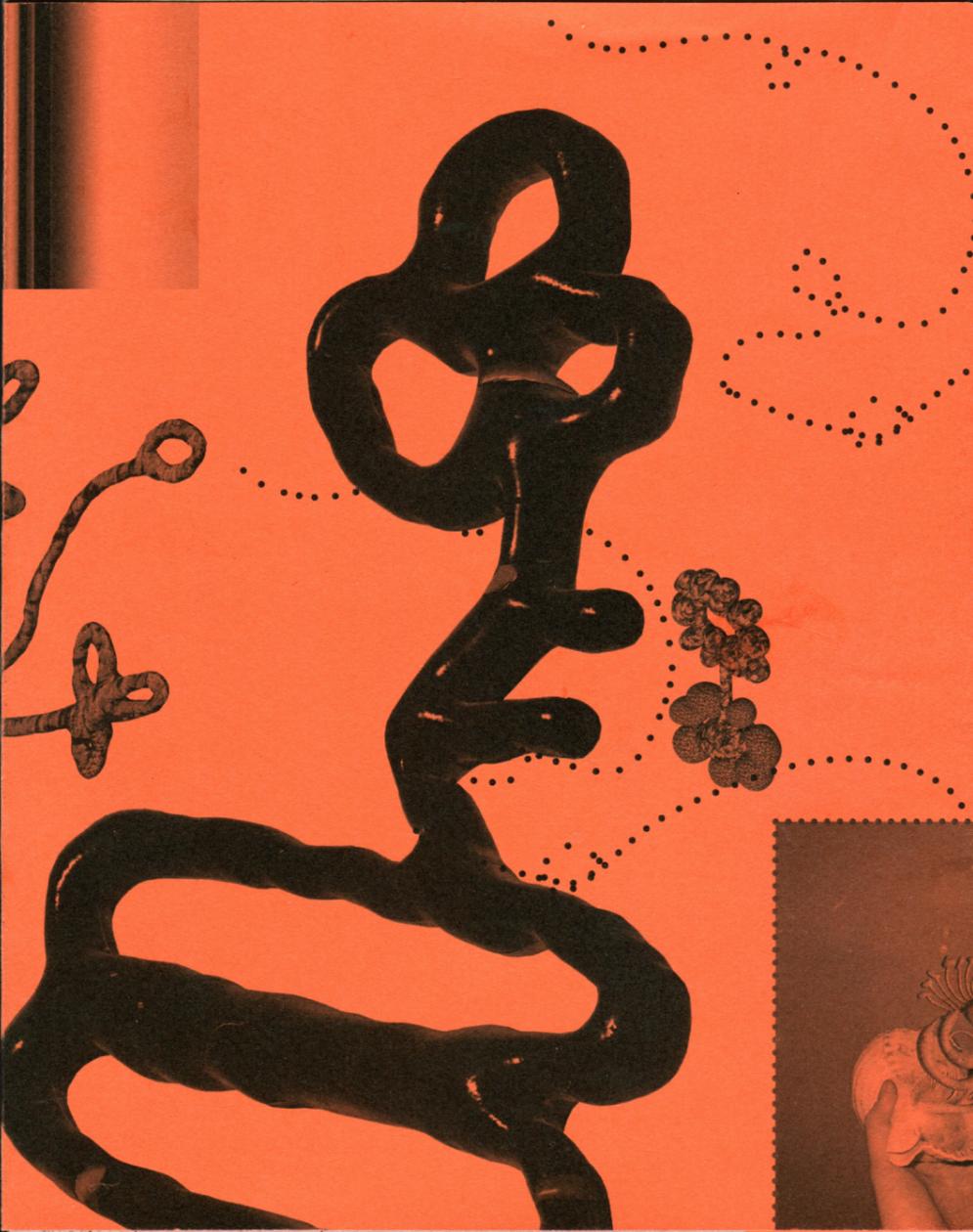


Donner une voix à la Nature



Terre augmentée
Donner une voix à la Nature



Philippine Garsuault



thème 4 . Les mythes fondateurs

Les mythes des années 60 de la consommation sans fin, de la conquête des territoires ne fait plus rêver. Il est temps de créer de nouveaux mythes, communs et écologiques pour accueillir les défis de demain avec lucidité et humilité. (1)

(1) Frédéric Rouvillois, L'invention du progrès, 1680 - 1730, 2010, CNRS Éditions

Nancy Huston, L'espèce fabulatrice, éditions Actes Sud, 2008

Les chiffres ne suffisent pas à entraîner un mouvement mondial. Créer une personnalité juridique se présente comme une solution pour légitimer son importance face aux institutions et aux firmes multinationales et reconnaître le végétal en tant que vivant, reconnaître l'importance des animaux en tant qu'êtres vivants au même titre que l'humain.

À tous les réfractaires ou indifférents qui se demandent en quoi une personnalité juridique est nécessaire, je leur réponds que la conception selon laquelle la Nature est un simple décor dans lequel l'humain vit, n'est plus tenable.

La conceptualisation de l'empire animal et végétal doit se rééquilibrer. Le règne végétal mérite d'être considéré comme entité, les souffrances infligées aux animaux doivent cesser. Je vous présente quelques récits de voyage dont l'objectif sera de vous convaincre de lancer une procédure pour réfléchir à la création d'une personnalité juridique pour la Terre. Espérons que nous passerons de la fiction à la réalité.

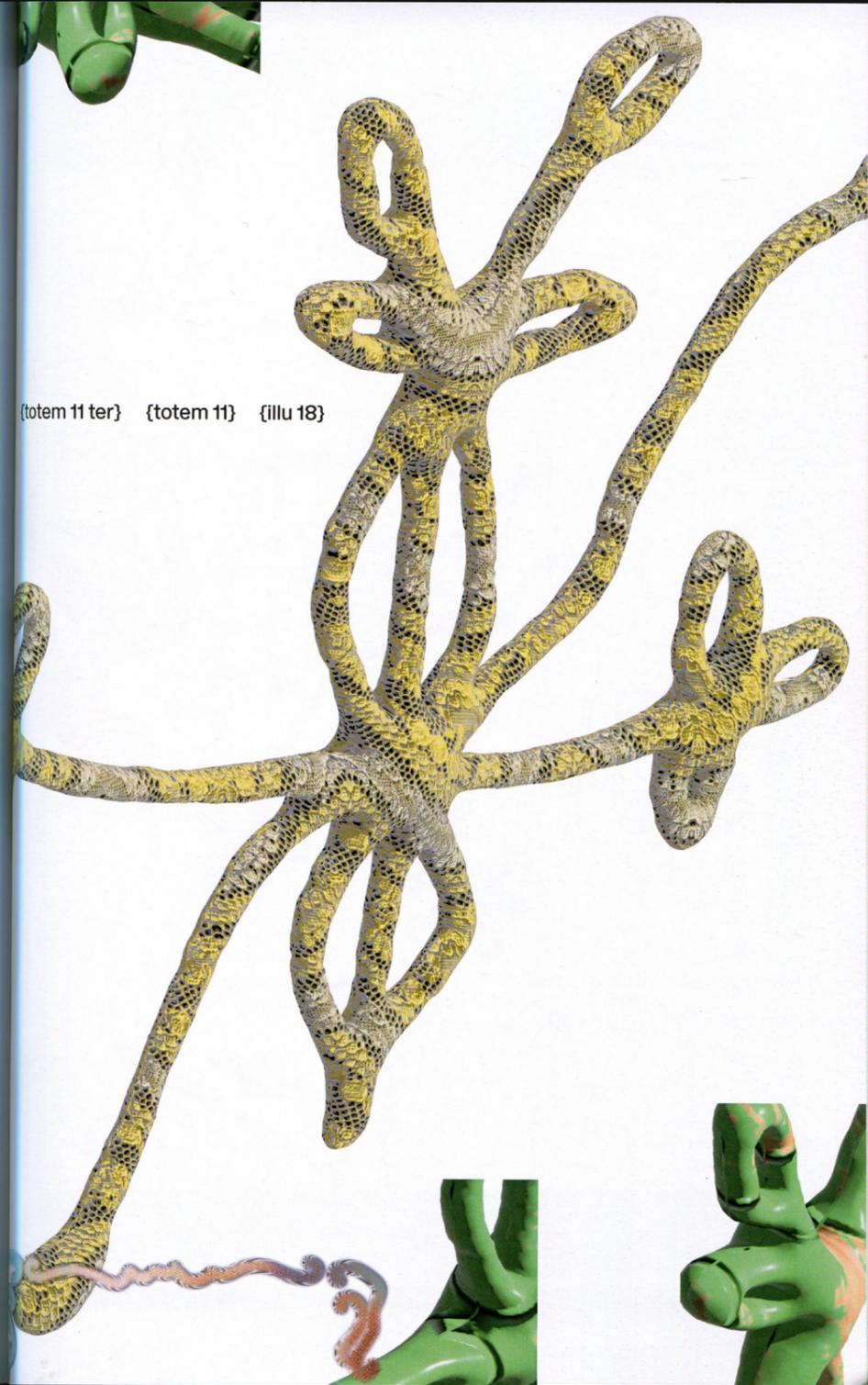
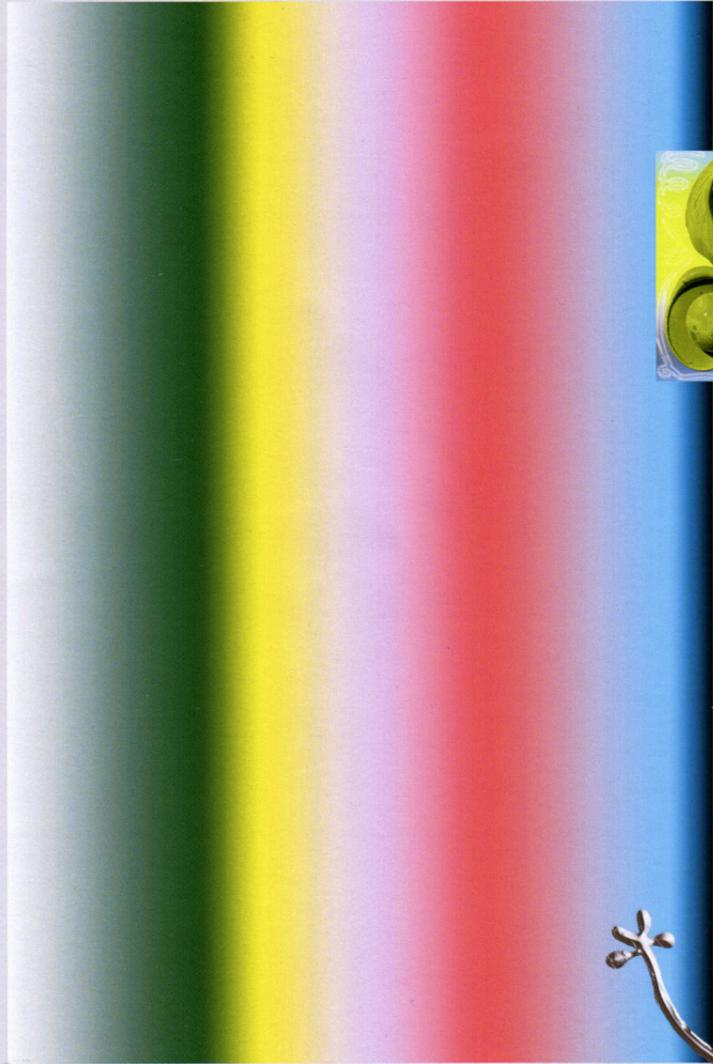
J

discours prononcé à l'UNESCO

les récits

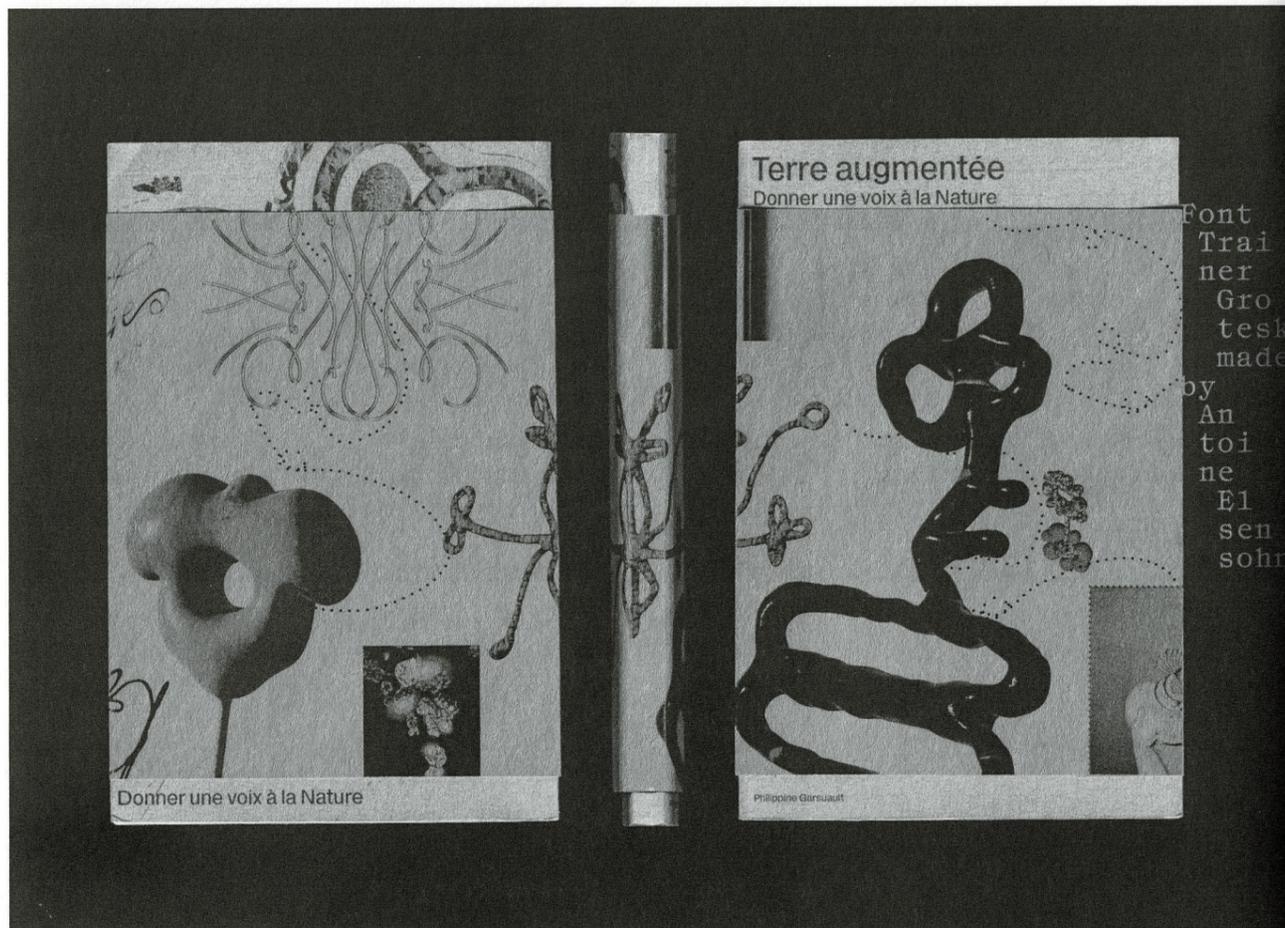


{illu 18}



{totem 11 ter} {totem 11} {illu 18}





{PHILIPPINE GARSUAULT}
AUGMENTED EARTH

Augmented Earth is an experimental book. Its goal is to question our relationship to the linearity of reading a book.

I've written a series of texts that highlight the idea of independence between living beings. It's the story of a scientist who travels the world and encounters extraordinary plant and animal species. These encounters are told from the point of view of the animals and plants concerned.

I designed the layout to reflect the interdependence of living beings on two principles.

The first was to set up a claque system that would allow the layout to be constructed and deconstructed. Secondly, by creating a free reading path, since the stories are told by referring to the page, like on the Internet where you move from link to link. The main inspiration for the graphic design is my fascination for the infinite number of interpretations that exist in our environment, in Nature. As a designer I love working on experimental and imaginary worlds, creating and assembling new forms.

École
Supérieur
d'Art
et
de
De
sign

Saint-Étienne
2023
190 × 240 mm
120 pages



a commercial project of my design in method in graphic design client could imagine might look like. andane tool managed spent the rest of front mock-ups. After less and absurdity empty posters and books

antly bombards us with advertising and their absence feels magazines out of their

them empty allows acting as a mere container or frame for external content, the mock-ups themselves become images. AVID READERS is the result of this discovery.

The book itself also functions as a container for these collected images in all kinds of qualities. Regardless of their resolution, they have been reproduced in real-life size to allow readers to enter a seemingly alien world where the line between virtual and physical becomes blurred. The absence of any additional information beyond these images of unknown people reading unknown books creates a multitude of possible stories, interpretations, and questions to be posed.

AVID READERS is a collection of contemporary mock-up culture that blatantly reproduces its inherent flaws, biases, and misrepresentations. It's a science-fiction story of shape-shifting people, aliens invading modern society, an unsolvable riddle, a love letter to the act of reading, and a reminder that a change of perspective can

IT'S A
WORLD
TO SHOW

Le Geiger, Mirya
Du, Cara Giaimo &
Kilburn, André
Anna Lena von
erff, Gregor
Inga Kerber,
haus, Marion
h, Katharina
Emil Kowalczyk,
am Ortloff,
efer, Susann
ck, Monika
Yolande
t, Maureen
Helene Otto,
Patsch, Nancy
Katarina Sarap,
nie Scheerens,
Schifflier,
ian A. Schmitt,
e Schürer,
us Seichter,
Sommerfeldt,
Tinnen, Agnes
r, Uve Weilmann
any more

In
de
pen
dent
Pub
lish
ing
Fair

Leip
zig 23.
3.
20
24



Cla
ra
Ama
ral

Elisa
beth
Kle
ment

Phil
Ba
ber
Elisa
van
Joo
len

ku
ben
Pa
ter
Pie
ter

Ver
be
ke

It's
a
book

it's
a
seed
to
grow

it's

Introduction	03
Information about...	05
Student Projects	06
Publisher's Choice	28
Essays & Texts	55

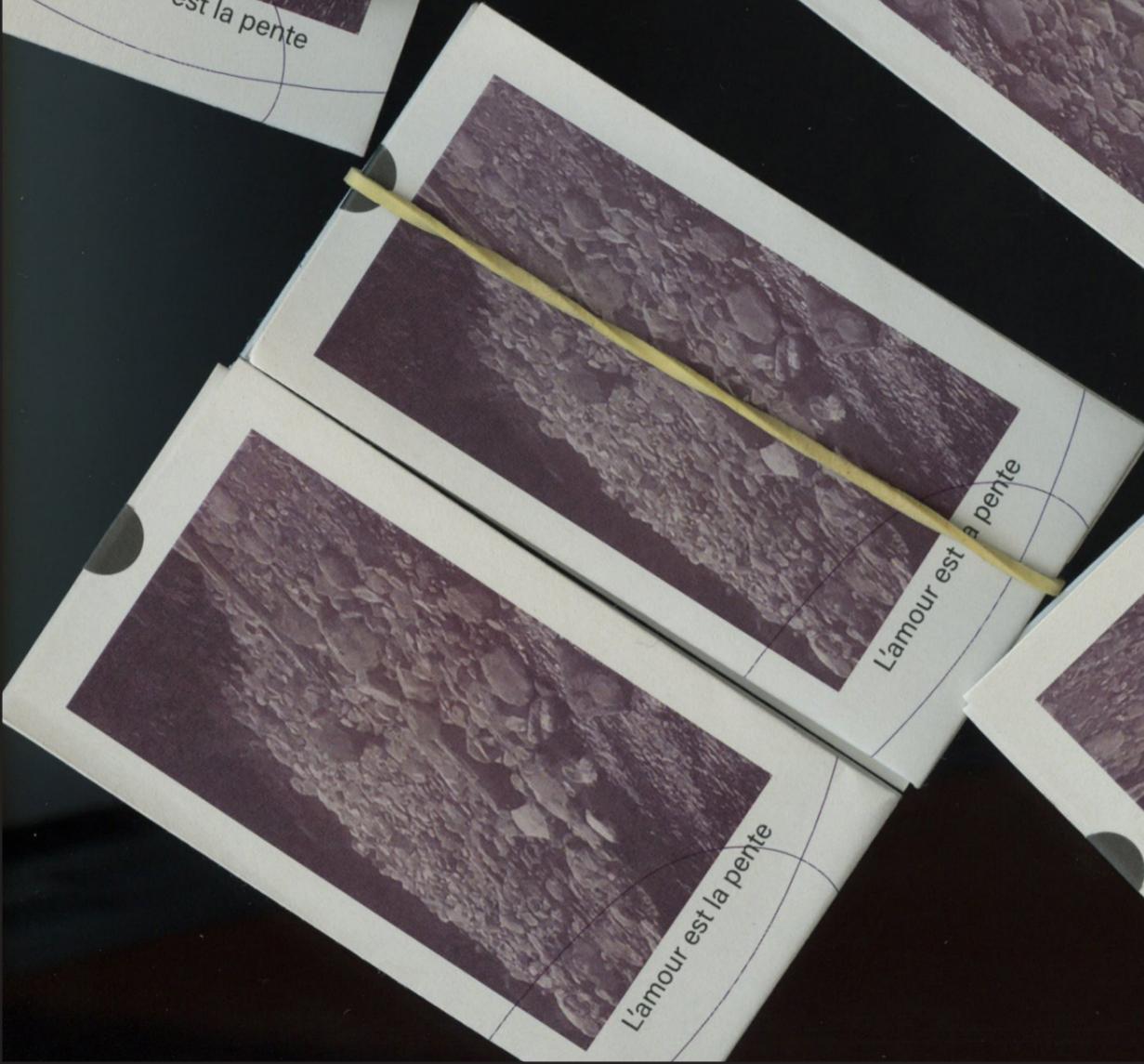
Hoch
schu
le



L'amour est la pente



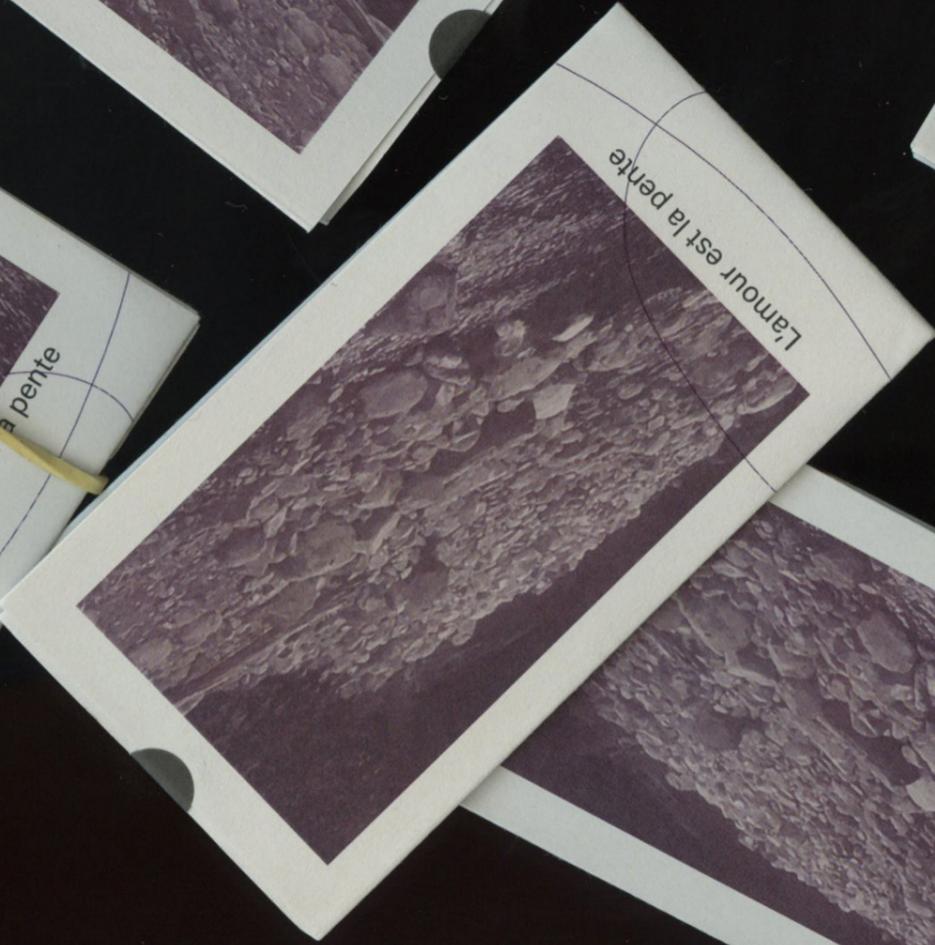
L'amour est la pente



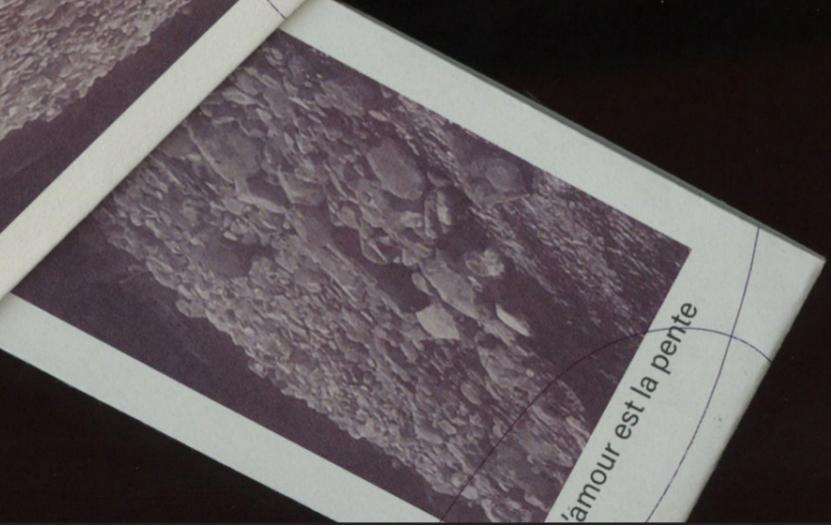
L'amour est la pente



L'amour est la pente



L'amour est la pente



L'amour est la pente



L'amour est la pente



Carole Nosella

graphisme Philippine Garsnault



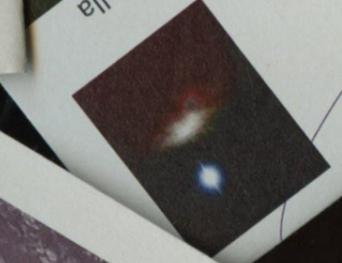
par Carole Nosella

graphisme Philippine Garsnault



par Carole Nosella

graphisme Philippine Garsnault



on se
trans-
forme
et

la chaleur
des p
i
e
r
r
e
s



L'amour est la pente

- à - Nez
- nez

L
m
,
a
o
u
r



par Carole Nosella



graphisme Philippine Garsault

la chute n'est
plus une chute mais une
d
a
n
s
e

L'
amour
c
'
e
s
t
un
engrenage,
quand on entre en relation,
les sentiments
s'emballent,
pris
d
a
n
s
le
mouvement ,
on se
trans-
forme
et
on se
mêle
inexorablement.



L'amour est la pente

Tout près du corps
nos pores adhèrent,
et
on
ne
sent
plus
que
la chaleur
des p
i
e
r
r
e
s
qui
transpercent
nos vêtements.

- à - Nez
- nez
il n' y a
plus que
l' effluve de l' a
u
t
r
e
et
le plaisir
de
la
fusion.

4
Mais si soudain on lève
les yeux,
on se rend compte avec
effroi que nous sommes dans
un ravin en train de chuter

5
L
m
a
o
u
r
ne tolère pas la verticalité,
cette
érection

6
La
pente menace
cette posture dressée:
s'opposer à la
chute
c'est chuter
plus
brutalement, plus violemment.

7
L'horizontalité c'est se donner
à la pente, se donner à la pente

é
d
i
n
ment,
que le sol se d
é
r
b
o
e
sous nos pieds,
que les pierres roulent
et se fracassent au fond
sur de plus gros rochers.

brutale de l' é
qui s'oppose
à la
c
h
u
t
e
.

L,
a
m
o
u
r
est la
p
e
n
t
e,
la pente doit être embrassée,
embrassée par
chaque
fragment de soi.

c
'est
ralentir la c
h
u
t
e,
la chute n'est
plus une chute mais une
d
a
n
s
e
L'amour est plein
de gravité, seule
l'horizontalité
peut
rencontrer
l'amour.

Mais si soudain on lève
les yeux,
on se rend compte avec
effroi que nous sommes dans
un ravin en train de chuter

i
n

d
é

f
i

n
i
ment,

que le sol se d

é
r
o
b
e

sous nos pieds,
que les pierres roulent
et se fracassent au fond
sur de plus gros rochers.

L a
m o
u
r

ne tolère pas la verticalité,
cette
érection

brutale de l' é
g o

qui s'oppose
à la

c
h
u
t
e
.

pente me
cette posture

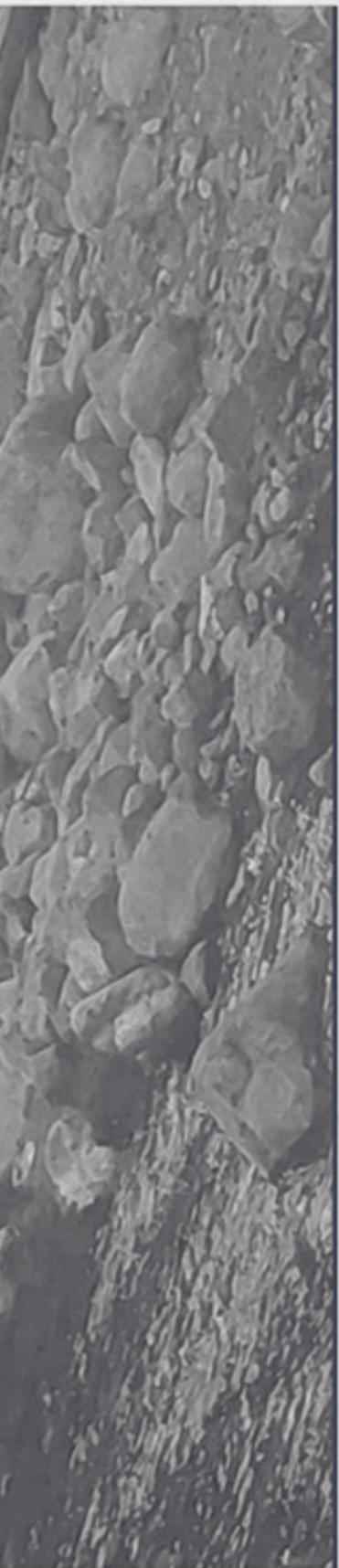
brutalement

L,
,

a
m
o
u
r

la pente doit

embrassée
chaque



la pente

Tout près du corps
nos pores adhèrent,

et

on

ne

sont

plus

que

la chaleur

des p

i

e

r

r

e

s

qui

transpercent

nos vêtements

Nez

à

nez

il n' y a

plus que

l' effluve de l'

a
u
t
r
e

et

le plaisir

de

la
fusion

PEINTURE & NUMÉRIQUE

*Pratiques et enjeux
contemporains*

Unité de recherche DESIGN & CRÉATION
École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne

SOMMAIRE

- 10. KARIM GHADDAB
Devant l'absence
Comment le confinement a accéléré
le devenir virtuel de notre rapport
aux œuvres
- 24. NADJIB BEN ALI
Entretien avec Noémie Coursoux
- 30. NOÉMIE CURSOUX
Peindre le paysage contemporain:
Une approche numérique
et romantique
- 43. JÉRÉMY LIRON
Entretien avec Noémie Coursoux
- 48. MARINE WALLON
Entretien avec Noémie Coursoux
- 54. DIDIER SEMIN
François Boisrond et l'image
numérique : Photoshop à l'épreuve
de Goethe
- 64. FRANÇOIS BOISROND
Entretien avec Karim Ghaddab
- 70. RÉMY HYSBERGUE
Entretien avec Karim Ghaddab
- 76. CAMILLE DEBRABANT
Du nouveau sur les fleurs, les citrons
et la peinture
- 84. DENIS LAGET
Entretien avec Karim Ghaddab
- 90. CLÉMENTINE POST
Entretien avec Noémie Coursoux
- 96. THOMAS LEVY-LASNE
Entretien avec Noémie Coursoux
- 102. MIREILLE BLANC
Entretien avec Romain Mathieu
- 108. ROMAIN MATHIEU
Faire image
- 117. Annexes

On estime qu'un individu vivant aujourd'hui en Occident voit entre quatre mille et dix mille images par jour, principalement par le biais des technologies numériques. En comparaison, une personne vivant au Moyen Âge – a fortiori si elle n'appartenait pas aux classes aisées et éduquées – n'était confrontée qu'à quelques centaines d'images, voire quelques milliers, sur la totalité de sa vie, par le truchement des œuvres religieuses, des pièces de monnaies et de quelques enluminures dans de rares livres recopiés à la main. Ayant perdu son statut quasi monopolistique des images, que devient la peinture face à un tel déferlement ? Qu'en est-il de sa fixité et de son rapport au temps lorsqu'il n'est question que de flux numériques ? Quelle est même la nécessité de sa pérennité ? L'image numérique n'a-t-elle pas pour elle la rapidité, la malléabilité, la circulation, la quasi-gratuité, la commodité, la séduction, etc. ?

Force est pourtant de constater que, non seulement la peinture ne disparaît pas, mais qu'elle revient même au premier plan des pratiques artistiques, notamment chez une jeune génération de peintres figuratifs. Pour éprouver et mesurer l'état des lieux, le LEM (Laboratoire d'expérimentation des modernités) a organisé deux expositions : la première à la galerie Ceysson & Bénétière de Saint-Étienne, en partenariat avec le laboratoire ECLA de l'Université Jean Monnet Saint-Étienne (commissariat d'Anne Favier) du 16 mars au 2 avril 2022, la seconde à la salle des Cimaises (commissariat des étudiants de l'Esadse), du 16 mars au 24 mars 2022. Les artistes présents intègrent l'usage de la photographie numérique dans leur processus de création, selon diverses modalités, par exemple en composant à partir de photographies prises par eux-mêmes, pour Clémentine Post, Nadjib Ben Ali, Thomas Lévy-Lasne et Jérémy Liron, comme pour ancrer l'image dans une relation vécue, testimoniale, voire autobiographique.

D'autres, telles Marine Wallon et Mireille Blanc, puisent leurs images à toutes les sources, d'Internet aux marchés aux puces, en passant par des vidéos documentaires et des albums de famille, pour élaborer des tableaux où s'hybrident l'intime et l'histoire de l'art. Si Denis Laget a un usage circonspect et marginal – mais bien réel – du numérique, Rémy Hysbergue s'en inspire fortement, relevant le défi de lutter, avec les moyens de la peinture abstraite, sur le terrain de la séduction, des effets et de l'illusionnisme. Quant à François Boisrond, l'outil numérique intervient aussi bien dans la préparation de ses « tableaux vivants » que dans les procédures picturales que cet artiste a développées. Il ressort de cette pluralité de stratégies une prise à bras-le-corps par les artistes des questions et des possibilités qu'ouvre le numérique pour la peinture contemporaine.

Les théoriciens, critiques d'art et historiens d'art Noémie Coursoux, Camille Debrabant, Karim Ghaddab, Romain Mathieu et Didier Semin ont participé à la journée d'études du 24 mars 2022, organisée à l'École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne (Esadse) pour partager leurs analyses de cette situation. On retrouvera ici leurs contributions, selon différentes problématiques, depuis les nouveaux enjeux et procédés de la peinture de paysage jusqu'à la façon dont le numérique relance des questions entraperçues par Goethe ou Charles Nodier, en passant par la sensualité des natures mortes contemporaines ou la virtualisation programmée de notre rapport aux œuvres d'art. Plutôt que céder aux sirènes – en écho – de la technophilie ou de la technophobie, il est temps de regarder, sur pièces, comment la peinture se saisit des possibilités offertes par le numérique.

Karim Ghaddab et Romain Mathieu.



Paul Klee,
Angelus Nous, 1920,
aquarelle et encre
de Chine sur papier,
31,8 x 24,7 cm,
Musée d'Israël,
Jérusalem.

1/ Exposition au MMK Frankfurt : 16 mars – 11 sept. 2016 et au Centre Pompidou-Metz : 19 oct. 2016 – 27 mars 2017. Commissariat de Francesco Manacorda et Darren Pih (Tate Liverpool), Peter Gerschlitter (MMK), Hélène Guéhin et Alexandra Müller (Centre Pompidou-Metz).
2/ Présentation de l'exposition *Un musée imaginé*, sur le site du Centre Pompidou-Metz : <https://www.centre-pompidou-metz.fr/programmation/categorie/un-musee-imagine>.

Intitulée *Un musée imaginé*, elle postulait un hypothétique « désastre imminent » : « L'art est menacé d'interdiction et l'ombre d'une disparition totale plane... [...] L'exposition projette le visiteur en plein cœur de ce scénario catastrophe fictif où l'art, cette fois, semble voué à disparaître¹. »

Trois ans plus tard, ce qui avait été conçu comme un exercice fictionnel est brutalement devenu la réalité de notre rapport aux œuvres d'art. Selon le rapport de l'Unesco (2022), portant sur *Les Musées dans le monde face à la pandémie de Covid-19*, la quasi-totalité des lieux d'exposition dans le monde, musées et centres d'art, ont été fermés en 2020 en raison de l'état d'urgence sanitaire. Seuls deux États – parmi ceux qui possèdent au moins un musée – n'ont pas adopté de mesures de restrictions (ainsi, le Bénin n'a pas fermé ses musées... mais ceux-ci ne recevaient pas de visite !). Sur les 94 675 musées du monde (répartis dans 195 États), 86 101 ont totalement fermé, soit 90,9 % des musées de la planète.

Le rapport à l'art s'en est trouvé radicalement bouleversé, jusque dans ses fondations phénoménologiques. La fameuse *distanctation*, érigée comme unique mode de vie possible, empêche toute confrontation directe avec les œuvres d'art. De façon quasi inaperçue (en tout cas fort peu problématisée), les arts visuels sont devenus invisibles, la tridimensionnalité a été rabattue à la platitude d'un écran, l'expérience des œuvres a été médiatisée et ajournée, l'émotion et la connaissance ont été remplacées par des narratifs préformatés, le rapport à l'espace et à la richesse plastique s'est réduit à des images uniformisées. L'écran est un lit de Procuste, qui mutilé les œuvres pour en faire des images à son format.

Pour pallier cette situation sans précédent et ne pas être relégués ipso facto au statut d'entrepôts luxueux mais désormais vains, les musées ont été sommés de se réinventer une fonction nouvelle. Mais comment une infrastructure conçue pour l'expérience directe des œuvres et l'accueil de visiteurs (alors même que les chiffres de billetterie sont devenus un enjeu assumé) peut-elle, instantanément, trouver une autre raison d'être ? Selon l'Unesco,

« quelques établissements, très actifs, ont cherché à développer des projets originaux dans le cadre du confinement. Trois types d'interventions se dessinent, visant à se détacher des projets plus classiques [...]. La première source des interventions porte sur les projets

2. NADJIB BEN ALI

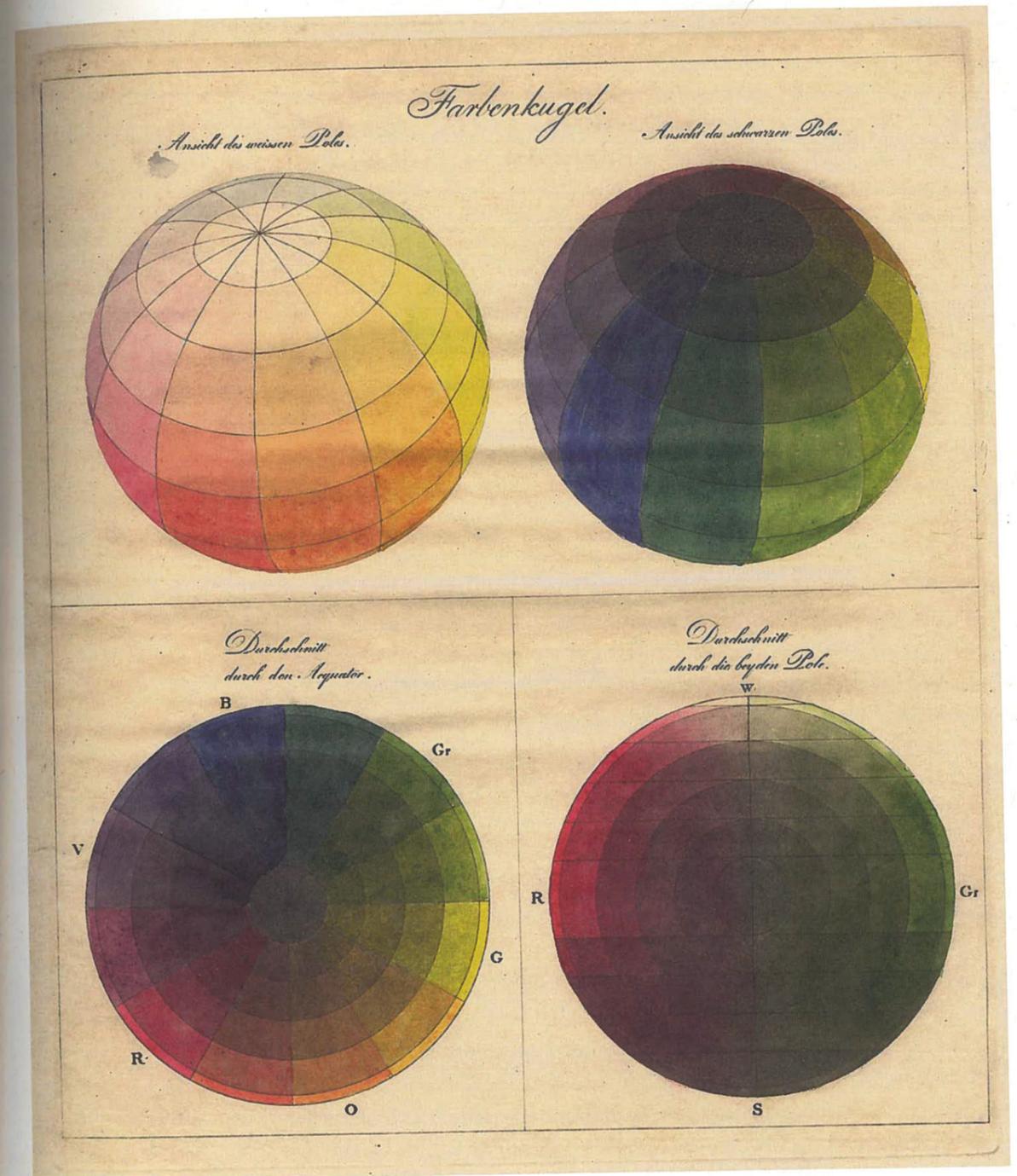
Entretien mené
par Noémie CURSOUX



Nadjib Ben Ali,
Steffy Forrester, 2022,
aquarelle et encre
de Chine sur papier,
195 x 125 cm.



François Boisrond,
L'entremetteur II, 2019,
acrylique et huile
sur toile.
146×114 cm.



Runge Philipp Otto,
La sphère des couleurs, vers 1810.
225×189 cm.
musée des Beaux-Arts d'Hambourg,
Allemagne.

je travaille sans cesse ce que je regarde même quand mon intention première est de me divertir, c'est juste que par moments, lorsque je suis engagé émotionnellement, je peux oublier de faire le raccourci clavier car je veux simplement profiter du moment présent. Même si je n'aurai pas de traces dans ma banque d'images, je l'aurais quand même imprimée avec mes yeux, et cela ressurgira d'une manière ou d'une autre dans mes peintures. Sinon – et c'est ça la beauté du numérique –, je peux revenir pour un deuxième visionnage avec la distance du peintre chasseur d'images quelques jours plus tard.

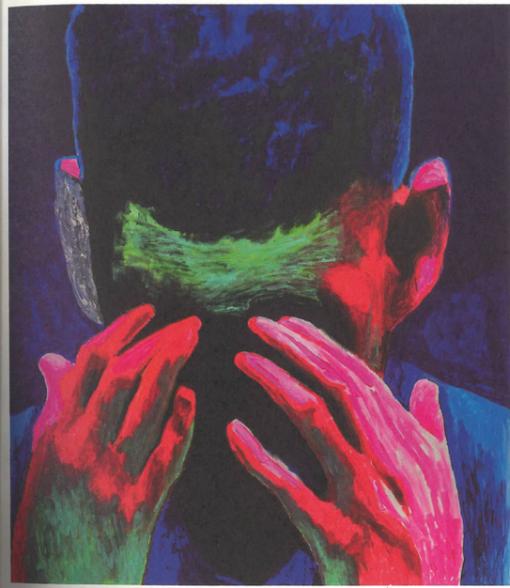
NC

Penses-tu qu'aujourd'hui nous voyons trop d'images ? Y a-t-il, dans ton travail, une critique de l'abondance des images ou du caractère spectaculaire, parfois mensonger, de certaines images ?

NBA

Je pense que oui, on voit trop d'images, mais ce n'est pas forcément mauvais. On peut faire quelque chose de ce trop-plein. On doit en faire quelque chose et c'est ce que j'essaie de faire chaque jour.

Paradoxalement, la saturation est créatrice. En tant que créateur d'images, ce serait contre-productif de penser le contraire, car on alimente cette saturation. Je pense que le but est de créer des images à impact, fortes, uniques et de qualité en espérant que cela pousse le public à accorder un peu plus de temps à ce qu'il regarde. Plus que le nombre d'images qui circulent, c'est la vitesse qui est problématique à mon sens. Donc si on peut gagner quelques secondes d'attention en plus, c'est déjà une sacrée victoire.



Najib Ben Ali,
Entre 11 Trach 03,
2023, mixte sur toile,
181 x 213 cm.



Document Source,
Marine Wallon.



Mireille Blanc,
L'œuvre, 2023,
huile sur toile,
20 x 27 cm.
Photographie
Romain Darnaud.

AU PLUS PRÈS DU PAYSAGE

Vincent Bioulès⁽⁶⁶⁾ place le paysage au cœur de sa pratique et le définit comme « un agencement complet de sensations que le peintre perçoit », et il ajoute que « l'émotion qu'il éprouve [...] est due à la perfection de cet agencement ». Arpentant le paysage, les peintres contemporains sont aujourd'hui nombreux à mettre à profit l'accès quotidien et permanent de la photographie numérique grâce aux smartphones. Yann Lacroix et Jérémy Liron procèdent ainsi en peignant majoritairement d'après des photographies réalisées lorsqu'ils aperçoivent dans le paysage des invitations à la peinture. L'outil photographique fait office de « carnet de croquis » pour Jérémy Liron, permettant de conserver ces apparitions en termes de composition, de lumière, de couleur, de contraste, de texture et de détail. Yann Lacroix décrit ainsi son approche :

« Je peux prendre des photos de n'importe où et n'importe quelle chose. J'aperçois un motif, un détail, et j'y vois une sorte de potentialité picturale. Cette chose m'apparaît lorsque je suis dans la rue. [...] Dans mon travail, il y a cette volonté de vouloir capturer ce "moi" qui a été ici, à un moment. » (Bioulès, 2019)

Néanmoins, nous ne suggérerons pas qu'il est nouveau de peindre d'après des photographies quotidiennes. Des artistes procèdent de façon similaire depuis le XIX^e siècle, et ce, pour les mêmes raisons que les peintres contemporains⁽⁶⁷⁾. Cependant, nous ne pouvons pas nier que les modalités de la photographie ont considérablement changé au cours des deux dernières décennies, tant en termes de réalisation que de diffusion. Sous le prisme des recherches en culture visuelle, André Gunthert s'intéresse aux conséquences de la révolution numérique de l'image sur la production et la réception des photographies depuis les années 2002-2004⁽⁶⁸⁾. Au-delà d'être « disponible en permanence » (Gunthert, 2016, p. 157), la photographie numérique couvre de nouvelles modalités amenées par des facteurs extérieurs. Elle est désormais connectée, partageable et diffusable instantanément (ibid., p. 158) et, par conséquent, universelle et abondante (ibid., p. 70) depuis l'apparition d'Internet. La démocratisation de logiciels de traitement d'images ou de mise en page a également un impact sur la condition de l'image qui devient alors communément modifiable et retouchable (ibid., p. 74-75). Enfin, le développement des plateformes de stockage accroît son caractère indexable et archivable (ibid., p. 69), contribuant à nourrir le flux incessant des images.

3/ Cf. de Font-Réault, 2012, p. 142 : « À rebours, la photographie apporte, à partir des années 1850, des images nouvelles où les peintres rencontrent de nouveaux motifs, une appréhension nouvelle de l'instant, des cadres inédits. »
4/ Période où André Gunthert constate un tournant en termes d'emploi du numérique et d'Internet.



Yann Lacroix,
Within the depths, 2024,
huile sur toile,
150 x 150 cm.

Dans *Lactose Tolerance*, *Gluten Freedom* et *Virgo Triennal* de 2017, elle met en scène le corps féminin dans des poses affectées à la gloire de Nestlé, Lactaid ou Purell⁽⁶⁹⁾. Alors que corps et objets s'y trouvent confondus dans un même devenir d'articles consommables, une débauche de fruits suggestifs parodie l'obscénité caricaturale du phénomène contemporain du *food porn*. Par son association à la sulfureuse chanson de 1984, du duo Gainsbourg, l'artiste met en évidence l'érotisme du citron⁽⁷⁰⁾. On prend alors la mesure de la sensualité du genre qui « opère une chirurgie des objets, pratiquant des ouvertures par quoi se découvre la matière dont ils sont faits » (Meylan, 2022, p. 66). Ainsi, sur cette table de dissection post-surréaliste, la dimension charnelle ne réside pas tant dans l'iconographie que dans le vif de la matérialité picturale. Cette mise à nu se traduit chez Mireille Blanc par les peaux de clémentine, pareilles à des dépouilles d'écorchés. Dans ses peintures de desserts, fruits ou pâtisseries, conçues comme marqueurs du temps qui passe⁽⁷¹⁾, l'artiste joue de la mise en abyme des crèmes, pâtes et glaçages⁽⁷²⁾, dont l'onctuosité des textures attise la gourmandise. On retrouve une confusion malicieusement entretenue entre le corps et l'objet consommable, à travers les portraits imprimés à même les gâteaux, qui invitent à une dévoration, amoureuse et iconoclaste, des stars médiatiques (*Idole* et *Cake (T.C.)*, 2023). Témoin notable du changement d'ère, ce n'est plus seulement l'apanage de la femme que d'être consommée par le *male gaze*⁽⁷³⁾. Satires de l'excès et du désir terrestre de possession, les amoncellements de Jalut et de Blanc se maintiennent sur le fil entre jouissance et indigestion, menacés à tout instant de verser dans le kitsch, quand, chez Wise, la saturation est corrélée aux intolérances alimentaires grandissantes.

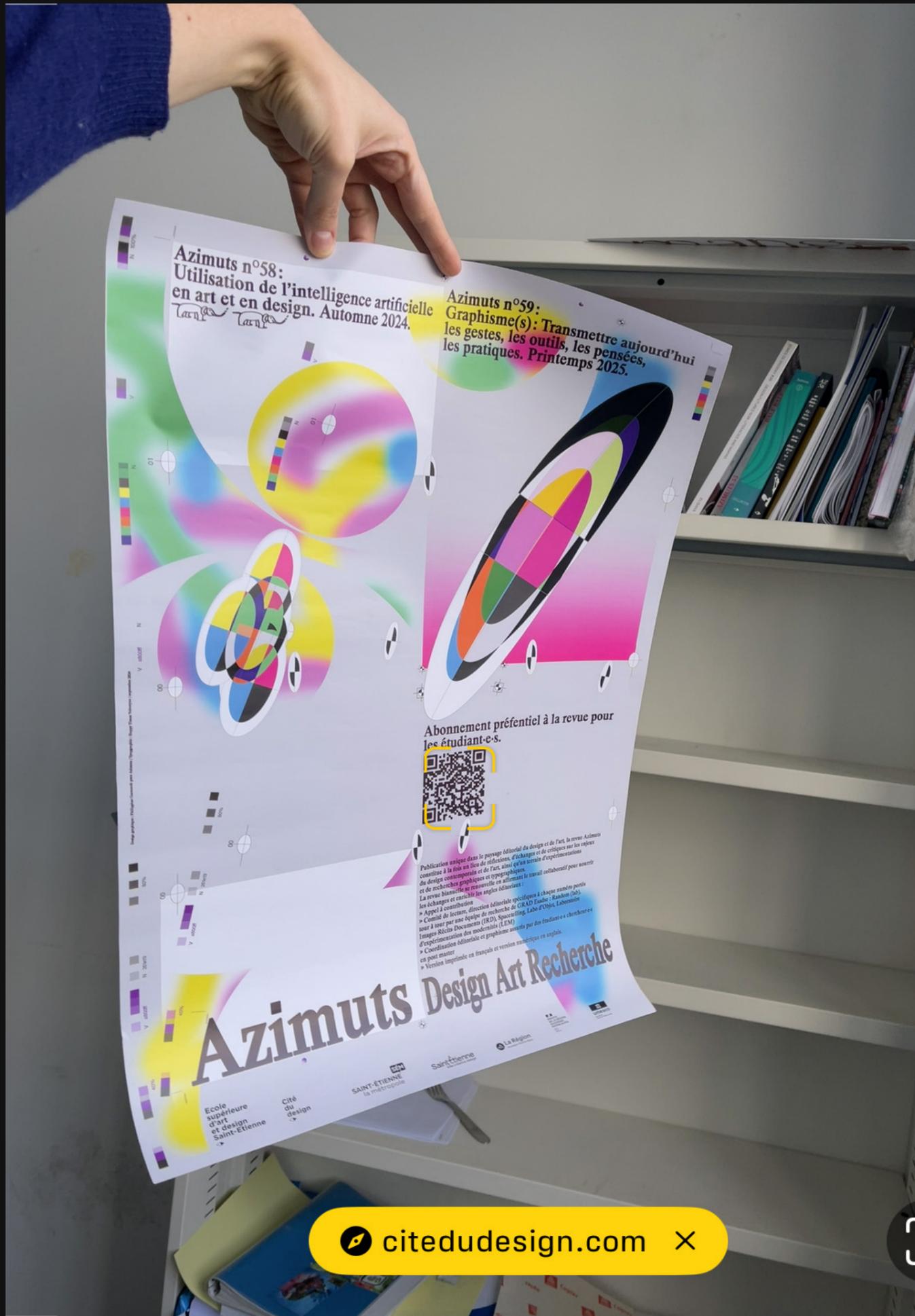
LE SUJET ÉLOIGNÉ

Au contraire des fastueuses mises en scène des « tables servies » du Siècle d'or et de leur démonstration de richesse et de pouvoir, la plupart des natures mortes contemporaines réunissent des objets accumulés dans l'atelier et sans qualité particulière. Mais ces images peintes forment un ensemble moins anodin qu'il n'y paraît, offrant une traversée de l'histoire du genre. Ainsi l'œuvre de Mireille Blanc absorbe-t-elle des pans iconiques de l'histoire de l'art, sous la forme warburgienne d'une survivance d'images⁽⁷⁴⁾, où les raisins de *Grappe* (2018) rappellent ceux de Zeuxis, tandis que les gâteaux *Love 1* et *2* (2022) s'apparentent à un lointain souvenir d'Indiana. Quand *Livière* (2014) et *L'origine* (2019) se présentent comme des reproductions de reproductions de Dürer et de Courbet,

9/ Dans la filiation des peintures pop de produits industriels, conçues par Hamilton, Paolozzi, Wesselmann ou Ramos.
10/ Voir Alpers, 1990, p. 158, à propos des agrumes pelés de Willem Kalf, « assujettis non aux ravages du temps, mais à la pénétration des regards ».
11/ Voir Premier anniversaire, 2022 et Pommes, bougies, 2022.
12/ *Meringue*, 2020 ; *Noppage 2*, 2017 ; *Birthday*, 2022 ; *Palette*, 2023.
13/ Quelques rares précédents sont à relever, dont le *Garçon avec un panier de fruits* (1593) du Caravage.
14/ L'artiste exécute trois variations de planches de *L'Atlas minime* de Aby Warburg : *Planche 59* – A.W., 2014 ; *Planche 77* – A.W., 2017 et *Planche 2* – A.W., 2018.



Mireille Blanc,
L'œuvre, 2023,
huile et spray sur toile,
200 x 150 cm.



citedudesign.com ✕



Azimuts Design Art Recherche

École supérieure d'art et design Saint-Étienne
Cité du design
SAINT-ÉTIENNE la métropole
31 saint-étienne
La Région
PTEC
L'Université

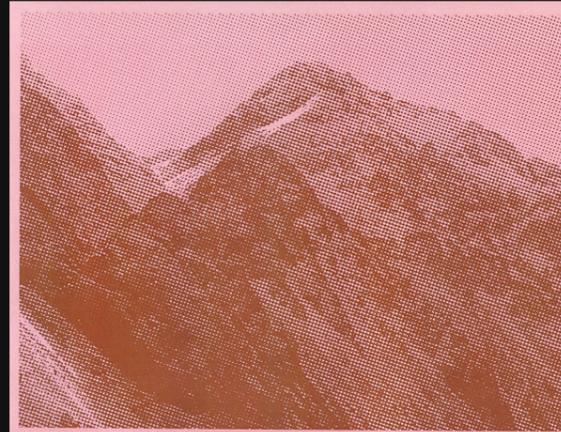


© Gerry van der Pijper

gerry's interior lansdscape :
quand, sur la terre abandonnée - north -
le baiser du silure et l'éloge du rien,
dans la nostalgie de la lumière,
composent les mondes et les saisons.

auditorium
tous les mercredis 12h15 - 14h
octobre/novembre/décembre 2023

nature nature !
projet et projections de films
dans le cadre du cours
en-jeux contemporains
ouvert à tou.te.s étudiant.e.s de l'esadse



gerry's interior lansdscape :
quand, sur la terre abandonnée - north -
le baiser du silure et l'éloge du rien,
dans la nostalgie de la lumière,
composent les mondes et les saisons.

auditorium
tous les mercredis 12h15 - 14h
octobre/novembre/décembre 2023

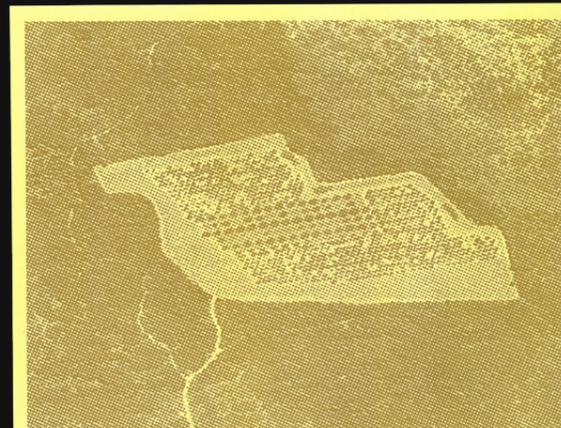
nature nature !
projet et projections de films
dans le cadre du cours
en-jeux contemporains
ouvert à tou.te.s étudiant.e.s de l'esadse



gerry's interior lansdscape :
quand, sur la terre abandonnée - north -
le baiser du silure et l'éloge du rien,
dans la nostalgie de la lumière,
composent les mondes et les saisons.

auditorium
tous les mercredis 12h15 - 14h
octobre/novembre/décembre 2023

nature nature !
projet et projections de films
dans le cadre du cours
en-jeux contemporains
ouvert à tou.te.s étudiant.e.s de l'esadse



gerry's interior lansdscape :
quand, sur la terre abandonnée - north -
le baiser du silure et l'éloge du rien,
dans la nostalgie de la lumière,
composent les mondes et les saisons.

auditorium
tous les mercredis 12h15 - 14h
octobre/novembre/décembre 2023

nature nature !
projet et projections de films
dans le cadre du cours
en-jeux contemporains
ouvert à tou.te.s étudiant.e.s de l'esadse



gerry's interior lansdscape :
quand, sur la terre abandonnée - north -
le baiser du silure et l'éloge du rien,
dans la nostalgie de la lumière,
composent les mondes et les saisons.

auditorium
tous les mercredis 12h15 - 14h
octobre/novembre/décembre 2023

nature nature !
projet et projections de films
dans le cadre du cours
en-jeux contemporains
ouvert à tou.te.s étudiant.e.s de l'esadse

Édition *Edition* → École
et design de Saint-Étienne

ISBN 9782492621185



supérieure d'art
(ESADSE)

Direction de la publication → Éric Jourdan

Direction éditoriale *Editorial direction* →

Alex Delbos-Gomez, Lola Pelinq

Coordination

éditoriale *Editorial coordination* → Lucie Sahuquet

Conception graphique *Graphic design* → Pauline Aignel,

Philippine Garsuault, Gabriela Simon Flores, Jiajing Wang

Conseils graphiques *Graphic advices* → Michel Lepetitdidier,

Denis Coueignoux

Traduction *Translation*

→ Mickaël Mottet, Sophie Cras

Relecture *French*

proofreading → Chris Marie Tyan

Suivi de contribution

Followed by contribution → Simone Fehlinger, Ernesto Oroza

Typographies *Typography* → Untitled Serif, Klim Type

Foundry **Graphik, Commercial Type**

Papiers

Papers → Freelifa Cento ExtraWhite 100 g/m²

Pergraphica

Charismatic Red 160 g/m²

Diffusion *Diffusion* →

les presses du réel www.lespressesdureel.com

Achévé

d'imprimer en mars 2024 sur les presses de l'imprimerie

Chirat (42)

Dépot légal : mars 2024



Abonnement *Subscription* → www.citedudesign.com/fr/azimuts

Relation abonné·e·s

Subscriber relationship → Séverine Palusci

Réseaux sociaux *Social Network* → Mastodon →

@revue-azimuts [mastodon.design/](https://mstdn.design/@revue-azimuts) Insta → @azimuts_revue

Mail → azimuts@esadse.fr

Tél. → +33 (0)6 99 13 77 66

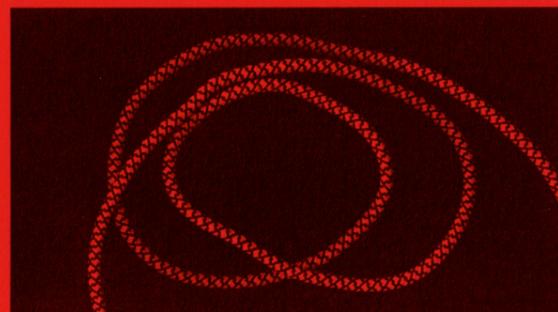
Adresse *Address* → École

supérieure d'art et design de

Saint-Étienne - Cité du design

3 rue Javelin Pagnon,

42000 Saint-Étienne, France



research

art

design

Azimuts *dé-designer*

57



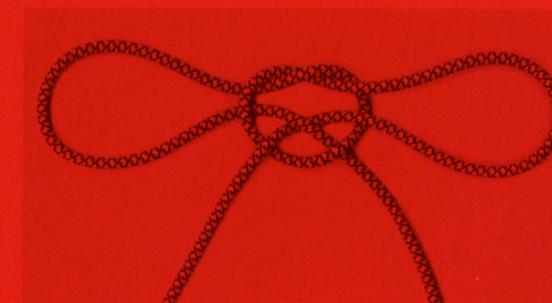
9 782492 621185 >

PRIX 25€

ISBN 97 8249 2621 185

ISSN 1160 9958 57

Ecole
supérieure
d'art
et design
Saint-Étienne



- 1 Alexandra Midal, *Design, l'anthologie*, Édition commune de la HEAD Genève et ESADSE, Cité du design, 2013.
- 2 Stéphane Vial, *Le Design*, Paris, PUF, 2015, p. 9.
- 3 Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, Belfort, Circô, p. 7.
- 4 De l'anglais «sustainability imperative» et «sustain-ability».
- 5 Voir les recherches du laboratoire Désorceler la finance, composé de: Emmanuelle Nizou, Aline Fares, Maxime Lacomme, Arthur Lacomme, Fabrice Sabatier, Alice Conquand, Vincent Matyn, Amandine Faugère, Théo Bourgeron, Jean-Baptiste Molina et Camille Lamy.

Dé-designer, ce serait ?
 Défaire, dénouer, démonter, dépêtrer,
 déballer, déblayer, déverrouiller,
 désinstaller, désertter, déprojeter,
 défuturer, démythifier, désorceler...⁵

Alex Delbos-Gomez est designer, il intègre le CyDRé, le cycle de recherche du post-diplôme de l'ESADSE en septembre 2021. Intégré au laboratoire de recherche *Space-telling*, il est suivi notamment par Émilie Perotto, Ernesto Oroza et Emmanuelle Becquemin. Son travail s'articule autour d'une certaine forme baroque, un baroque sédimentaire, celui d'une «résurgence vulgaire, populaire et vivace débordant son double: la modernité».

Lola Peling est designeuse, chercheuse au sein du post-diplôme de l'ESADSE (CyDRé) et intégrée au laboratoire de recherche *Space-telling*. Elle mène une recherche concernant une forme de précarité économique liée à la désappropriation de la technique et de la production.

Aujourd'hui, nous entendons de plus en plus que nous arrivons «à la fin d'un système», certain-es parlent même d'effondrement. Nous sommes nombreux-ses à remettre en question notre rapport au monde du travail. Dans un article intitulé «Un refus de professionnalisation» paru au printemps 2023 dans la revue *Multitudes*, Camille Anonymus pèse les pour et les contre de ce qu'elle veut et ne veut pas dans sa vie professionnelle et personnelle, et concentre son intérêt sur les études et l'apprentissage: une acquisition de capacités et de savoir-faire non plus canalisés-es dans une activité professionnelle précise mais définie par une action. Ses études de médecine ne serviront pas à devenir médecin mais à soigner. Ces réflexions résonnent avec le discours tenu par les étudiant-es d'AgroParisTech lors de leur remise de prix. Iels décident de prendre la parole et de désertter la profession d'ingénieur-euses en agronomie et tendent à réinjecter les connaissances et savoirs acquis-es pendant leur temps de formation dans d'autres activités plus en accord avec nos problématiques contemporaines. Ce numéro 57 d'*Azimuts* arrive dans un contexte où bon nombre d'étudiant-es et jeunes designer-euses remettent en cause voire désertent à leur tour leur profession. Nous savons que notre activité professionnelle est assimilée à un «métier-passion» qui justifierait un travail gratuit, dissimulant par la même occasion une situation précaire. Nous avons conscience par ailleurs qu'exercer cette profession participe à une crise sociale, environnementale et économique plus globale. Malgré l'idéologie du designer-euse «sauveur-euse», le-a designer-euse devient en tant qu'individu-e vecteur-ice

d'exclusion, d'oppression, d'aliénation, de consumérisme, de pollution, de *greenwashing*...

Designer-euses et philosophes ont depuis la révolution industrielle pensé, décortiqué et tenté de définir le design! puisque, comme le dit Stéphane Vial, philosophe et chercheur en design: «l'indéfinition du design n'est pas une fatalité postmoderne, mais un symptôme épistémologique²». S'il est donc si difficile de définir les contours du design, le démêler comme nouage relèverait d'une prouesse. Vilém Flusser parle ainsi de «dé-signer» dans son ouvrage *Petite philosophie du design*: «Selon l'étymologie, *to design* veut donc dire "dé-signer" quelque chose: lui ôter son "signe"³». Le designer italien Alessandro Mendini aborde quant à lui la possibilité de «déprojeter». Plus récemment, les travaux de Tony Fry, penseur et designer australien, envisagent le design comme discipline de «furation». Il désigne la capacité du designer à produire un futur, habitable et soutenable.⁴ En réponse à cela, il propose d'imaginer son inverse, une défuration, pour nous préserver d'un futur mort-né, obsolète.

Avec ces tentatives de déconstruction, on comprend qu'à partir d'un même nœud, que serait la profession du designer, chacun-e définit ses propres fils à tirer pour tenter de desserrer cet entrelacement. Cependant toutes s'accordent sur un point: il s'agirait de dé-designer la profession, et non pas la pratique ou le faire.

Pour comprendre comment est construit un objet, le meilleur moyen est de le démonter pièce par pièce. Ce processus permet d'en identifier les composants et d'en comprendre les assemblages.

Dans d'autres situations, le processus doit être inversé. Il nous faut comprendre avant de pouvoir démonter / défaire. Par exemple, pour dénouer un nœud, il faut avant tout comprendre quelles boucles et intersections le maintiennent en place. Il faut l'étudier et tenter de déterminer dans quelle direction chaque boucle devrait être tirée de manière à le desserrer et pouvoir le détacher.

Nous pourrions définir la profession de designer-euse comme un nœud de capelage, un nœud de tension produit par des éléments extérieurs qui le maintiennent serré. En ce sens, dénouer ce nœud reviendrait à identifier ces éléments (le rendement, la rentabilité, la compétitivité, etc.) qui mettent en tension la profession et aliènent les designer-euses, et à agir dessus.

Le terme «déconstruction» – d'une pensée, des institutions, des rapports sociaux – est un concept philosophique souvent emprunté en sciences sociales pour tenter de décentrer les points de vue imposés souvent comme vérités absolues par un groupe dominant. Aujourd'hui nous pouvons, par exemple, retrouver ce mot dans la pensée décoloniale ou dans les luttes féministes. Mais avant d'être un concept philosophique, c'est avant tout un terme lié au «faire», à un geste, une action.

Dans ce numéro, les contributeur-ices nous proposent chacun-e leur manière de dé-designer en jouant de l'aller-retour entre pratique et réflexion.

el tiempo
 no pasa
 en vano
 ,
 tiempo
 no pasa
 en vano ,
 el tiempo

- 1 Alexandra Midal, *Design, l'anthologie*, Joint edition of HEAD Geneva and ESADSE, Cité du design, 2013.
- 2 Stéphane Vial, *Le Design*, Paris, PUF, 2015, p. 9.
- 3 Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, Belfort, Circô, p. 7.
- 4 From the expressions "sustainability imperative" and "sustainability".
- 5 See the research projects carried out by the Désorceler la finance lab, composed of Emmanuelle Nizou, Aline Fares, Maxime Lacomme, Arthur Lacomme, Fabrice Sabatier, Alice Conquand, Vincent Matyn, Amandine Faugère, Théo Bourgeron, Jean-Baptiste Molina and Camille Lamy.

What does de-design infer?
 Undo, unravel, dismantle, unravel,
 unpack, clear, unlock, uninstall, desert,
 unproject, defuture, demystify, unbewitch...⁵

It is increasingly said that we are reaching "the end of a system". Some even speak of collapse. Many of us are questioning our relationship with the world of work. In an article entitled "Un refus de professionnalisation" (A refusal of professionalisation) published in spring 2023 in the review *Multitudes*, Camille Anonymus weighs the pros and cons of what she wants and does not want in her professional and personal life, and focuses her interest on studies and learning: an acquisition of skills and know-hows that are no longer channelled in one specific professional activity, but defined by action. She hasn't started studying medicine to become a doctor, but to care for people. Her reflections resonate with the speech given by the AgroParisTech students during their awards ceremony. They had decided to speak out, abandon the profession of agronomy engineers, and sought to plough the knowledge acquired during their training back into other activities, more in line with contemporary issues. Issue 57 of *Azimuts* arrives



Emmanuelle Becquemin
 Et il faudra pour produire,
 (le-a designer-euse danser
 et son double)

Emmanuelle Becquemin est artiste, designeuse et enseignante-chercheuse au sein du laboratoire *Space-telling - espaces, narrations et corps politiques*. Elle est également associée au laboratoire de recherche *Plasticité (Institut Acté, Paris La Sorbonne)*. Elle développe une œuvre plasticienne au sein du duo Becquemin & Sagot et, depuis quelques années, déploie un travail d'écrivaine qu'elle conçoit comme un prolongement de sa pratique d'artiste.

South African artist and journalist, at the initiative of the project *The Politics of Shit*, co-curator of the Istanbul Design Biennial *A School of Schools* 2018, tutor in the *Critical Inquiry Lab* Master's Degree at the Eindhoven Design Academy.

On the other hand, a designer "is also to strive for another object to sometimes to advocate in a manner not to produce." When he evokes a designer, endowed with an open-mindedness to identify the stakes raised and to strive to articulate the required knowledge to improve our material world. In other words, he rediscovers their agency. The potential to produce goes beyond the approach of production efficiency, regarding the effectiveness according to criteria other than profit. ▶ By this he means that a designer usually works on the production of a finished product whereas if we take into account the criteria, the establishment of the modes of production in the material environment

37 *Marabout design no. 3. Post-design: "l'art de la bifurcation"*, January 31, 2018, Centre Pompidou, Paris. Source: www.centrepompidou.fr/fr/ressources/media/8gQp4fF

38 This statement is embodied by his projects *Mineral Accretion Factory* (2017) and *La Chasse au tabouret*.

39 "Un design digressif?", *op. cit.*

40 See also Jeremy Rifkin, *Une nouvelle conscience pour un monde en crise. Vers une civilisation de l'empathie*, Paris, Les Liens qui Libèrent, 2011.

41 Unlike what Aurélien Barrau calls an "engineer's solution".

42 Comments by Nadine Botha during the "Un design digressif?" workshop, *op. cit.*

43 As is the case in the Dirty Art Department at the Sandberg Institute in Amsterdam, at the Floating University in Berlin and at the Studio Experimentelles Design at the HFBK in Hamburg (to name just a few examples).

44 Joseph Grima, "Du caviar dans l'espace" in *Azimuts 45*, Saint-Étienne, Cité du design / ESADSE, 2016, p. 32-43.

fixed knowledge: "As soon as we state that we do know, as soon as we say we are experts, we stop learning and just start replicating what we've been doing. Reversely, as long as we remain curious and doubtful amateurs, we keep asking questions."

→ a space for negotiations

Education and the exhibition space both have the potential to be places where doubt and experimentation make up for a transition. In fact, however, there are some hindrances.

Nadine Botha reminds us that today, and for a long time, the school system has taken the factory as an organisational principle⁴⁰, and as students we memorise and then regurgitate. The same dynamic can be found within design schools, whereas

system: "Museums tend to want to attract as many visitors as possible in order to justify their existence, particularly through economic performance [...]. Ultimately, we end up with a vicious circle because the public is fed by what attracts it. ◀ This creates a relatively hostile environment for controversial ideas or anything other than simple entertainment⁴⁴." On a Saint-Étienne scale, we paid the price between the 2017 and 2019 International Design Biennales, the first requiring intellectual engagement from visitors, the second more accommodating. It is certainly necessary to make the concerns of curators intelligible to as many people as possible, but it is important to go beyond the status of the exhibition as "mere entertainment".

→ It's all about the 'clearance'

Today, the majority of objects around me come from a mould. It is one of the most exploited production processes, allowing the duplication of a model, saving production time, labour, and therefore money. The glass - I drink from, the plate I eat from, my yoghurt pot, my toothbrush, the pot I store it in, the pen with which I write... All these objects are mass produced using the moulding technique: plastic injection mould, plaster mould for ceramics, thermoforming mould... All these techniques require that the object to be moulded has a slightly flared shape. This makes it easier to unmould the part in one piece. The material mainly made surrounds me is therefore unimpeding, a domestic point of view, you could take baking a cake as a moulding experience. Once the preparation is finished, you pour the mixture inside it. Like an industrial mould, your cake mould is narrower at its base than at its opening then pour the mould over, and your cake will come out smoothly and will have the shape of the mould. Like a kind of household mass production tool, it was baked. The cake mould is a kind of multi-activity working model. All I would need to do is find production tools

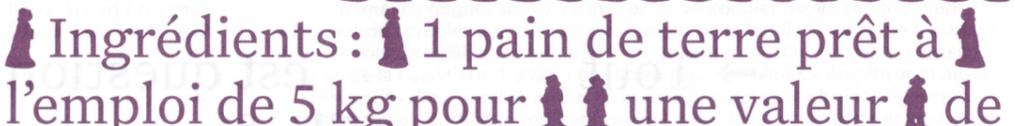
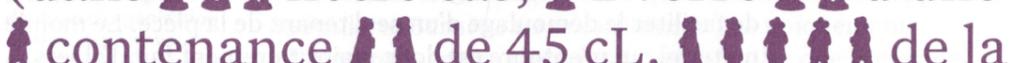
RECIPE

- Ingredients: To make 120 figurines, 1 ready-to-use clay loaf of 5 kg for a value of €4.95 found in stores, 1 bag of 2 kg of moulding plaster for €4.90, 1 volume of water for 2 to 3 volumes of plaster depending on the moulding container. Water
- Material: Containers (in our case, 1 glass with a capacity of 45 cl from the IKEA 365 series, and 1 drawer organiser from the VARERA range), 1 spoon, 1 tablespoon, 1 small cord or lace, 1 brush

The designer as a nativity figure maker

Fini le Fordisme, le Taylorisme, le Toyotisme. Vive le Prescottisme!

du travail à domicile, je pourrais sensiblement moi aussi mettre en place un genre de modèle *Kaufsystem*. Il me suffirait de trouver des outils de production présents dans mon appartement comme par exemple, un moule à gâteau et de mettre en place une petite chaîne de production en série.

 **LA RECETTE**  Pour réaliser 120 santons. 
 **Ingrédients :**  1 pain de terre prêt à l'emploi de 5 kg pour  une valeur  de 4,95 €  trouvé dans  le commerce. 1 sachet de  2 kg de plâtre de moulage pour 4,90 €. 1 volume  d'eau pour  2 à 3  volumes  de plâtre suivant  le récipient  de moulage  Eau 
 **Matériel :**  Récipients  (dans  notre cas,  1 verre  d'une  contenance  de 45 cL,  de la série  *IKEA 365*  et  1 organisateur  à tiroir, de la gamme  *VARIERA3*)
1 c. à c.  1 fourchette  *SINITTA4*
 1 couteau *SINITTA4* 
1 savon  1 petite cordelette  ou
lacet  1 pinceau 

Pour commencer, modeler en terre les pièces originales (prototype 1) qui serviront de matrices aux moules ; ici, la taille des pièces varie entre 4 cm pour la plus petite et 7 cm pour la plus grande.

Pour réaliser les moulages des pièces, sélectionner chez soi des récipients qui feront office de boîte de coffrage ; ici, un verre d'une contenance de 45 cL, de la série *IKEA 365* et un organisateur à tiroirs, de la gamme *VARIERA3*.

Préparer le plâtre en commençant toujours par le disperser à la surface de l'eau. Le plâtre tombe au fond. Continuer à saupoudrer le plâtre jusqu'à ce que toute la surface de l'eau soit recouverte d'une fine pellicule blanche. Lorsque le plâtre de surface est bien imbibé d'eau, remuer avec une fourchette de façon à ce que la consistance soit homogène. Le plâtre est prêt à être utilisé pour faire la première couche du moule.

Saisir rapidement un vieux pinceau et le frotter contre un gros bloc de savon de Marseille. Savonner la pièce à mouler pour faciliter le démoulage. Le verre et l'organisateur à tiroirs n'ont pas forcément besoin d'être savonnés puisque qu'ils sortent eux-mêmes d'un moule et sont donc de forme évasée que l'on appelle dépouille.

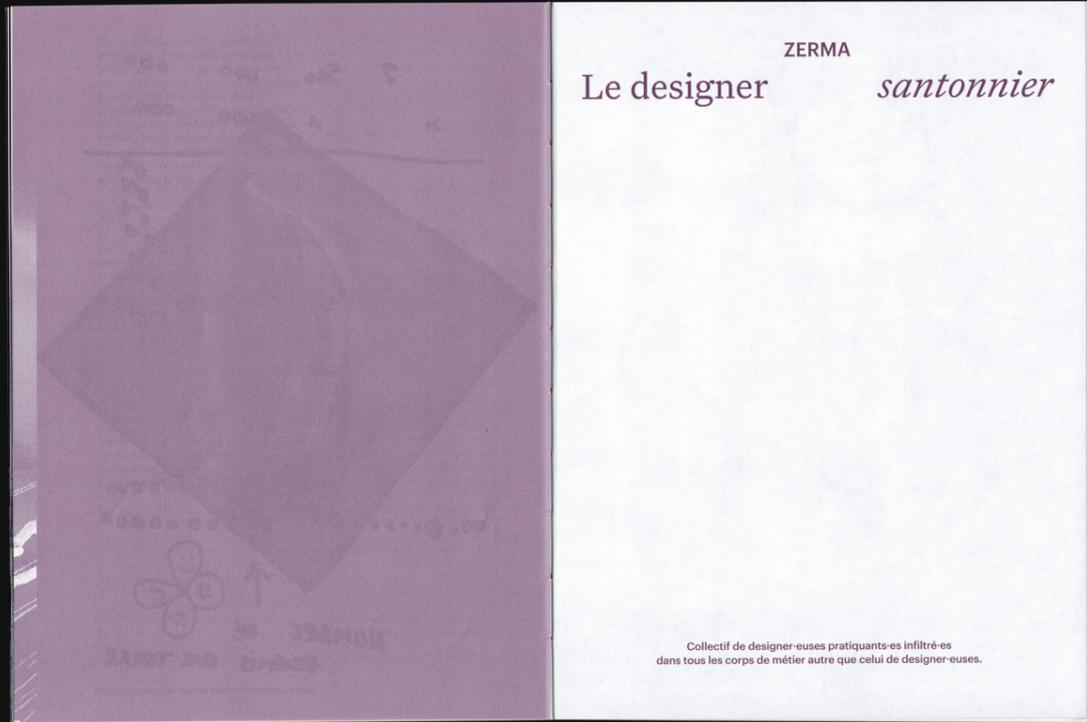
À savoir : l'utilisation de dépouilles est cruciale pour la bonne conception d'une pièce injectée. Dans la mesure où le-a résine / verre / plastique se rétracte sur le noyau du moule, la présence d'une dépouille permet de réduire les frottements lors du démoulage de la pièce. Une faible dépouille nécessitera l'application d'une pression importante sur le système d'éjection et risquera d'endommager les pièces, voire le moule. Il s'agit aussi d'un gain de temps au démoulage. Ce qui veut dire que pour des raisons d'efficacité et de rendement, ces objets ont été dessinés avec de la dépouille. Donc les employer de nouveau en tant que moule n'est pas aberrant. De par leur histoire d'usinage et leur forme, ils permettront de créer un moule démoulable sans trop de difficulté.

Quand le plâtre atteint une consistance de yaourt, verser une première quantité de plâtre de manière à combler la moitié du récipient. Une fois le plâtre un peu épaissi, enfoncer de moitié la pièce originale.

Laisser durcir le plâtre avec la pièce figée au centre.

Prendre une petite cuillère et avec son bord arrondi, creuser un léger « puits » de 5 ou 6 mm de profondeur de part et d'autre de la pièce moulée. Une fois les deux parties coulées, ces petits « puits » serviront d'encoches pour fermer mon moule de manière parfaitement alignée.

Déposer une petite cordelette sur la première face du moule et la plaque contre les parois du coffrage comme pour redessiner



ZERMA
Le designer *santonnier*

Collectif de designer-euses pratiquants-es infiltré-es dans tous les corps de métier autre que celui de designer-euses.

conservant intacts, pour l'éternité, les résultats de notre travail, a perdu de sa vraisemblance. [...] Le présent a cessé d'être le lieu de transition entre le passé et le futur en même temps».

L'horloge et la table ouvrent alors des espaces qui permettent aux designer-euses de performer un usage du temps autre. Et c'est dans cet interstice que se niche un dé-design.

Maarten Baas se réfugie au cœur même du temps, et met toute son énergie à expérimenter le temps, en le performant, en devenant minute, heure, journée, année. Dans les *Grandfathers Clocks*, le cycle temporel, affirmé par une vidéo de douze heures qui tourne en boucle, montrant toujours les mêmes gestes avec leurs mêmes hésitations, leurs mêmes erreurs, leurs mêmes approximations, met en exergue l'ambiguïté de la routine : si les habitudes sont à la fois ce qui empêche l'être humain de penser, en supprimant une conscience réflexive, elles sont aussi aujourd'hui un moyen intime de lutter contre la financiarisation de l'attention. Jonathan Cray, dans son ouvrage *24/7: le capitalisme à l'assaut du sommeil* met en évidence le fait que répétitions et habitudes sont inséparables d'une perception naturelle du temps, faite d'une alternance « de jour et de nuit, de saisons et de récoltes, de travail et de fêtes, de veille et de sommeil, de besoins charnels et de leur satisfaction».

Une routine comme fuite salutaire. En exposant ses gestes, minutieux, qui mettent en œuvre une attention maximale à ce qu'il dessine, Maarten Baas nous parle d'une routine, difficile sans doute, mais constructive, créatrice. Il nous offre volontairement l'illusion d'une rencontre, faisant de sa « solution », intime et personnelle, un spectacle à regarder.¹¹

Le studio Glithero cherche plutôt à retenir le temps, à le figer, d'une certaine manière, à le séculariser. Le duo s'imisce, par sa performance, au cœur du temps-calcul pour « se faire ralentir » : ils se ralentissent et par là, ralentissent alors le temps. En modifiant leur rapport au temps dans le présent et dans le réel, ils se transforment et transforment le temps. Travailler à défausser le temps-calcul, en sculptant le temps par l'usage des objets ou par leur processus de fabrication, modeler le temps dans son corps ou dans celui d'autrui, c'est précisément l'ambition du-de la designer-euse-performeur-euse aujourd'hui.

Au temps-instant, le-a designer-euse oppose alors le temps de la durée, le temps d'un présent à ralentir, un temps présentement vécu, un temps qui s'éprouve, se performe et s'expose aux autres.

9 Boris Groys, *En public: poétique de l'auto-design*, traduit de l'anglais par J.-L. Floren, Paris, PUF, 2015.

10 Jonathan Cray, *24/7: le capitalisme à l'assaut du sommeil*, traduit de l'anglais (États-Unis) par G. Chamavou, Paris, Zones, 2014, p. 80.

11 « Debord considérait que le capitalisme avait produit un affaiblissement systématique de la capacité de rencontre, remplacée par un fait hallucinatoire social: la fausse conscience de la rencontre, l'illusion de la rencontre. » écrit Jonathan Cray, *Ibid.*, p. 122.

12 En anglais, *to perform* signifie autant effectuer une action que jouer un rôle.

13 J'emprunte le mot *drôles* car le suffixe *privé* précise le sens de mon propos. Il s'agit bien d'empêcher une partie du réel, de l'enterrer.

14 Boris Groys, *En public*, op. cit., p. 105.

15 *Ibid.*, p. 104.

16 Jonathan Cray, *24/7: le capitalisme à l'assaut du sommeil*, opus cit., p. 23. Pour Cray, le régime 24/7 financiarisé les moindres interstices d'un temps resté encore improdectif où l'attention peut advenir. Le régime 24/7 vend du temps sans sommeil, du temps sans séquence, du temps sans temps. Ce faisant, il nie un des principes constitutifs de l'homme, à savoir la possibilité de faire une expérience, en la noyant sous le magma d'expériences.

4 Le-a designer-euse et son double

Perturber, escamoter, griffer: telle est l'ambition de la subversion discrète que le-a designer-euse-performeur-euse intériorise puis extériorise par les objets. Son action reflète l'opaque absurdité du monde. Il ne s'agit donc pas tant de la dire (de la verbaliser) que de la vivre, de l'expérimenter, de l'exposer et de jouer avec, en un mot... de la performer.¹²

Ce faisant, iel opte définitivement pour une stratégie de résistance intime qui perturbe le bon fonctionnement du réel: dérayer, troubler, mettre du désordre. Se saisir d'une situation, la modeler, la manipuler, la déformer pour déranger (un peu), le-a designer-euse-performeur-euse entrelace, avec une forme d'hédonisme mélancolique, le quotidien et son action performative pour mieux perturber la mécanique du réel. En faisant de l'usage un médium, iel fissure le réel avec une délicatesse singulière, œuvrant à déréaliser l'objet, c'est-à-dire à le rendre irréel¹³, à lui calquer une forme d'étrangeté, en somme à suspendre quelques instants la spontanéité et l'évidence dans lesquelles « le corps humain est plongé quand il s'agit de sa relation aux objets.

Des performances comme des points de suspension, qui blessent le sens commun, qui perturbent nos expériences du monde et distillent un doute serin *dans le continuum de l'existence*: le-a performeur-euse serait alors un double du-de la designer-euse qui fait de l'objet un événement et de l'usage un médium pour modeler / moduler le temps.

Le terme de micropolitique, forgé par Deleuze et Guattari, peut être repris pour penser les liens entre performance et objet. Designer des objets et en faire usage pour les performer vise en premier lieu à perturber son propre corps en le mettant à contre-courant des flux et à l'épreuve du réel. C'est une manière intime de reconfigurer le monde, à l'échelle du corps, de l'usage et de l'action, et parce qu'il freine et se freine, le-a designer-euse dessine un « temps gaspillé, un temps non téléologique, ● ne conduisant à aucun résultat quelconque, à aucun point final, à aucun apogée¹⁴ ». Iel fait advenir un temps pur et répétitif, une éternelle répétition, « la véritable image de ce que nous appelons "éternité" – une période constitutive de l'homme, à savoir la possibilité de faire une expérience, en la noyant sous le magma d'expériences.

Et c'est peut-être dans cette singulière manœuvre que se situe un possible dé-design: en re-déssinant la « possibilité même d'une expérience¹⁵ ».

Et pour produire, il faudra danser (*le designer et son double*)

122

Emmanuelle Becquemin

Vari

123

de ces ingénieurs d'un genre nouveau. ■ Mais ce mouvement est inverse



→ Santons poissonniers, *Fisherman nativity figure maker*, ZERMA, 2023. © Jiajing Wang et Philippine Garsault.

Nous avons tout mis en œuvre pour contacter les ayants droit des reproductions figurées dans ce numéro. Il est possible néanmoins que, malgré nos efforts, certains copyrights ne soient pas mentionnés. Nous prions dans ce cas les ayants droit de bien vouloir nous en excuser et nous signaler tous manquements ou erreurs.

L'équipe éditoriale d'*Azimuts* tient à remercier les contributeur-ice-s de ce numéro :

Daria Ayvazova,
Emmanuelle Becquemin,
Arthur Benyaya Cazorla,
Fanny Maurel, Jovien Panné,
Gwénaëlle Plédran,
Lucie Sahuquet et ZERMA.
Et remercie Laïta Cardin,
Simone Fehlinger, Ernesto Oroza,
Émilie Perotto et Lucie Sahuquet pour leurs conseils avisés.

AZIMUTS 57, dé-designer
 Edito «
 Entretien avec
 industriel
 son carrière
 Fill your
 ZERMA Le
 figure maker
 Excerpt
 Designer-euse
 les poètes
 within the
 Ou la vache
 as a design
 produire, il
 Alex Delbos-
 economics of
 for Maintenance
 de la maintenance
 Lucie Sahuquet
 travailleurs-ses
 SIEK
 Benit
 non-héroïques
 The designer
 Daria
 autre
 PRODUIT,
 Jovien Panné
 Jovien Panné
 Fragments
 Gwénaëlle
 DESIGN DIGEST
 Et pour
 Anthologie
 Anthologie
 Stripping
 Mierle Laderman
 Ukele Manifesto
 Aujourd'hui, on dit
 RÉSUMÉ
 Aujourd'hui, 369
 éditions

Lancement 30.04.24 avec
l'intervention de :
 • Daria Ayvazova
 • Arthur Benyaya Carzola
 • Collectif la Buse
 • Alex Delbos-Gomez
 • Téré Diomandé-Lambert
 • Lola Peling
 • Gwénaëlle Plédran


Lancement
30.04.24
Azimuts 57,
dé-designer :

Daria Ayvazova
 Emmanuelle Becquemin
 Arthur Benyaya Cazorla
 Alex Delbos-Gomez
 Fanny Maurel
 Mierle Laderman Ukeles
 Jovien Panné
 Lola Peling
 Gwénaëlle Plédran
 Lucie Sahuquet
ZERMA

Avec l'intervention de :
 Daria Ayvazova
 Pauline Aignel
 Arthur Benyaya Carzola
 Collectif la Buse
 Alex Delbos-Gomez
 Téré Diomandé-Lambert
 Philippine Garsuault
 Gwénaëlle Plédran
 Gabriela Simon Flores
 Jia Jing Wang




Lancement de Azimuts 57, dé-designer. Auditorium de l'ESADSE le 30.04.24
 12h - 14h, 3 Rue Javelin, 42000 Saint-Étienne. Design : A4 Azimuts

design

UTILISATION DE L'INTELLIGENCE

EN ART
Azimuts
art

ARTIFICIELLE
ET EN DESIGN

recherche

(5)(8)

-1

)0)

model : azjingphi/azjingphi 16300.safetensors
width : 800 height : 800
scale : 7
steps : 20

(a heart azjingphi in black and white)
sampling : DPM++2M SDE
schedule type : automatic
sampling steps : 20
width : 512 height : 512
seed : 545421354

Ecole
supérieure
de
design
Stienne

Cité
du
design

Ecole
supérieure

L'intention du présent numéro d'*Azimuts* s'est donc reportée sur un aspect très pragmatique de l'IA: comment s'en empare-t-on dans les pratiques de création actuelle?

Afin de montrer divers aspects liés à cette question, il nous a semblé pertinent de lancer un appel à contribution de manière à recueillir des visions diversifiées. Mais les limites de cette démarche sont connues: l'appel permet de découvrir un plus large panel de projets mais entraîne aussi le risque que certains versants de la problématique ne soient pas traités. La sélection parmi les contributions, malheureusement nécessaire du fait d'un nombre de pages limité au sein d'une revue papier, a notamment été guidée par cette préoccupation. Un choix a donc été opéré entre des propositions d'une trop grande proximité afin de favoriser la diversité des approches.

DOSSIER

Pour ce dossier « IA », nous avons tenté de regrouper les contributions retenues par thématiques sans toutefois en faire des catégories strictes situées sur le même plan conceptuel. Cette organisation, loin d'être parfaite, contribue avant tout à montrer des terrains de recherche tels que l'objet, le graphisme et l'image, l'installation, la pédagogie et, brièvement, la poésie. La problématique de l'image générée par IA se retrouve également dans le cahier iconographique couleur et la rubrique « anthologie » sous un angle qui essaye d'éviter les déjà très connus MidJourney et autres DALL.E.

Le dossier principal commence donc par la conception d'objets transformés par l'IA. Marcelo Coelho et Jean-Baptiste Labrune du Massachusetts Institute of Technology commentent à ce propos leur travail autour des *Large Language Objects*. Ces LLO changent la manière de penser l'objet en y intégrant le potentiel génératif de l'IA qui peut ainsi leur donner des comportements et des « fonctionnalités plus fluides et adaptables ». Corentin Loubet rapporte ensuite une expérience de co-élaboration entre

un designer et son objet / artefact fondée sur une singulière relation s'approchant du « soin ». Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard identifient trois démarches spécifiques à l'utilisation de l'*image to image* pour la production d'objets; démarches qui correspondent à différentes relations à l'interface et au prompt (commande textuelle qui permet de générer des images): « l'intervalle distant », « l'intervalle rapproché » et « l'assimilation approfondie ». Puis Florian Lescève explique sa manière de concevoir des vases sculpturaux à l'aide de prompts et la façon dont il en donne une traduction matérielle. Enfin, François Brument décrit un processus inédit de production d'objets articulée selon un triptyque technique convoquant programmation, robotique et fabrication assistée par IA.

Sont abordés ensuite des aspects relevant du graphisme et de l'image. Adrien Bonboire et Maxime Bouchéras du studio Akimbo montrent les diverses manières dont ils ont intégré l'IA dans leur pratique. Hélène Sellier et Anne Deleforge, du collectif The Seed Crew, exposent un cas d'utilisation d'images IA pour produire des illustrations pour un jeu vidéo. Sacha Deweerdt présente le projet *Input, Traitement, Output* qui se situe entre un manuel d'initiation à l'IA en graphisme et la recherche artistique. En lien avec la question de l'image, se trouvent dans le « cahier couleur » le travail plastique de Juliette Soustelle qui réinterprète ses photographies de ruines grâce à Stable Diffusion ainsi que quelques contributions de l'équipe rédactionnelle de ce numéro.

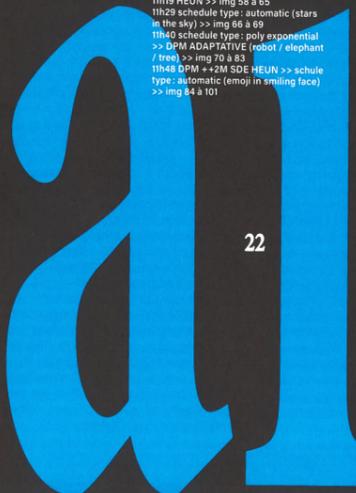
Le dossier se poursuit avec trois exemples d'installations. Eugénie Zuccarelli évoque sa *Cabane*, réminiscence d'un jeu d'enfant réinterprété via l'IA. Olivain Porry revient sur l'étonnant projet *Internet des perruches* qui se veut un « système de communication inter-espèces ». Enfin Guillaume Boissinot présente différents aspects de son installation *L'Économie des sols* qui révèle une étrange « altérité inhumaine » au travail.

S'ouvre ensuite un volet sur la question de l'IA dans le cadre de l'enseignement artistique. Deux comptes rendus d'expériences pédagogiques permettent de découvrir des utilisations possibles de l'IA au sein de séminaires, d'ateliers et de workshops. Emmanuel Cyriaque retrace les différents moments du programme de recherche « Édition Média Design: quand les datas deviennent formes » à l'ESAD Orléans et Jeff Guess (ENSAPC), Guillaume Chevillon (ESSEC) et Mounir Ayache (artiste invité) reviennent sur les étapes du projet de jeu vidéo *Sands of Self* dans lequel l'IA intervient à tous les niveaux de la conception et de la réalisation.

S'ensuivent deux contributions qui examinent l'IA sous un angle resserré. Benoît Montigné, via une analyse documentée, repose les termes de la relation entre la voix et le visage à l'aune de l'IA. Gaëtan Robillard, quant à lui, explique l'expérience rigoureuse qu'il a menée à l'aide d'un réseau de type *Generative Adversarial Networks* (GAN) à partir d'un *dataset* (ensemble de données) très simple constitué par ses soins.

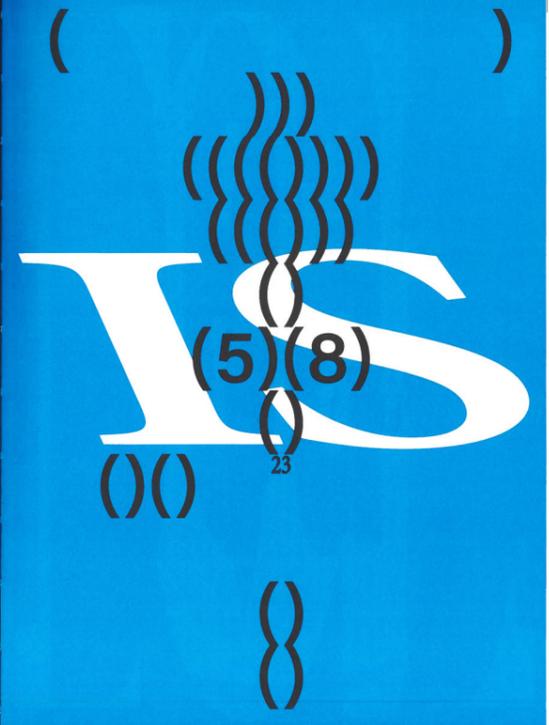


21) ÉDITO David-Olivier Lartigaud P(17) 25) ÉDITO GRAPHIQUE Philippe Garsault, Jiajing Wang P(22) 25) BIOGRAPHIES P(26) 27) DOSSIER Marcelo Coelho, Jean-Baptiste Labrune, Large Language Objects et Design d'Expériences Génératives P(28) 29) Une Analyse Empirique de l'Influence de l'IA sur la Conception d'Objets à Comportement P(42) 43) Benoît Montigné, Maxime Favard, Deep Voice: Le Portrait Parlant dans l'Espace Latent P(110) 119) Florian Lescève, Prompt Sculpture: Sculpture Générative et Traduction Matérielle P(164) 57) François Brument, Vision, Génération, Fabrication P(168) 61) Adrien Bonboire, Maxime Bouchéras, L'IA comme Outil Complémentaire P(162) 69) Hélène Sellier, Anne Deleforge, Pratiques Créatives des IA dans la Production d'un Jeu Vidéo Représentant des Entités Robotiques P(170) 73) Sacha Deweerdt, Input, Traitement, Output P(174) 79) Eugénie Zuccarelli, Cabane, Sublimation Textile et Cadre en Bois P(180) 85) Olivain Porry, Internet des Perruches: IA comme Intermédiaire Artistique P(186) 99) Guillaume Boissinot, Corps, Planète et Intelligence: Altérités Inhumaines dans l'Expérience Artistique P(190) 97) Emmanuel Cyriaque, C'est à moi que tu parles? P(198) 103) Mounir Ayache, Guillaume Chevillon, Jeff Guess, Sands of Self P(104) 109) Benoît Montigné, Deep Face, Deep Voice: Le Portrait Parlant dans l'Espace Latent P(110) 119) Gaëtan Robillard, Trois Lignes, Géométries et Couleurs Vues à Travers un Réseau Adversaire Génératif P(120) 127) Baptiste Lebraud, Digérer la Langue: Pour un Langage Poétique P(128) 135) Becky Cohen, Harold Cohen, Penny Nii, The First Artificial Intelligence Coloring Book P(136) 149) (VARIA) Lorene Picard, Desobeissance, Chaos, Transparences: MétaHaven et Le Designer Leaker P(150) 159) Remerciements et Colophon (P. 160)



model: azjingphi/azjingphi_16300
safetensors
width: 800 height: 800
CFG scale: 7
sampling steps: 20
seed: 1
10h53 DPM 2M >> img 1 à 18
10h53 DPM ++ SDE >> img 18 à 25
10h57 LCM >> img 25 à 28
11h03 UNIPC (fish / house / sea shell / dog) >> img 29 à 33
11h05 PLMS (fish / maison in the sea / horse / butterfly) >> img 34 à 41
11h11 DDM (heart)
11h12 EULEUR A (heart) >> img 42 à 44
11h14 DDP dist (heart)
11h15 schedule type: poly exponential (flower / heart / horse) >> img 45 à 57
11h19 HEUN >> img 58 à 65
11h29 schedule type: automatic (stars in the sky) >> img 66 à 69
11h40 schedule type: poly exponential >> DPM ADAPTATIVE (robot / elephant / tree) >> img 70 à 83
11h48 DPM ++ 2M SDE HEUN >> schule type: automatic (emoji in smiling face) >> img 84 à 101

(a heart azjingphi in black and white)
sampling: DPM++2M SDE
schedule type: automatic
sampling steps: 20
width: 512 height: 512
seed: 54545154



(W a p h i l i p p i n e)
(G a r s u a u l t)



A B C D 302

Sampling Method

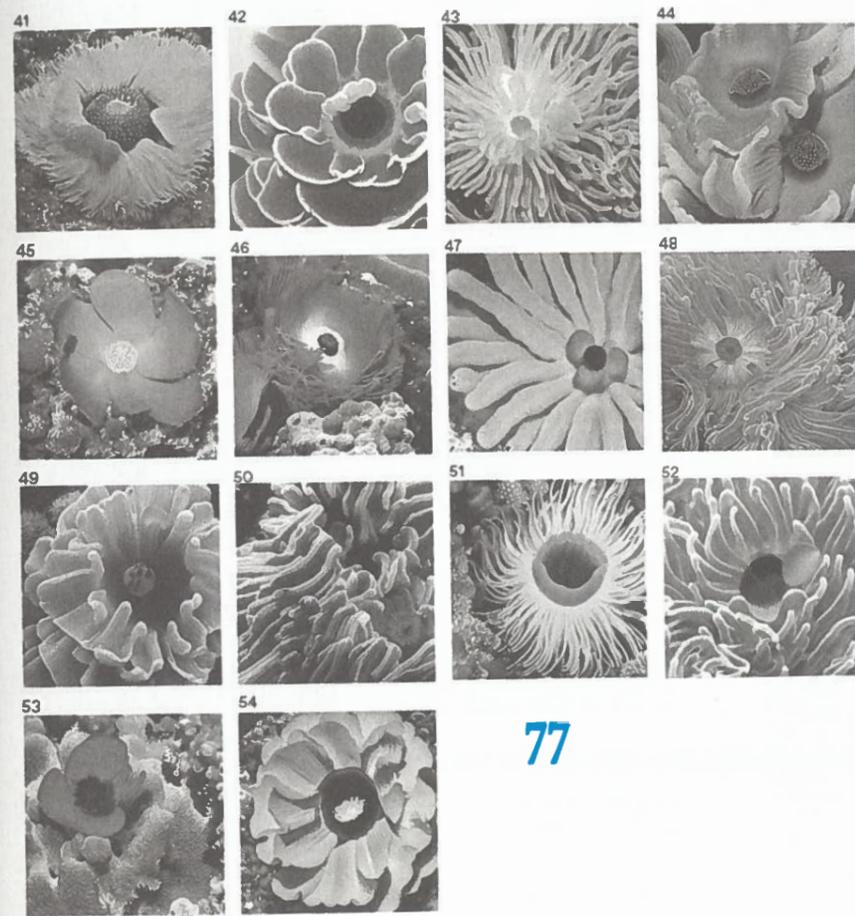
Prompt	a colored anemone in the deep ocean
Seed	482425040
Sampling steps	20
CFG Scale	7
Batch count	1
Batch size	1

76

Fig. 2(a)

Le paramètre "Sampling method" dans ce contexte correspond à la manière dont l'IA génère des trajectoires aléatoires de la particule. En d'autres termes, il s'agit du processus stochastique utilisé par l'IA pour simuler le mouvement brownien de la particule dans le milieu.

E F Text to image Stable Diffusion 319
Batch Count = 54 700/700 [52:05-00:00, 4.46s/it]



77

En 2009, Nicolas Tardy publiait *Les Ready-mades textuels*, catalogue des différents procédés d'écriture partant d'un texte préexistant, passant par un protocole, **129** pour arriver à un nouveau texte. Il y donne une définition simple de ces procédés : « Un élément textuel, de longueur variable, prélevé (recadré ou non) dans un lieu-source et recontextualisé dans un lieu-œuvre. (...) ce prélèvement doit être conscient  . »

 Nicolas Tardy, *Les Ready-mades textuels*, Genève, Haute École d'art et de design, 2009, p. 10-11.

Aujourd'hui, ces mêmes procédés se retrouvent convoqués avec les nouvelles technologies, notamment dans l'utilisation de programmes, *bots* et IA appliqués à la pratique de l'écriture poétique. Des artistes comme Fabien Zocco créent des livres issus de générateurs de programmes créés spécialement pour leurs œuvres. D'autres utilisent les fonctionnalités des assistants virtuels ou juste des outils Google.

Je me suis penché dans une pratique personnelle sur ces nouveaux procédés scripturaux en m'interrogeant sur l'équilibre entre le rôle de l'artiste-poète et celui de la machine.

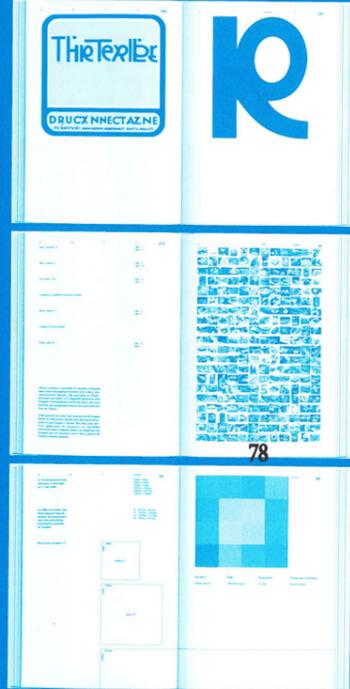


Fig. 21b)

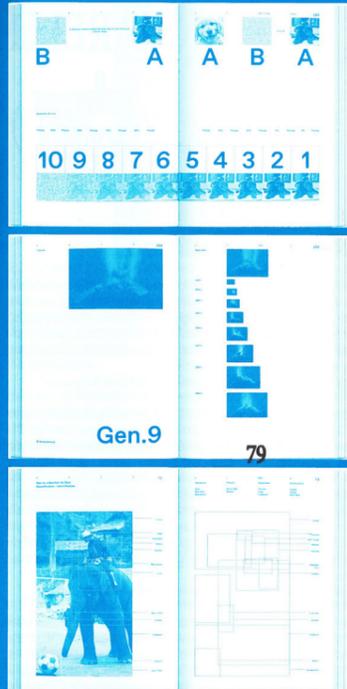


Fig. 21c)

Fig. 21d)

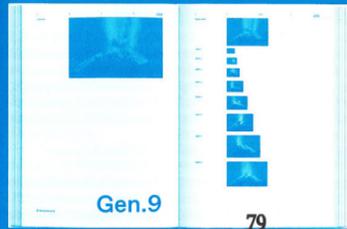


Fig. 21d)

Fig. 21e)

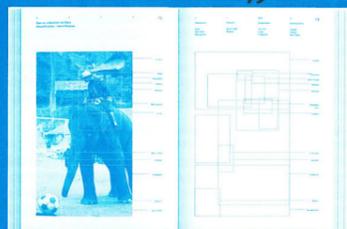


Fig. 21e)

I
 Quand le front du bébé est rouge
 À la recherche d'un rêve blanc dans le ciel
 Deux adorables sœurs viennent dans son lit
 Une clé en argent et un doigt handicapé.

Il a mis le garçon devant la fenêtre
 Un grand espace ouvert où la brise chasse les vagues de fleurs
 Et pour les cheveux lourds où la rosée tombe
 Les doigts sont fins, effrayants et errent sagement.

Il se sent étouffé pour respirer et chanter
 Quelle est l'odeur des longues roses anciennes et du miel?
 Il peut être dérangé par le bruit de la salive.
 Échangez vos bouches et embrassez-vous.

Les sourcils noirs semblent silencieux
 Parfum, électricité et ongles mous
 Le centre du bleu est pontillé.
 Il y a la mort sous les ongles de la famille royale des punaises de lit.

Voici, on verse du vin.
 Un soupir harmonieux peut être fou.
 Cela dépend du retard de l'enfant
 Quand il se réveillait et mourait, il avait toujours envie de pleurer.

II
 garçon rouge
 Qu'est-ce que l'eau et le sel?
 bonsoir frères
 couleurs et cœurs

un enfant devant la fenêtre
 taille et couleur
 suivre
 Bice

brûlures inflammatoires
 Qu'en est-il des pilules contraceptives et de la cire d'abeille?
 rester à l'écart du mal
 embrasser les lèvres

bon pour les enfants
 rivière et rochers
 manque
 La mort est entre les mains du roi.

Alors donne-moi du vin,
 intéressant
 sur les garçons
 tu te plains

en système efficace et ubiquitaire, traduisant la personnalité de la marque. L'art de la guerre se déploie alors dans le marketing, censé conquérir les consommateurs potentiels en cultivant chez eux un sentiment d'appartenance. Les identités corporatistes actuelles sont majoritairement des langages graphiques. Une définition du logo pertinente serait donc « la forme que prend le discours lorsqu'il veut « faire image » » (Philizot, 2017, p. 16).

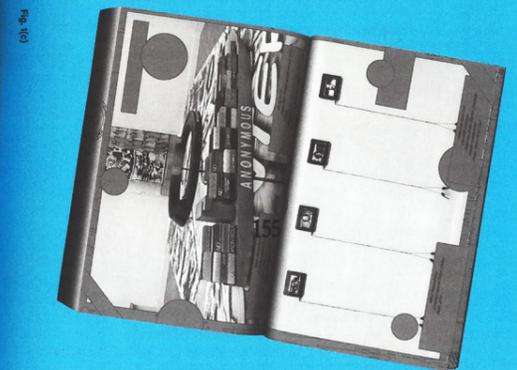
Fig. 1 (c) Metahaven, (2015), *Black Transparency: The Right to Know in the Age of Mass Surveillance*, Sternberg Press.

Le XXI^e siècle s'ouvre sur divers scandales politiques et industriels (Mediator, Panama Papers, Cambridge Analytica...), altérant durablement l'image des institutions publiques et privées, alors que l'informatique en réseau restructure profondément la société. Un numérique accessible à tous donne aussi accès à tous. Le numérique suscite des controverses car il est simultanément considéré comme condition d'une émancipation citoyenne et moyen efficace de contrôle des masses, mettant à mal l'idée de secret. Or, les entreprises du Web capitalisant sur la vie privée des internautes s'affichent comme non corporatistes. Ne pas présenter sa forme corporatiste est une approche typique du néolibéralisme (Cusset, 2020, p. 31). L'avant-garde du graphisme va ainsi se saisir de ce décalage entre les apparences et la réalité qui fonde l'esthétique néolibérale. Les designers de Metahaven déconstruisent l'identité corporatiste moderniste actuelle au profit des valeurs libérales d'un art contestataire et politique (quête de justice, de vrai...), et ce en défendant la désobéissance civile sur le net, imprévisible et ubiquitaire. Cette critique prend corps dans des recherches graphiques et des textes, caractéristiques de ce collectif.

JOUTES GRAPHIQUES :
RENVERSER LE CORPORATISME ACTUEL
 Depuis la fin des années 2000, les designers Vinca Kruk et Daniel van der Velden utilisent le design graphique pour questionner le transfert des technologies numériques dans le quotidien. Avant-gardistes, ils mettent à distance les apparences des objets, cherchant à révéler « la puissance de décalage des objets que l'industrie avance de son propre chef » (Huyghe, 2014, p. 59) en critiquant la communication et la surveillance institutionnelle et industrielle. En 2010, ils publient avec la critique d'art Marina Vishmidt le livre *Uncorporate Identity*. Cet ouvrage promeut la déconstruction du corporatisme actuel afin d'ouvrir le graphisme à des pratiques perçues par Metahaven comme plus justes et vraies. Selon leur logique, la communication graphique actuelle sert majoritairement les corporations; son détournement va donc permettre de reconquérir une gouvernance populaire. Affrontant le corporatisme sur le terrain des représentations, les designers de Metahaven font de la déconstruction du logotype leur arme de combat (Metahaven, 2010). En 2011, ils réalisent de leur propre chef l'identité graphique de

Wikileaks à partir du logotype de l'organisation. Les designers estiment que Wikileaks ne peut pas rivaliser avec la transparence communicationnelle d'État en l'absence d'une identité propre. La nouvelle identité est imprimée sur des foulards et des t-shirts. Ils développent un langage graphique oscillant entre glamour (le foulard carré, symbole de l'objet de mode) et expressionnisme visuel: les signes de base sont étirés, malmenés, notamment le « W » de Wiki. Les couleurs sont saturées, contrastant avec un noir profond. Le tissu choisi, la soie, permet de jouer sur la transparence des matériaux et l'idée du dévoilement. Le militantisme artistique de Metahaven s'incarne dans un graphisme généreux, fait de superpositions de textures et de matériaux.

Les designers renversent le corporatisme du logo original par une esthétique chaotique, en vue de renforcer la cohérence identitaire

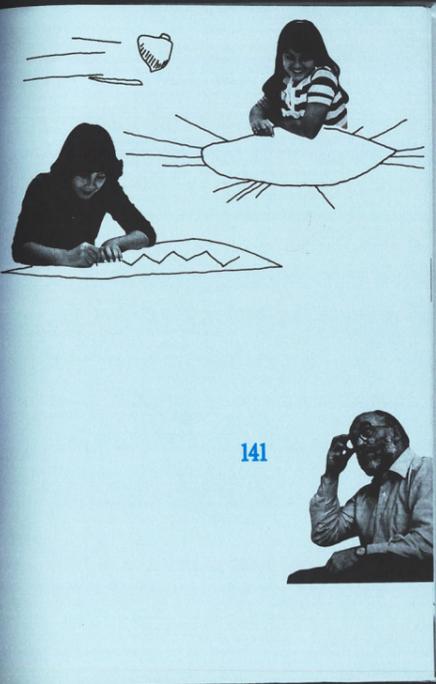


de l'organisation. Mystérieuse et ubiquitaire, la nouvelle identité de Wikileaks colonise les moindres recoins du réel. Ils reprennent la tactique de cette organisation non gouvernementale, consistant, paradoxalement, à abuser de transparence pour se rendre visible. Ce travail leur permet de réfléchir sur le devenir du logotype et du design graphique:

(P 18)
 Harold: Si je vous disais que j'étais un ordinateur, vous ne me croiriez probablement pas. Je l'espère, en tout cas, parce que ce n'est pas le cas. De même, si je vous disais que ce le dessin a été réalisé par un programme informatique, vous ne me croiriez pas non plus. Eh bien cette fois, vous auriez tort, car c'est le cas.

(P 19)
 Il est clair que certaines personnes croient tout ce qu'on leur dit (pas vous, je le sais), tandis que d'autres restent constamment sceptiques. Beaucoup de gens, en revanche, croient uniquement ce qu'ils décident de croire. Prenez les ordinateurs: il y a trente ans, ils n'existaient pas. Aujourd'hui, ils sont partout, et font toutes sortes de choses que seuls les humains savaient faire, pensait-on. Et chaque fois qu'ils font quelque chose de nouveau, certaines personnes refusent tout simplement de croire qu'ils seront capables d'aller encore plus loin. Je parle que vous n'avez jamais imaginé vivre une révolution (en tout cas moi, non), mais c'est le cas. Pourrions-nous avoir la moindre idée de ce que feront les ordinateurs dans trente ans ?

Karin et Sheri: C'est loin, trente ans. Nous n'avons que treize ans aujourd'hui.
 Harold: Vous vous demandez peut-être qui nous sommes, et ce que nous faisons ici. Eh bien, Karin et Sheri se sont également posées la question. Elles se sont dit que je venais simplement leur rendre visite, avec quelques dessins à colorier. Mais nous avons commencé à discuter, et nous nous sommes demandé quelle serait la différence si les dessins avaient été réalisés par un ordinateur, pourquoi j'avais demandé à un ordinateur de les faire au lieu de les faire moi-même, et ainsi de suite.





(LANCEMENT 07 NOVEMBRE 2024) (AZIMUTS 58 UTILISATION DE)
 (ESADSE AUDITORIUM) (14 RUE MARIUS PATINAUD) (L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN ART)
 (SAINT-ÉTIENNE FRANCE) (ET EN DESIGN)

model : azjingphi/azjingphi_16300.safetensors
 width : 800 height : 800
 CFG scale : 7
 sampling steps : 20
 seed : -1
 10h53 DPM 2M >> img 1 à 18
 10h53 DPM ++ SDE >> img 18 à 25
 10h57 LCM >> img 25 à 28
 11h03 UNIPC (fish / house / sea shell / dog) >> img 29 à 33
 11h05 PLMS (fish / maison in the / horse / butterfly) >> img 33 à 37
 11h05 DDM (heart) >> img 37 à 41
 11h05 DPM dast (heart) >> img 41 à 45
 schedule type : p
 flower / heart / UN >> img 58 à 62
 schedule type : at
 the sky >> img 62 à 66
 schedule type : p
 > DPM ADAPT
 elephant / tree / M ++2M SDE H
 type : automatic
 face >> img 84

(a heart azjingphi in black and white)
 sampling : DPM++2M SDE
 schedule type : automatic
 sampling steps : 20
 width : 512 height : 512
 seed : 545421354

ai NOT Dead

22

Cité du design
 ↳
 Ecole supérieure d'art et design Saint-Etienne
 ↳

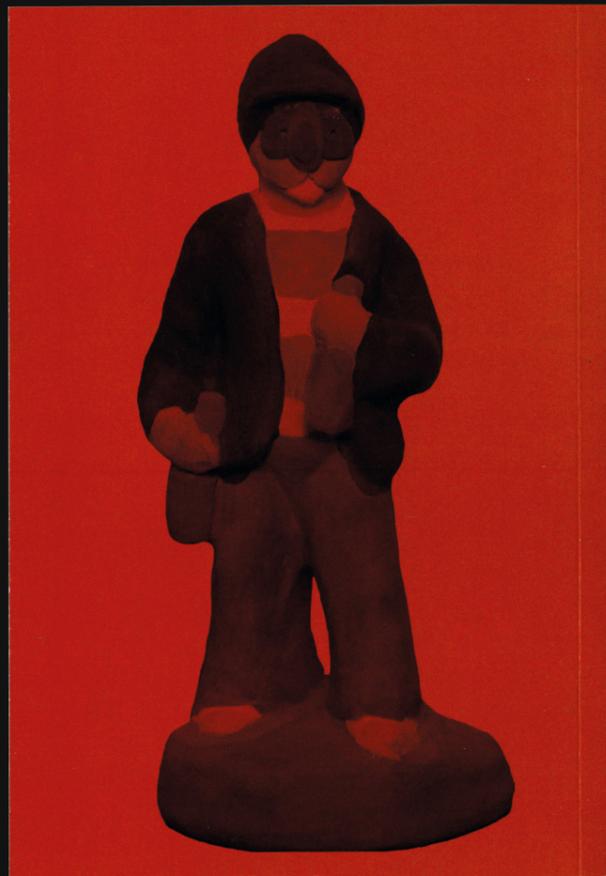
CAHIER D'IMAGES ÉDITÉ PAR PHILIPPINE GARSUAULT
 P(17) 21) ÉDITO GRAPHIQUE **Philippe Garsuault**,
Jiaying Wang P(22) 25) BIOGRAPHIES P(26) 27)
 (DOSSIER) **Marcus Coelho**, **Jean-Baptiste Labruno** LARGE LANGUAGE MODEL ET DESIGN D'EXPERIENCES GÉNÉRATIVES P(28) 31) **Cyril Loubet** VERS UNE CO-ÉLABORATION ENTRE DESIGNER ET ARTEFACTS UNE ANALYSE EMPIRIQUE DE L'INFLUENCE DE L'IA SUR LA CONCEPTION D'OBJETS À COMPORTEMENTS P(40) 45) **Gwenaëlle Bertrand**, **Maxime Favard** GÉNÉRER PAR L'IA, ASSIPLER PAR LE DESIGNER-CHERCHEUR P(46) 53) **Florian Leclercq** PROMPT SCULPTURE GÉNÉRATIVE ET TRADUCTION MATÉRIELLE P(54) 57) **François Brument** VISION, GÉNÉRATION, FABRICATION P(58) 61)
Adrien Bonboire, **Maxime Bouchéras** L'IA COMME OUTIL COMPLÉMENTAIRE P(62) 68) **Hélène Sellier**, **Anna Deleforge** PRATIQUES CRÉATIVES DES IA DANS LA PRODUCTION D'UN JEU VIDÉO REPRÉSENTANT DES ENTITÉS ROBOTIQUES P(70) 73)
Sacha Deweerdt INPUT RE-TREATMENT OUTPUT P(74) 79)
Eugénie Zuccarelli CAMELÉ, SUBLIMATION TEXTILE ET CADRE EN BOIS P(80) 85) **Olivier Porry** INTERNET DES PERRUCHES : IA COMME INTERMÉDIAIRE ARTISTIQUE P(86) 89) **Guillaume Boissinot** CORPS, PLANÈTE ET INTELIGENCE. ALTÉRITÉS INHUMAINES DANS L'EXPERIENCE ARTISTIQUE P(90) 97) **Emmanuel Cyriaque** C'EST À MOI QUE TU PARLES ? P(98) 103)
Mounir Aysche, **Guillaume Chevillon**, **Jeff Guess** SANDS OF SELF P(104) 109) **Benoît Montagné** DEEP FACE, DEEP VOICE. LE PORTRAIT PARLANT DANS L'ESPACE LATENT P(110) 119)
Gaëtan Robillard TROIS LIGNES. GÉOMÉTRIES ET COULEURS VUES À TRAVERS UN RÉSEAU ADVERSAIRE GÉNÉRATIF. P(120) 127) **Baptistin Lebraud** DIGÉRER LA LANGUE : POUR UN LANGAGE POÉTIQUE. P(128) 135) (ANTHOLOGIE) **Becky Cohen**, **Harold Cohen**, **Penny Nii** THE FIRST ARTIFICIAL INTELLIGENCE COLORING BOOK P(136) 149) (VARIA) **Lorène Picard** DÉSŒISSANCE, CHAOS, TRANSPARENCES : METAHAVEN ET LE DESIGNER LEAKER P(150) 159) REMERCIEMENTS ET COLOPHON (P 160)

(AZ JING) (PHI)

NOT Dead

24 25

(AZ58) DIRECTEUR DE PUBLICATION (RANDOM(LAB) DAVID-OLIVIER LARTIGAUD) (CONCEPTION GRAPHIQUE PHILIPPINE GARSUAULT) (AZ58 JIAYING WANG)



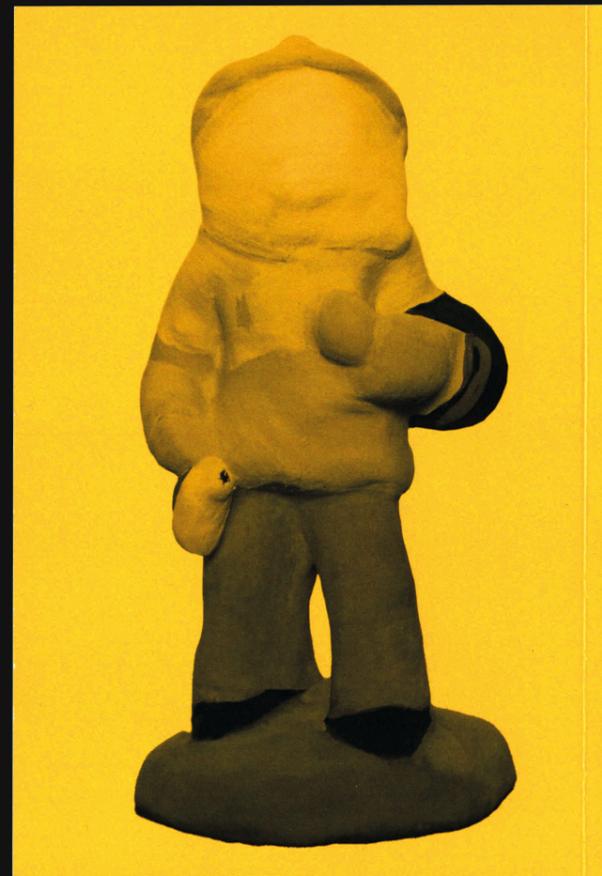
1

distillateur.ice



Designer.euse infiltré.e

ZERMA



2

apiculteur.ice



Designer.euse infiltré.e

ZERMA



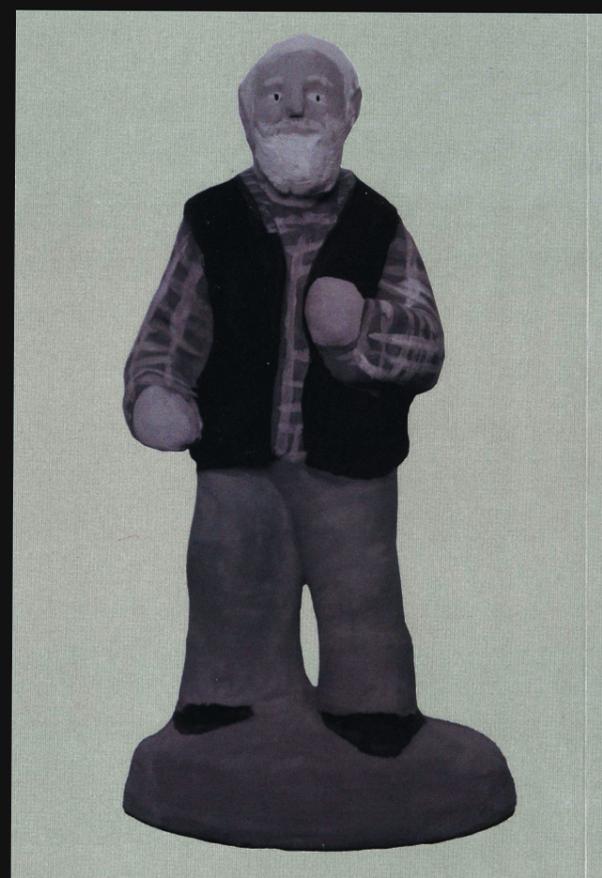
4

poissonnier.ère



Designer.euse infiltré.e

ZERMA



3

de l'établi à l'écriture



Designer.euse infiltré.e

ZERMA



1

apiculteur.ice

Designer.euse infiltré.e

2

apiculteur.ice

Designer.euse infiltré.e

2

apiculteur.ice

Designer.euse infiltré.e

2

de végétari à végétari

Designer.euse infiltré.e

3

3

poissonnier.ère

Designer.euse infiltré.e

4

4

Desig

4



Designer.euse

p

Le santon de l'homme au Pastis sera au rendez-vous à l'heure de l'apéritif! Dans la crèche de Noël aussi on a besoin de se désaltérer et se rafraîchir.

Avec ou sans glaçons, petit ou grand verre, chaque santon fera son choix et trinquera à la santé de tous.¹

1- texte de présentation du santon «l'homme au Pastis», Santon Flore



C'est un personnage de la crèche et un métier. Dans ce métier, c'est toujours une femme. L'homme ne vend pas le poisson, il le pêche. En tant que femme des halles, elle est cataloguée comme parmi celles qui ont le verbe haut. La poissonnière qui se veut une femme libre puisqu'elle gagne sa vie à l'extérieur, elle plaisante avec les uns et les autres.

Elle est la vivacité même, la joie, l'enthousiasme, l'estrambord, comme on dit en provençal. Elle déborde en effet de chaleur humaine. C'est un des personnages les plus anciens de la vie provençale et de la crèche.¹

1- Françoise Delesty, La terre des santons, Ed. de Haute-Provence, 1993, p.140

Première définition 1959 :

Le designer industriel est celui qui est qualifié par sa formation, ses connaissances techniques, son expérience et sa sensibilité visuelle pour déterminer les matériaux, les mécanismes, la forme, la couleur, les finitions de surface et la décoration des objets qui sont reproduits en quantité par des procédés industriels. Le designer industriel peut, à différents moments, s'intéresser à tous les aspects d'un objet produit industriellement, ou seulement à certains d'entre eux.

Le designer industriel peut également s'occuper des problèmes d'emballage, de publicité, d'exposition et de commercialisation lorsque la résolution de ces problèmes nécessite une appréciation visuelle en plus des connaissances et de l'expérience technique.

Un artisan est considéré comme designer industriel lorsque les œuvres produites d'après ses dessins ou modèles sont de nature commerciale, sont fabriquées en lots ou en quantité, et ne sont pas des œuvres personnelles de l'artiste-artisan.

Deuxième définition 1963 :

La fonction d'un designer industriel est de donner une forme telle aux objets et aux services qu'ils rendent la conduite de la vie humaine efficace et satisfaisante. À l'heure actuelle, le champ d'activité d'un designer industriel englobe pratiquement tous les types d'artefacts humains, en particulier ceux qui sont produits en série et actionnés mécaniquement.

Designer.euse infiltrée

Ces deux premières définitions sont en cohérence avec l'histoire de la naissance du métier de designer.euse au début du XIX^e siècle. Elles découlent de ce rôle «solutionniste» attribué à cette élite bourgeoise et culturelle face à la montée de la misère au sein de la classe ouvrière. Si l'on observe l'histoire du design on voit bien que sa fonction n'a pas énormément changé, la question s'est davantage portée sur le profil type du.de la designer.euse. Le profil type n'a jamais été fixé; entre les artistes/artisan.e.s d'Arts & Craft, les artistes/artisan.e.s/technicien.ne.s/ingénieur.e.s du Bauhaus..réduits en 1969, par Tomas Maldonado¹⁰ à des scientifiques/technicien.ne.s/ingénieur.e.s.

« Le design industriel est une activité créative dont le but est de déterminer les qualités formelles des objets produits par l'industrie. Ces qualités formelles ne sont pas seulement les caractéristiques extérieures, mais principalement les relations structurelles et fonctionnelles qui transforment un système en une unité cohérente du point de vue du producteur et de l'utilisateur. Le design industriel s'étend à tous les aspects de l'environnement humain qui sont conditionnés par la production industrielle.¹¹ »

Aujourd'hui le débat reste toujours ouvert. Cette profession est née d'un besoin particulier à un moment donné et même si sa fonction a été très vite discutée, elle a dû suivre

^{10/} Tomás Maldonado (1922-2018) était un peintre, théoricien du design, penseur argentin et directeur de l'école d'U.L.M.

^{11/} Définition du design par Tomas Maldonado pour Council of Societies of Industrial Design (Organisme international chargé de promouvoir le design dans le monde), 1969.

De l'établi à l'écriture

et lorsqu'ils étaient mis en situation, c'était le plus souvent de manière prospective ou encore utopique. La force du travail de camouflage réside dans sa capacité à induire une pensée en arborescence puisqu'il relève de la prise en compte d'un espace en perpétuels mouvements. Il nécessite une attention particulière à l'environnement qui nous entoure et nous pousse à envisager celui-ci autrement que sous le prisme de la fonctionnalité et de l'usage. Pour faire en sorte de se fondre dans un milieu donné, il est besoin d'en percevoir les qualités physiques (forme, couleur, surface, aspect, poids) mais aussi d'en intégrer les interactions spatio-temporelles (lumière extérieure, circulation, horaires d'ouverture et fermeture etc...) avec lesquels nous devons faire corps.

Camoufler ne consiste pas uniquement à tromper l'ennemi et survivre en milieu hostile, il peut aussi être un outil permettant d'ouvrir d'autres possibles en transformant notre rapport au milieu. En posant un autre regard sur notre environnement, l'art du camouflage nous apprend à porter une attention particulière aux choses qui nous entourent. Ainsi, en élargissant notre vision du monde, le champ des possibles se multiplie et offre de nouvelles interactions avec les éléments du quotidien qui le constituent.

Designer.euse infiltré.e



Figure 201 | Le camouflage d'une tour installée près du bassin des blonnières à Lorrette.

À la Renaissance, on se ravise sur les techniques barbares employées au Moyen-âge et les sciences s'intéressent un peu plus à l'insecte et à son fonctionnement. À cette période, de nombreux ouvrages sont publiés sur l'étude des abeilles et de l'essaim mais restent axés sur une optique de domestication et de rendement économique. À partir de ce moment, les formes de ruches que l'être humain va penser, seront optimisées non pas pour les abeilles, mais pour répondre aux besoins humains suivant ses nécessités.

Malgré cela, l'intérêt des ruches n'a pas toujours été le miel, pour exemple les besoins en cire étaient plus importants du xv^e au xviii^e siècle, en raison de ses multiples usages comme l'éclairage (bougies, cierges), l'emploi en pharmacie (crèmes, baumes) ou encore les pains pour cacheter les lettres. Quant au miel, il était employé comme édulcorant ou à des fins médicinales. Durant cette période, les ruches n'étaient pas particulièrement pensées pour la production de miel, on sacrifiait les abeilles pour récupérer seulement la cire. À partir du moment où les chandelles en cire d'abeilles ont été remplacées par des bougies en paraffine, la destruction des ruches a pris fin, le miel est redevenu l'essentiel de l'exploitation des abeilles.

Un des exemples les plus significatifs du poids de l'apiculture au sein de l'économie française est celui de la Guerre du sucre. Au début du xix^e siècle, l'empereur Napoléon I^{er} donne une nouvelle impulsion à la pratique

Designer.euse infiltré.e

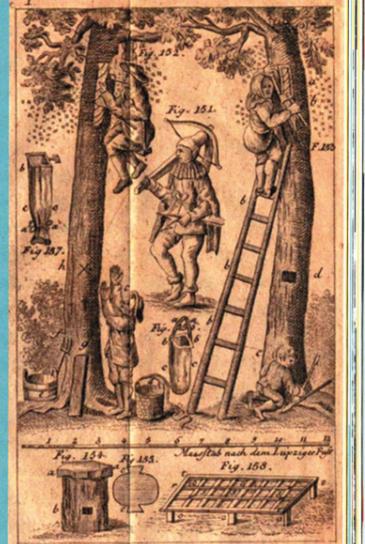


Figure 10 | gravure de 1774 de Johann Georg Krünitz (1728-1796) Cette gravure témoigne d'une collecte qui se déroule en plusieurs étapes : il faut d'abord taper avec un bâton sur le tronc puis y plaquer son oreille pour déterminer la présence d'abeilles (en bas à droite), puis tailler à la hache une porte pour le tronc (en haut à droite). Ensuite, les rayons sont extraits à l'aide d'une sorte de spatule (en haut à gauche), chargés dans un sac faisant office de nacelle (milieu à gauche) pour être descendus puis stockés dans des vanneries ou des seaux en bois (en bas à gauche). Cette gravure illustre comment les apiculteurs ont pu améliorer la production des premières ruches-troncs.

la nourriture est déséquilibrée et de mauvaise qualité, et les activités telles que le travail dans les mines participent au développement de maladies comme le choléra, la tuberculose ou la silicose plus communément appelée « la maladie du mineur ». C'est face à ce constat peu enthousiasmant qu'une élite intellectuelle s'est mise à observer et réfléchir l'industrie comme moyen d'élever les masses considérées comme « arriérées ». Le médecin et poète Henri Cazalis témoigne de cette volonté en introduisant la notion « d'hygiène esthétique ». Il écrit à propos de l'habitat du de la travailleur.euse : « Il faut bien que nous nous occupions de sa maison, et du décor et

6/ Jean Lahor, Les Habitations à bon marché et un Art nouveau pour le peuple, Librairie Larousse, Paris, 1903 p.53.

du mobilier de sa maison, puisqu'il est incapable de s'en occuper lui-même », « nous ne devons pas laisser le peuple en ces abominables laideurs, où il semble se complaire, loin de s'en révolter, laideurs, puanteurs créant, entretenant à l'entour de lui une atmosphère malsaine, une sorte de foyer d'infection pour le goût et pour l'art. » Pour cette élite culturelle et intellectuelle, l'industrie avait les moyens de produire mieux, d'élever les conditions des ouvrier.ère.s, et en accord avec les idées de l'époque, de participer à des changements sociaux majeurs comme rendre un logement sain et un confort matériel accessible aux masses : « il faut offrir au peuple ce que de lui-même il savait créer autrefois

Designer.euse infiltré.e

et qu'il ne saurait recréer aujourd'hui, un mobilier simple et commode et charmant, au prix, bien entendu, auquel il achète les salauderies que l'on sait. » Des artistes comme William Morris se sont aussi emparés de ces questions dans une optique de retour à l'objet manufacturé via notamment le mouvement *Arts & Crafts*. Il écrit, dans un article paru dans « Justice » le 15 mars 1884, et publié dans « Le Socialiste » le 19 juin 1904 : « Il est donc très important pour les ouvriers de noter comment le capitalisme les a privés d'art. Car ce mot signifie réellement le plaisir de la vie, rien de moins. Je les conjure de ne pas considérer comme une chose d'importance légère, mais comme un mal des plus graves, le fait que leur travail est dénué d'attrait et leurs foyers dénués de beauté. Et je les assure que ce mal n'est pas un accident, n'est pas un résultat de l'insouciance et des tracasseries de la vie moderne, qu'un homme de la bourgeoisie un peu bien pensant pourrait corriger. » C'est de cette façon que certaines figures du milieu culturel et intellectuel de l'époque s'emploient à réfléchir aux nouveaux modes de vie nés de l'industrialisation. Les changements opérés se feront par/ pour et avec l'industrie. « En réalité, nous ne pouvons résister à l'usine que par l'usine même, elle seule nous permettant d'obtenir dans la production le bon marché, qui est la condition première du succès de notre entreprise. De tout et de partout il faut savoir extraire le bien ». Le métier de designer naît donc

8/ Ibid, p.26.
9/ Ibid, p.38.

Poissonnier.ère



au développement de maladies comme le choléra, la tuberculose ou la silicose plus communément appelée «la maladie du mineur». C'est face à ce constat peu enthousiasmant qu'une élite intellectuelle s'est mise à observer et réfléchir l'industrie comme moyen d'élever les masses considérées comme «arriérées». Le médecin et poète Henri Cazalis témoigne de cette volonté en introduisant la notion «d'hygiène esthétique». Il écrit à propos de l'habitat du. de la travailleur.euse : «Il faut bien que nous nous occupions de sa maison, et du décor et

6/ Jean Lahor,
Les Habitations à bon marché
et un Art nouveau pour
le peuple, Librairie Larousse,
Paris, 1903 p.53.

du mobilier de sa maison, puisqu'il est incapable de s'en occuper lui-même⁶»,

« nous ne devons pas laisser le peuple

en ces abominables laideurs, où il semble se complaire, loin de s'en révolter, laideurs, puanteurs créant, entretenant à

7/ Jean Lahors, extrait de
L'art pour le peuple à défaut
de l'art par le peuple, librairie
Larousse, Paris, 1902, p.7.

l'entour de lui une atmosphère malsaine, une sorte de foyer d'infection pour le goût et pour l'art.⁷ » Pour cette élite

culturelle et intellectuelle l'industrie avait les moyens

et commença
il achète les salauderie
William Morris se sou
une optique de retour
le mouvement *Arts &*
«Justice» le 15 mars 1
le 19 juin 1904 : «Il es
de noter comment le c
signifie réellement le
Je les conjure de ne p
d'importance légère, m
le fait que leur travail
dénusés de beauté. Et
un accident, n'est pas
de la vie moderne, qu
bien pensant pourrait
certaines figures du m
s'emploient à réfléchir
de l'industrialisation.
pour et avec l'industr

que je pourrais vivre sans image, mais que je ne pourrais pas vivre sans écrire. L'écriture est plus directe, plus intense que les images.

21/ Extrait Entretien avec Alessandro Mendini, Milan, 18 mai 2011. Geel, Catherine. « L'attention littéraire » dans les textes d'Alessandro Mendini (1931-2019) : une traduction permanente vers le projet ». *Appareil*, no 24, juillet 2022 journals. [openedition.org, https://doi.org/10.4000/appareil.4764](https://doi.org/10.4000/appareil.4764).

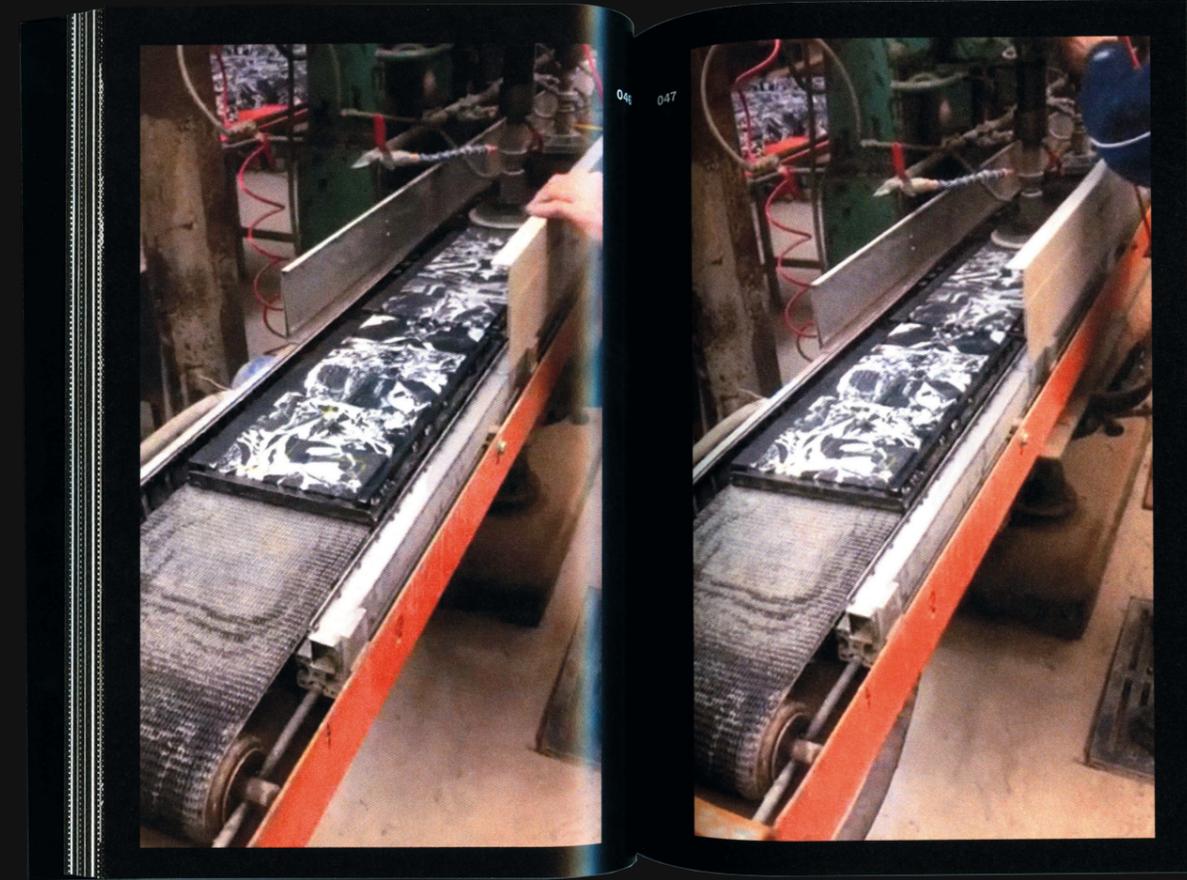
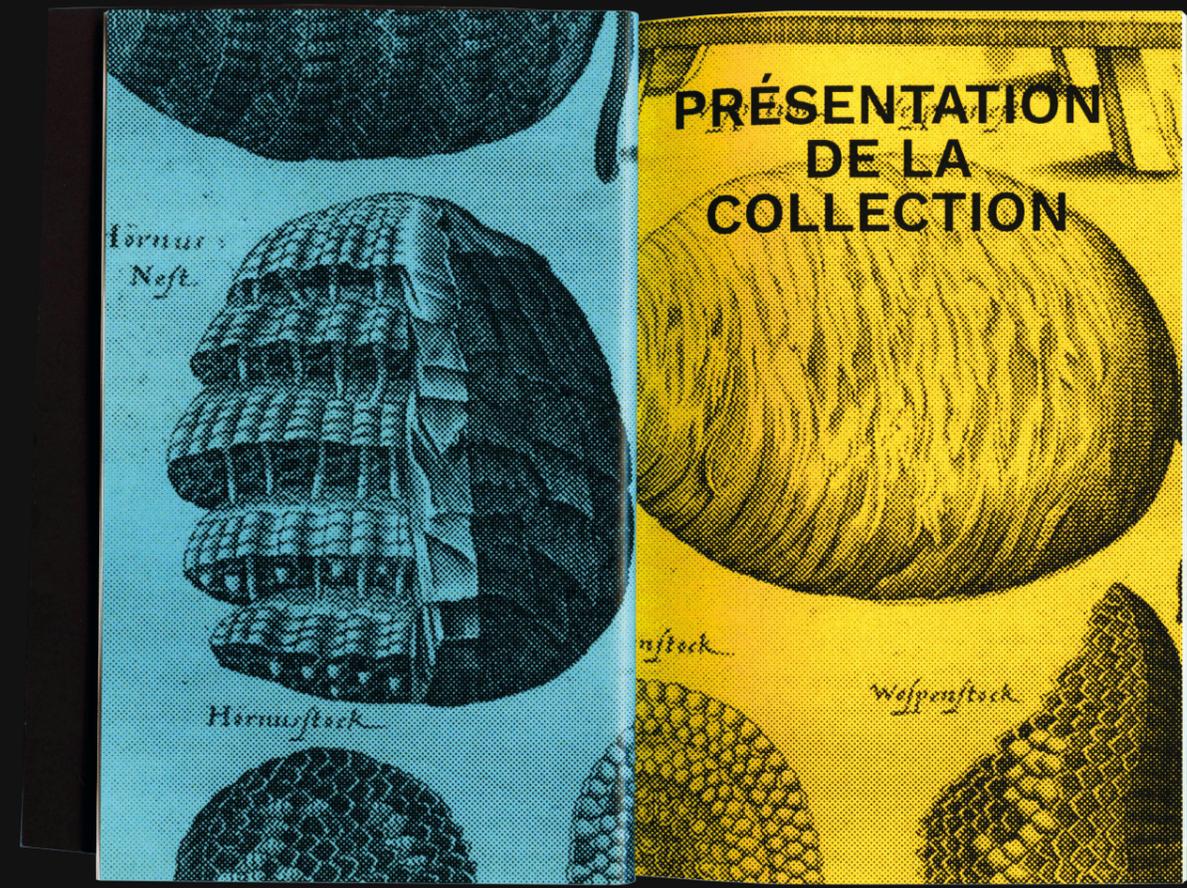
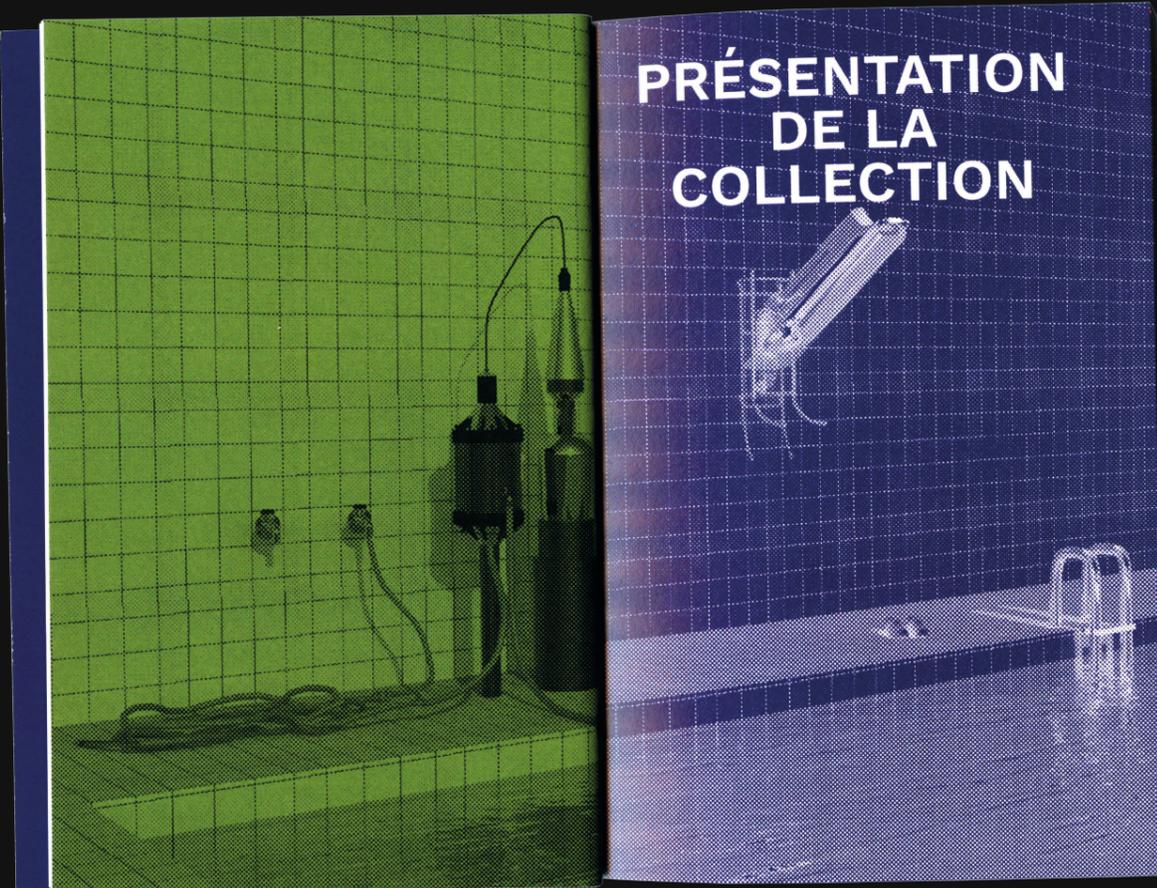
22/ Alessandro Mendini, *Écrits* (architecture, design et projet), Les Presses du réel, Paris, septembre 2014, p.236.

– Plus précise ?
– Oui, plus précise aussi²¹. »
Cette notion de projet, le designer italien Alessandro Mendini l'aborde durant sa carrière aux travers d'écrits. Comme vu précédemment, la projection induit la notion d'espace, qui elle-même s'accompagne de la conception de temps. C'est ce que Mendini rassemble sous le terme de « situation ». À titre d'exemple, voilà l'extrait d'un texte d'Alessandro Mendini dans lequel il fait état de plusieurs situations d'assises, qui font chaise :

*« La chaise est le tronc d'un arbre coupé à la base.
La chaise est la croupe d'un cheval qui court.
La chaise est une prothèse amie du corps humain.
La chaise est pour un enfant le bras de sa mère.
La chaise est le corps d'une personne amie.
La chaise est un croisement de jambes.
La chaise est un accroupissement sur son propre corps quand il manque une chaise.²² »*

Voilà une première problématique soulevée concernant le format projet, celui de la projection d'une idée de design dans un contexte dont les contours sont







045



la nourriture est déséquilibrée et de mauvaise qualité, et les activités telles que le travail dans les mines participent au développement de maladies comme le choléra, la tuberculose ou la silicose plus communément appelée « la maladie du mineur ». C'est face à ce constat peu enthousiasmant qu'une élite intellectuelle s'est mise à observer et réfléchir l'industrie comme moyen d'élever les masses considérées comme « arriérées ». Le médecin et poète Henri Cazalis témoigne de cette volonté en introduisant la notion « d'hygiène esthétique ». Il écrit à propos de l'habitat du de la travailleur.euse : « Il faut bien que nous nous occupions de sa maison, et du décor et

6/ Jean Lahor, Les Habitations à bon marché et un Art nouveau pour le peuple, Librairie Larousse, Paris, 1903, p.53.

du mobilier de sa maison, puisqu'il est incapable de s'en occuper lui-même », « nous ne devons pas laisser le peuple en ces abominables laideurs, où il semble se complaire, loin de s'en révolter, laideurs, puanteurs créant, entretenant à l'entour de lui une atmosphère malsaine, une sorte de foyer d'infection pour le goût et pour l'art. » Pour cette élite culturelle et intellectuelle, l'industrie avait les moyens de produire mieux, d'élever les conditions des ouvrier.ère.s, et en accord avec les idées de l'époque, de participer à des changements sociaux majeurs comme rendre un logement sain et un confort matériel accessible aux masses : « il faut offrir au peuple ce que de lui-même il savait créer autrefois

Designer.euse infiltré.e

et qu'il ne saurait recréer aujourd'hui, un mobilier simple et commode et charmant, au prix, bien entendu, auquel il achète les salauderies que l'on sait. » Des artistes comme William Morris se sont aussi emparés de ces questions dans une optique de retour à l'objet manufacturé via notamment le mouvement *Arts & Craft*. Il écrit, dans un article paru dans « Justice » le 15 mars 1884, et publié dans « Le Socialiste » le 19 juin 1904 : « Il est donc très important pour les ouvriers de noter comment le capitalisme les a privés d'art. Car ce mot signifie réellement le plaisir de la vie, rien de moins. Je les conjure de ne pas considérer comme une chose d'importance légère, mais comme un mal des plus graves, le fait que leur travail est dénué d'attrait et leurs foyers dénués de beauté. Et je les assure que ce mal n'est pas un accident, n'est pas un résultat de l'insouciance et des tracasseries de la vie moderne, qu'un homme de la bourgeoisie un peu bien pensant pourrait corriger. » C'est de cette façon que certaines figures du milieu culturel et intellectuel de l'époque s'emploient à réfléchir aux nouveaux modes de vie nés de l'industrialisation. Les changements opérés se feront par/ pour et avec l'industrie. « En réalité, nous ne pouvons résister à l'usine que par l'usine même, elle seule nous permettant d'obtenir dans la production le bon marché, qui est la condition première du succès de notre entreprise. De tout et de partout il faut savoir extraire le bien ». Le métier de designer naît donc

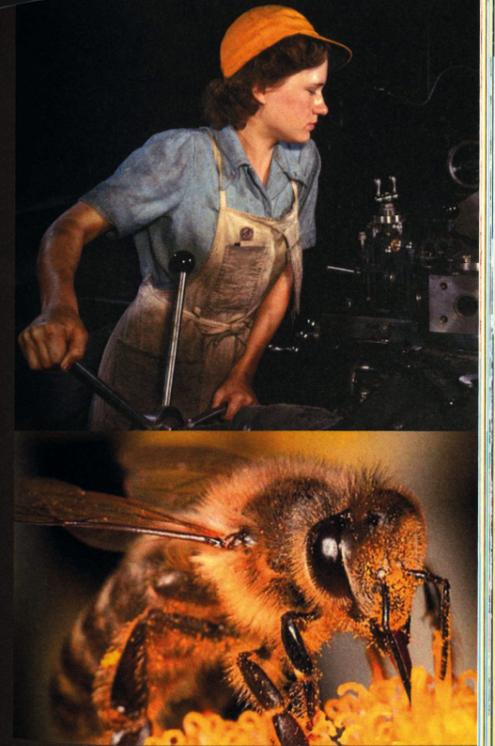
8/ Ibid, p.26.
9/ Ibid, p.38.

Poissonnier.ère

de son troupeau de vaches et de ses engins agricoles. Le tempérament généreux et altruiste d'Hatidze l'incite à tisser des liens d'amitié avec les nouveaux.elles venu.e.s et elle entreprend même d'enseigner au père l'art de l'apiculture dans le respect de la nature et de l'éco-système. Cependant, celui-ci mesure vite toute l'importance du profit que des productions intensives pourraient lui permettre de réaliser et il finit par s'associer à un négociant de la ville qui, à chaque visite, lui demande un rendement toujours plus important et le force à installer des ruches modernes. Toujours bienveillante, Hatidze essaie de s'adapter et d'aider ses voisin.ine.s mais leur cupidité et la production intensive entraînent rapidement une série d'incidents. Les abeilles maltraitées et affamées vont devenir agressives et piquer régulièrement les enfants pour finir par attaquer l'essaim d'Hatidze et le détruire.

Pour mieux comprendre comment nous en sommes arrivés à considérer l'abeille comme outil de production, il me paraît important de faire un point historique sur la relation que nous entretenons avec ces insectes pollinisateurs.

Designer.euse infiltré.e



072

073

Figure 71. Une ouvrière apicultrice dans une usine Consolidated Aircraft à Fort Worth, au Texas, au secteur 1942. Figure 72. Illustration à partir d'images d'archives.

J'ai été diplômée en 2020 d'un DNSEP de l'ESAD de Saint-Étienne mention espace. À la sortie de l'école, je me suis donc mise à chercher du travail. J'ai commencé par éprouver toutes les offres d'emplois qui nous étaient diffusées via le mail de l'école et ai postulé pour un poste de scénographe de vitrine chez Hermès. C'est à cette époque que j'ai découvert un article du magazine *Le Monde* concernant un artisan français, l'ancien bras droit de Jean Prouvé qui travaillait alors pour une marque de parfums et de bougies assez connue.

À la fin de mon master, au vu de ma pratique en atelier, j'avais envisagé de rentrer en production pour continuer à développer mes compétences techniques. Cependant, intégrer une entreprise prestigieuse comme Hermès pouvait m'assurer une stabilité et une reconnaissance en tant que designer.

Après avoir déposé ma candidature au sein de cette grande marque de luxe française, j'ai eu la chance de décrocher un entretien et je me souviens m'être dit, « si Hermès ne passe pas, tu tentes ta chance chez l'artisan Serge Binotto ». Fatale réflexion prémonitrice ; puisque je me suis vue refuser le poste pour cause de langage « trop familier ». Suite à cela, j'avais poursuivi mes recherches afin de trouver un moyen de contacter Serge Binotto et étais parvenue à trouver son site internet (plus existant aujourd'hui).

056

Designer.euse infiltrée