



‘Nous sommes des penseurs transversaux qui repoussons les frontières’

Exemples d'initiatives de recherche à grande échelle

Digital Design Studio Glasgow, Ecosse

Le DDS est un centre de recherche artistique de pointe de l'Ecole d'art de Glasgow qui se concentre sur le développement de technologies de visualisation et d'interaction 3D en temps réel. Il conduit des projets allant de la recherche fondamentale, stratégique et appliquée jusqu'au conseil en passant par le transfert de technologies. La recherche et les contrats industriels couvrent les disciplines artistiques, scientifiques et l'ingénierie et sont intégrés dans des activités universitaires et de troisième cycle pour favoriser l'imagination et la pensée multidisciplinaire avec le développement et l'utilisation de nouvelles technologies et de technologies émergentes. Le travail du DDS dans ces domaines inclut: des outils de formation médicale en réalité virtuelle pour le National Health Service; des projets de documentation numérique à grande échelle pour Historic Scotland, le conseil municipal de Glasgow et le conseil municipal d'Edimbourg; le prototypage rapide pour des clients comme Ford ou BAE Systems; ainsi que le travail sur les médias numériques pour des clients comme la BBC, STV et Channel 4. Le DDS est un leader dynamique dans le développement de nouvelles technologies, d'outils, de techniques et de méthodologies utilisés par les nouveaux médias sur les marchés du numérique et de la création de contenu. En particulier, le cœur de la recherche porte sur le développement de nouvelles techniques pour l'interaction, les interfaces orientées utilisateur, les outils tactiles, la reconnaissance du mouvement, le son 3D et la visualisation 3D photoréaliste en temps réel.

<http://www.gsa.ac.uk/research/research-centres/digital-design-studio/>

INTERACCT: Applied Design Thinking LAB Vienna

INTERACCT est un projet à grande échelle qui développe des approches interdisciplinaires et participatives pour l'enseignement du design et de la technologie. Une des études de cas clés porte sur le design d'une plate-forme de communication web « interactive » pour améliorer la qualité de vie des patients d'un service de laboratoire sur les cellules souches, afin de faciliter la communication et l'enseignement médical pour les soins en consultation externe après une greffe de cellules souches hématopoïétiques pédiatriques. Les participants au projet sont: l'Université des arts appliqués de Vienne; l'Université de Vienne, faculté d'informatique, groupe de recherche Computer Science Didactics & Learning Research; le groupe de recherche Entertainment Computing; l'Institut de recherche sur le cancer des enfants; des élèves des écoles secondaires autrichiennes; ainsi que T-Systems, une filiale de Deutsche Telekom. Une retombée essentielle du projet est la conception de jeux sérieux.

<http://interacct.cs.univie.ac.at/project/>

<http://interacct.cs.univie.ac.at/roestgeschichten/>

Hybrid Plattform Berlin

Fondée en 2011, Hybrid Plattform est une initiative de l'Universität der Künste Berlin et de la Technische Universität Berlin visant à soutenir des projets de recherche et d'enseignement au cœur du campus de Charlottenburg, à Berlin. Ses projets transdisciplinaires reposent sur les qualités particulières des deux universités, en formant des équipes mixtes pour travailler sur des sujets de recherche essentiels et des questions relatives à un avenir imaginé comme dépassant les frontières des disciplines universitaires. Professeurs, artistes, chercheurs associés et étudiants travaillent ensemble dans des équipes interdisciplinaires avec des experts d'institutions de recherche et de l'industrie. La

Plattform croît de manière continue, créant un réseau de partenaires extraordinaires issus du monde universitaire et extérieurs à celui-ci, notamment dans l'industrie (créative). L'un des projets intitulé « Rethinking Prototyping » consiste à repenser le prototypage. Jusqu'à récemment, le prototype était un élément central des processus techniques et du design. Parmi les diverses disciplines scientifiques et artistiques, trois groupes mixtes de chercheurs explorent et testent de nouvelles approches du prototypage. Le projet « Repenser le prototypage » s'intéresse aux questions spécifiques du design, de la technologie et de l'économie. Un groupe de recherche étudie des combinaisons de produits et services orientés vers l'application de nouvelles avancées technologiques, dans l'objectif de connecter des objets physiques à des services virtuels ou réels. Le second groupe de recherche étudie des questions liées à la recherche sur le design et la convivialité dans le développement d'interfaces mobiles. Des alternatives aux concepts de prototypage haute et basse fidélité peuvent être testées dans ce cadre. L'utilisation de dessins manuels (basse fidélité) en lien avec des fonctionnalités numériques permet de faire des tests rapides de convivialité, par exemple pour les smartphones. Le troisième groupe de recherche s'intéresse au prototypage dans le contexte de la fabrication rapide. Les prototypes pourraient devenir obsolètes avec cette technologie et les utilisateurs finaux concevront leurs propres produits afin d'obtenir des copies véritablement uniques. Ce projet explore le rôle des différents protagonistes du processus de design. Les résultats du projet seront intégrés sous forme d'enseignements dans les deux universités.

<http://www.hybrid-plattform.org/en/projects/34-aktuelle-projekte/472-rethinking-prototyping-2>

ADAPT -rITN

ADAPT-r ITN a pour objectif de développer de manière significative la capacité de recherche européenne par le biais d'un modèle de recherche unique et révolutionnaire. Au cœur de ce projet, on retrouve le développement d'un champ de recherche qui porte sur un ensemble de disciplines du design et des arts: la recherche basée sur la pratique créative. ADAPT- a plusieurs objectifs: formation de nouveaux chercheurs; augmentation de la capacité d'encadrement; introduction des méthodologies de recherche basée sur la pratique créative; partenariats avec des PME du secteur privé dans des projets de recherche, fournissant une opportunité importante de test de la recherche, ainsi que de la formation, dans le monde réel. La recherche produite via ADAPT-r ITN contribue à un effort de recherche plus large pour développer les connaissances, la compréhension et la qualité de la recherche dans les disciplines créatives avec leurs méthodes. ADAPT-r ITN répond aux lacunes en matière de formation à la recherche dans l'UE dans les disciplines créatives. Il forme des chercheurs à la pratique créative dans l'explication et la dissémination de connaissances informelles et de ressources cognitives latentes. La mise en œuvre du projet ADAPT-r ITN a abouti à 40 bourses, 8 conférences de formation, une grande conférence de recherche, une exposition majeure, trois livres essentiels, ainsi qu'à un site web proposant un accès public à la recherche et aux événements. ADAPT est coordonné par la LUCA School of Arts KU Leuven. Pour plus d'informations, contacter le Prof. dr. Johan Verbeke à Johan.Verbeke@kuleuven.be

Topographies of The Obsolete

Projet collaboratif à grande échelle sur trois ans autour du paysage post-industriel, initié à partir d'ateliers/résidences sur le site industriel de l'ancienne usine Spode à Stoke on Trent. Ce site offre un espace à multiples facettes pour une interprétation créative de par ses histoires socio-économiques, son architecture industrielle et ce qui reste matériellement de la production. Ce projet est le fruit d'une collaboration entre la British Ceramic Biennial de Stoke on Trent, la Muthesius Kunsthochschule de Kiel, l'Académie royale d'art de Copenhague, l'Université de Newcastle, la nouvelle Université de Sheffield Hallam et l'Université de Nottingham-Trent.

<http://www.khib.no/norsk/kunstnerisk-utviklingsarbeid/fagfelleverderte-ku-prosjekter/topographies-of-the-obsolete/>

Re: place

Re: place est un projet de recherche artistique collaborative sur trois ans dans lequel la notion de « place » est étudiée à travers une gamme de pratiques artistiques incluant image animées, installations, photographie, son, texte et performance. Dans le cadre du projet, un certain nombre d'œuvres d'art individuelles et collectives sont développées aux côtés d'une série d'événements discursifs organisés sous formes de séminaires, de conférences et d'ateliers-débats. Le projet Re: place est le fruit d'une collaboration entre l'Académie d'art et de design de Bergen, l'Académie d'art d'Oslo, l'Académie Grieg, les organisations d'arts médias Centre pour les arts électroniques de Bergen (BEK), l'Atelier Nord et Kino Kino, le centre d'art et de cinéma contemporain de Sandnes.

<http://www.khib.no/norsk/kunstnerisk-utviklingsarbeid/fagfelleverderte-ku-prosjekter/replace/>

Future Textiles

Le projet de recherche artistique collaborative « Future Textiles » est ancré dans la tradition et dans la modernité, faisant le lien entre les techniques et l'imagerie traditionnelles et les formes d'expression contemporaines. L'intitulé du projet implique un travail sur les choses de l'avenir. S'il est tentant de se concentrer sur l'avenir, d'imaginer ce que seront les textiles du futur, il est essentiel de s'intéresser au passé. En étudiant le passé, nous réalisons que la modernité et l'innovation technique ont joué un rôle dans la production textile, en particulier sur la période allant de la révolution industrielle à l'ère numérique. Hilde Hauan Johnsen, professeure, Jon Pettersen, professeur associé et Ingrid Aarset, professeure assistante à l'Académie d'art et de design de Bergen font des extrapolations à partir de l'histoire, explorent de nouveaux concepts et étudient une variété de matériaux et de techniques.

<http://www.futuretextiles.org/>

Mechanicity: Morphology, Energy & Climate cHANGE In the CITY*, Londres, Royaume-Uni

Projet sur cinq ans explorant les idées sur la manière dont les flux d'énergie relient les composants des villes et leur morphologie, initié par la Bartlett School of Architecture, UCL de Londres, Royaume-Uni (CASA Centre for Advanced Spatial Analysis). Une partie du travail de recherche doctorale porte sur la manière dont la morphologie des environnements urbains à la fois reflète et influence les processus sociaux. La théorie des graphes et l'analyse des réseaux complexes est appliquée aux systèmes de rues et de bâtiments comme un moyen pour comprendre les relations entre la structure des réseaux, l'occupations des sols et les flux de transport. Financé par le Conseil européen de la recherche.

<https://www.bartlett.ucl.ac.uk/casa/research/current-projects/mechanicity>

Studio Lo Saint Etienne France

Depuis sa création en 2006, le studio est orienté vers les outils de production numérique. A l'origine dédiés au prototypage, ces outils permettent de produire de petites séries et nécessitent un investissement initial minimal. Un simple fichier vectoriel et quelques centaines d'euros sont suffisants pour lancer une fabrication. Etant donné son accessibilité, nous appelons ce type d'outils de la « production non-capitaliste ». Pour utiliser au mieux ces technologies, le Studio Lo a développé une approche prenant en compte tous les acteurs concernés par le sujet, depuis le producteur jusqu'à l'utilisateur, entre la production industrielle et le « do it yourself ». En mettant en œuvre un design de processus basé sur l'utilisation maximale du matériau formé et l'optimisation du temps machine, le Studio Lo fabrique de l'expertise. Grâce à l'utilisation d'Internet, il a pour objectif de fournir plus de souplesse à l'industrie et de créer ainsi un nouveau contrat social dans lequel l'utilisateur devra jouer un rôle plus actif. Le Studio Lo commence à étendre son champ d'action à la programmation, au design, à la mécanique et à la microélectronique.

<http://www.esadse.fr/fr/ecole/171012-ressources>

Exemples de PhD et de recherche de 3ème cycle

Miya Yoshida, the Invisible Landscapes

Ce projet de PhD sur les paysages invisibles étudie les espaces complexes créés par la téléphonie mobile: de nouvelles réalités générées par de petits actes individuels mais qui se connectent à l'imagerie de masse autour de la crise, reprise dans la politique, les médias ou la publicité. Le projet évalue l'impact du téléphone mobile comme point de liaison pour les modes de pensée contemporaines, notamment en arts visuels. Une question liée est la manière dont l'art se retrouve de plus en plus intégré dans les nouvelles technologies. La présentation au Lund Konsthall, Suède, se déroule à la fois dans un espace physique et médiatique.

Ricardo Agarez, Modern architecture, building tradition and context in southern Portugal

Cette recherche de PhD sur l'architecture, la tradition et le contexte en matière de construction au sud du Portugal vise à aborder sous un nouveau jour des thèmes récurrents dans la pratique architecturale moderne au Portugal, notamment le contexte, la localisation, le régionalisme et l'influence internationale, le modèle et la réplique, la tradition et le progrès, ainsi que l'utilisation de dispositifs de construction informels. (Ricardo Agarez a auparavant travaillé sur le système d'informations sur le patrimoine bâti du gouvernement portugais).

Linda Lien: New methods for discovering and defining a visual identity

La conception d'identités pour les nations, les régions, les villes ou les municipalités est un sujet qui suscite un grand intérêt depuis quelques années. Mais qui est en droit de définir l'identité d'une région ? Basée dans la municipalité de Kvam dans la région du Hardangerfjord, en Norvège, la designer Linda Lien propose une méthode alternative de visualisation de l'identité régionale. Elle a expérimenté une variété de méthodes pour impliquer les citoyens de Kvam et les encourager à découvrir et présenter leur identité. Linda Lien a développé un système de « développement de son propre site web », dans lequel les gens sont invités à devenir des contributeurs locaux de profils de produits et à voter sur les produits qu'ils souhaiteraient voir produire.

<http://www.visuellidentitet.no/>

Pedro Gómez-Egaña: "Calligraphies"

La recherche artistique de Pedro Gómez-Egaña est motivée par l'importance du temps dans les définitions culturelles du désastre, de l'anxiété et de l'alerte, tout en résistant aux dynamiques du choc que l'on retrouve dans la culture des médias. Le résultat est un travail spectral et malicieux, qui va de la production théâtrale complexe avec des conditions de visualisation minutieusement étudiées aux performances vidéo.

http://www.khib.no/media/1457308/critical_reflection_2012_pedroge.pdf

Kjell Rylander: "Kontentum"

Kjell Rylander s'intéresse à la réalité quotidienne de la céramique et y révèle autre chose que réalisme et futilité. Kjell Rylander est un pionnier dans ce domaine en Scandinavie. A la place de l'argile, sa matière brute pour la céramique consiste en des tasses et des assiettes. Sa recherche porte sur les valeurs sociales et artistiques potentielles des objets courants et insignifiants de la vie quotidienne. Le titre « Kontentum » est emprunté à l'industrie du cinéma, en référence au fonds sonore naturel des tournages sur site. L'utilisation d'objets en céramique crée un bruit de fond; vous pouvez entendre un cliquetis, des grincements, des gorgées bruyantes et le bruit d'assiettes qui se cassent, ou encore le bourdonnement des voix qui souligne la dimension sociale des objets, ou l'atmosphère qui les suit pendant leur processus de transformation d'objets de tous les jours en œuvres d'art. « Kontentum » était intégré à « K-verdi », un projet de recherche artistique commun entre l'Académie nationale des arts de Bergen et les musées d'art de Bergen.

<http://www.khib.no/norsk/om-khib/biblioteket/khib-stipendiaternes-kritiske-refleksjoner/>

Ellen Røed: "Processing Change"

Dans son projet « Processing Change », Ellen Røed développe un travail artistique qui porte sur les dispositifs et les procédures qui sont utilisés dans l'art vidéo et dans les sciences naturelles entre l'environnement et ses représentations. Elle s'intéresse aux relations entre la représentation, par exemple sous forme de données quantifiées et d'images, et les différents niveaux d'activités et d'interventions impliqués dans la création de ces représentations de l'environnement: voyages de terrain, récits, prise de photographies, collecte ou capture de données, mesures, calibrage.

<http://www.khib.no/english/artistic-research/artistic-research-projects/processing-change/>

Erlend Bleken: Designed elderly care - providing wellbeing for the old and frail with dementia

Ce projet a pour objet les soins conçus pour les seniors, afin d'apporter du bien-être aux personnes âgées et fragiles atteintes de démence. Il vise à développer des solutions innovantes pour le bien-être basées sur l'architecture intérieure et l'informatique. Les avancées récentes dans le domaine des technologies convergentes (appareils mobiles, interconnectivité, design de services, co-design) constituent une base intéressante pour l'innovation, centrée sur les besoins de l'utilisateur.

<http://www.khib.no/english/news/2012/10/erlend-bleken-new-research-fellow-at-khib>

Krien Clevis, Memory and Transience in the Representation of Place

En tant que plasticienne et artiste-chercheuse, Krien Clevis est fascinée par la question du lieu en relation avec les destinations de départ et d'arrivée. Son étude lie le concept du lieu avec la mémoire, avec l'idée de la nature éphémère et du passage de la vie à la mort. La question principale de sa recherche porte sur la manière de présenter son travail afin qu'il comprenne une représentation du lieu et qu'il émerge ou existe lui-même en tant que lieu. A Rome et à Pompéi, elle a étudié les maisons des vivants et celles des morts (les tombes) où la signification des voies de passage et des seuils s'est avérée cruciale. L'exposition de fin d'études s'est déroulée dans une vieille salle de bibliothèque universitaire transformée en Wunderkammer avec des photographies et des caisses de livres originaux. L'exposition est complétée par un modèle à l'échelle de la maison de l'atrium et un film. Krien Clevis est la première doctorante ayant obtenu un PhD à l'université de Leiden après avoir suivi le programme PhDArts, fruit de la collaboration entre l'Académie des arts créatifs et du spectacle vivant de l'université de Leiden et l'Académie royale d'art (KABK) de La Haye, aux Pays-Bas.

Susan Gill, Do-It-Yourself ethic within Irish contemporary music

Associé auparavant à des genres comme le punk ou la musique indépendante, le modèle musical DIY (Do-It-Yourself) a traditionnellement été considéré comme une forme marginale de production culturelle. Cependant, l'évolution rapide du contexte technique et social de la musique populaire a vu émerger la pratique du modèle DIY comme une norme, alors que de plus en plus d'artistes choisissent de travailler à l'écart des majors de l'industrie. Cette recherche vise à générer une hypothèse concernant cette normalisation, en faisant spécifiquement référence à une étude de cas qualitative sur la ville de Dublin. Le cadre conceptuel de cette recherche postule que l'hégémonie actuelle du travail culturel, créatif, affectif et informationnel ouvre la voie à une restructuration radicale du capital. Au cours de la recherche, il a été observé que si la thèse sur le travail immatériel pouvait fournir un certain niveau d'explication en référence au cas de la musique DIY, elle dissimulait par ailleurs un phénomène important, qui est la primauté du capital non-économique. L'importance du capital symbolique, culturel et social dans la culture de normalisation de la musique DIY révèle une lacune majeure de la thèse sur le travail immatériel. Cette recherche appelle ainsi à une synthèse de la thèse sur le travail immatériel et des formes non-économiques de capital afin de recontextualiser la normalisation de la musique DIY.

http://www.gradcam.ie/people/susan_gill.php

Conor McGarrigle PhD, the Production of Agency in Locative Media Art Practice

Cette étude pratique sur les médias géolocalisés soutient que cette pratique artistique émergente a joué un rôle important dans la formation des technologies de géolocalisation, dans l'évolution qui les a fait passer du statut de nouvelles technologies à celui de technologies de la vie de tous les jours. Le travail de recherche revient sur les origines des médias géolocalisés, passe en revue les objectifs avancés par leurs précurseurs et les ambitions des projets des débuts, pour présenter le tout comme un mouvement artistique cohérent qui se situe dans le cadre des traditions établies de l'art technologique et de la pratique artistique située. Les médias géolocalisés ont développé un programme ambitieux dont l'objectif est de repositionner les technologies de géolocalisation émergentes comme des outils qui enrichissent et augmentent l'espace, plutôt qu'elles ne le surveillent et le contrôlent. A partir des théories de la technologie issues du champ des « Science and Technology Studies » et des études sur les logiciels, la thèse soutient l'idée de la capacité d'agir des médias géolocalisés. Cette pratique connecte l'utilisateur aux fonctionnalités sous-jacentes des technologies de géolocalisation, propose des interprétations alternatives, introduit de nouveaux modes d'usage et transforme finalement la compréhension et la signification de la technologie. Reprenant le concept situationniste de situation construite, en référence à un ensemble de pratiques en cours, un cadre expérimental basé sur la pratique pour les arts des médias géolocalisés est proposé pour prendre en compte la capacité d'agir de ce domaine qui connaît un développement rapide.

<http://www.conormcgarrigle.com>

Baptiste Menu, Matières molles / Sur le design symbiotique

Le design se définit souvent comme la production d'objets industriels utiles, mais il joue également un rôle dans la production de choses inutiles et superflues avec la création d'objets qui sont assujettis aux lois du marché et aux caprices de la mode. Cela signifie-t-il une perte de crédibilité ? Dans un contexte de pénurie de matières premières et de crise énergétique, les gens portent un regard nouveau à la question de la production et de la construction. C'est en partie la fonction du design de soulever de nouvelles questions sur les modes de production et, par conséquent, sur les questions économiques et sociales qui en résultent. Le défi principal consistait à se spécialiser sur un sujet particulier et à être en même temps capable d'élargir les champs d'application possibles. L'attention portée à la production d'un magazine de recherche (Azimuts) a servi de laboratoire d'idées sur les questions de design contemporaines. C'est une chance d'entrer en contact avec des chercheurs et des designers qui travaillent sur des sujets similaires afin d'élargir le réseau et de diffuser la recherche. Baptiste Menu vient de remporter un concours national de design sur la manière de « repenser le concept global d'espace cuisine », ce qui a été une occasion d'explorer un aspect du projet sur « le design symbiotique » en appliquant sa méthodologie à l'espace cuisine. La « biocénose alimentaire » est un travail théorique qui propose divers scénarios en prenant en compte les interactions entre la cuisine et les pratiques extérieures au domicile qu'elle implique. Elle donne des clés pour comprendre comme modifier les habitudes au cours des dix prochaines années si l'économie continue d'évoluer vers la dématérialisation. La « biocénose alimentaire » met l'accent sur l'idée d'innovation organisationnelle afin de tisser de nouveaux liens entre les acteurs et un réseau territorial, connecté à des pratiques à grande échelle: production alimentaire, chaîne d'approvisionnement, contexte social et local, modes de vie, et enfin les moyens de réduire les déchets avant d'envisager le recyclage (www.echo-system.fr)

Valentina Karga “Machine for Sustainable Living”

Ce projet de « machine pour une vie soutenable » étudie la soutenabilité et l'autosuffisance dans le cadre des activités de la vie quotidienne et de la pratique émergente de la culture do-it-yourself. Le projet a pour objectif de tendre vers l'auto-production de tous les biens de la vie contemporaine, comme l'électricité, le biogaz, l'alimentation et les biocarburants tout récupérant la chaleur du soleil et l'eau de pluie. Il vise également à établir un système en boucle fermée. Le design est souple pour une application à l'échelle globale, à chaque fois adaptable aux facteurs locaux. Un blog avec un système de catégories/étiquettes est utilisé comme laboratoire en ligne pour archiver les données trouvées sur le web ou enregistrées par la chercheuse elle-même, connectant la recherche aux communautés globales en ligne sur chaque sujet particulier. Simultanément à la recherche pratique, une recherche architecturale et théorique est conduite sur l'application du système à l'échelle d'une ville. www.berlinfarmlab.tumblr.com

