

## Formes et formats de la recherche non-scientifique

Colloque international organisé par  
l'Unité de Recherche Design et Création  
de l'ESADSE

Les développements récents de la recherche en art et design dans le giron des écoles d'art ou dans le champ universitaire confrontent – sans forcément les opposer – deux modèles de la recherche : celui de la recherche scientifique, dont les fins, les procédures, les règles et les valeurs sont transparentes et depuis longtemps connues, et celui d'une recherche qui, à cause d'abord de son activité radicalement différente et à cause surtout de l'extrême déséquilibre qu'induit sa position minoritaire en regard du premier modèle, peut être tentée de revendiquer son appartenance à une forme de recherche non-scientifique. Cette dénomination, toute négative, peut sembler faible à plus d'un titre. D'abord, en ce qu'elle échoue à caractériser un contenu sans s'opposer à un autre dont elle voudrait pourtant s'affranchir. Faiblesse encore de l'expression recherche non-scientifique, en ce qu'elle prête le flanc à la critique néo-positiviste – toujours active, selon laquelle la recherche en art et design, si elle n'adopte pas la marche du discours scientifique, versera dans les confins occultes de la métaphysique. Le risque est grand en effet (est-ce seulement encore un risque ?) de voir la recherche en art et design passer pour une « pseudo-science ». Alors quid des disciplines et des pratiques pour lesquelles la recherche est un moment important de leur développement mais dont le projet général consiste à transformer le monde (selon la formule de Marx) plutôt qu'à l'interpréter ou à le décrire ?

Le colloque « Formes et formats de la Recherche non-scientifique » propose d'examiner les niveaux de compatibilité (ou de non-compatibilité) du formalisme de la recherche – issu des sciences de la nature – dans un champ de disciplines et pratiques où, en tant que fin, ordre ou idéal, l'idée de vérité semble non-pertinente ; où l'objectivation et l'objectivité peuvent se dire en plusieurs sens et où la question de la subjectivité en général – et du sujet sensible en particulier – se pose d'une manière particulièrement tendue.

Nota : les actes du colloque seront publiés dans le n°48 de la revue *Azimuts* (à paraître fin 2017).

Mercredi 23 et jeudi 24  
novembre 2016  
ESADSE/Cité du Design  
📍 auditorium

Entrée libre dans la limite des  
places disponibles (inscription  
conseillée)

Inscriptions : [s47@esadse.fr](mailto:s47@esadse.fr)  
Programme et informations :  
[www.esadse.fr/s47](http://www.esadse.fr/s47)

Mercredi 23 Novembre

10h00 Accueil des participants et introduction au Colloque « Formes et formats de la recherche non-scientifique »

### Session 1: Pour une recherche non-scientifique

10h30-11h15 Marc Monjou (ESADSE)  
« Intempestivité de la recherche non-scientifique »

La recherche en art et design est tiraillée entre d'un côté les exigences qu'impose la marche de la recherche scientifique et de l'autre, le risque de passer pour une « pseudo-science » et de verser dans les confins occultes des énoncés sans objet de la métaphysique. Elle n'a pourtant pas d'autre choix que de se réclamer de la recherche non-scientifique, sauf à se renoncer. Une position intempestive, dont on cherchera ici à examiner les limites.

11h20-12h30 « Lucky Larry's Cosmic Commune featuring. A General Theory of Design », lecture et performance de Jerszy Seymour, Artiste et Designer

In his lecture, Jerszy Seymour will explain through his works how he sees them as prototypes, user manuals and memes towards possible realities. He will discuss the role of his idea of the « non gesamt - gesamt kunstwerk » and present his work in progress - new dirty enterprises - which comprises the frame of all of his current production.

12h30 Pause déjeuner

### Session 2: Subjectivité et objectivité Modération: laboratoire Images Récits Documents, (ESADSE)

Lorsqu'il est question de recherches scientifiques, la neutralisation de la subjectivité apparaît déterminante puisqu'il s'agit de construire une connaissance impartiale et objective de son objet. La disparition de la subjectivité, ou tout du moins l'atténuation de ses effets sur les modes de connaissance, s'effectue par des

procédures spécifiques de neutralisation qui construisent une figure spécifique du chercheur et autorisent pour la science la distribution de logiques de vérités. En somme, le sujet disparaît au profit de son objet. Cette disparition, pour la recherche sensible (celle qui se déploie dans les pratiques artistiques) n'est pas une évidence – elle est même problématique. La recherche sensible détermine des horizons de subjectivation, de personnalisation, d'individuation qui ne font plus uniquement nœud avec les logiques de vérité. Cette session propose d'évaluer la part des processus de subjectivité dans la recherche sensible.

Il s'agira donc de voir comment dans les pratiques scientifiques de la recherche a été tenu à distance la subjectivité (Peter Galison), d'en saisir les énonciations (Franck Leibovici) et d'en étudier un cas particulier (Camillo José Vergara).

14h00 Introduction par le laboratoire Images Récits Documents (ESADSE)

14h30-15h15 « Objectivity: Scientific Forms of Sight », Visio-conférence de Peter Galison (la conférence sera prononcée en français)

In his visual history of scientific objectivity, Peter Galison distinguishes between three different forms of sight. First: eighteenth-century natural philosophers aimed at depicting things beyond what is visible. This « truth to nature » form of sight required a genius to part the curtain of particularity and see behind the image. Second, it is only in the middle of the nineteenth century that scientists began to talk about scientific objectivity in a sense recognizable to us now. Demarcating a clear boundary between artistic and scientific practice, the mid-nineteenth-century scientists gave preference to the supposedly « objective » authority of observation techniques over the subjectivity of the human eye. Third, in the twentieth century, with its major innovations in scientific sight and against the backdrop of digital imagining and crowd-sourced science, judgment enters this story and

becomes explicitly a part of right depiction — and the boundary between scientific and artistic sight blurs.

15h15-16h15 « L'objectivation poétique », Franck Leibovici, artiste et poète

La conférence portera sur les pratiques de la poésie et de l'art qui avancent des propositions de standards de représentation et de calibrations pour des phénomènes ordinaires qui ne disposent pas encore de représentation(s).

16h30-18h00 « Tracking Time », Camilo José Vergara, photographe

Photography for me is a tool for continuously asking questions, for understanding the spirit of a place, and, as I have discovered over time, for loving and appreciating cities. I am a builder of virtual cities. I think of my images as bricks that, when placed next to each other, reveal shapes and meanings of neglected urban communities.

Jeudi 24 Novembre

### Session 3: Le champ numérique

Modération: Random(lab), (ESADSE)

À l'occasion de S47, le Random(lab) invite un artiste et un designer dont les pratiques exploratoires relèvent d'une recherche conceptuelle et formelle dans le champ du numérique. Si certaines de leurs réalisations contribuent à renforcer ce que l'on pourrait appeler un « horizon d'attente du projet numérique », d'autres, en revanche, semblent en rupture et exigent alors un examen plus précis de leurs enjeux. C'est cet écart avec l'attendu que nous aimerions poser ici comme l'un des éléments fondamentaux d'une recherche en art et design.

Cette matinée, ouverte à tous, est imaginée comme une occasion de partage et de réflexion sur des problématiques contemporaines liées au numérique. Dans le cadre de l'unité de recherche de l'ESADSE et du Random(lab), ces échanges se poursuivront, dans les mois à venir, sous forme d'autres rencontres et workshop. Le souhait étant

qu'ils puissent donner naissance à de nouvelles pistes de recherche et projets et qu'ils offrent l'opportunité d'un débat approfondi, notamment auprès des étudiants en art et design.

10h00 David-Olivier Lartigaud, introduction

10h30 Masaki Fujihata, artiste

11h15 « Les Designers-Makers » Samuel Bernier, designer

En apprenant les outils de fabrication numériques, une nouvelle génération de designers produit s'affranchissent de la pression industrielle. Fini les commandes minimum, les investissements en outillage et les contraintes de moulage. Cette liberté de production va-t-elle créer une nouvelle forme de designer industriel ?  
Le Designer-Maker...

12h00 Jonathan Keep, artiste (sous réserve)

### Session 4: Dialogues

Modération: Laboratoire d'Expérimentations des Modernités, (ESADSE)

14h-16h « Extension du domaine du (de la) goulash », avec Vladimir Skoda (artiste) et Hervé Arditty (scientifique)

Le L.E.M (Laboratoire d'Expérimentations des Modernités) propose une rencontre entre un artiste, Vladimir Skoda et un scientifique Hervé Arditty. Au-delà de l'amitié qui les lie, où se rejoignent-ils ? Dans la tour de Babel ? Le parler-en-langues ? L'espéranto ? Ou dans toute autre chose...

### Restitution des workshops – Conclusions et clôture

16h30-18h00 Restitution des workshops S47 et conclusions du colloque

18h-19h30 visite des workshops et cocktail

△ coursive de l'auditorium

△ lieux des workshops

## Biographies :

### Hervé Arditty

Hervé Arditty est ingénieur de l'École Centrale de Paris (1972), Docteur Ingénieur de l'Université de Paris-Orsay (1975) et Post-Doc de Stanford University (1975-1978). Il est membre de l'Académie des Technologies.

Physicien, son domaine de recherche est le « gyroscope à fibre optique » dont il a été l'un des pionniers. De 1978 à 1984, il dirige le laboratoire « capteurs à fibres optiques » du Laboratoire Central de Recherches de Thomson-CSF. Simultanément, il crée dès 1978 son entreprise, Photonetics qui se développe dans deux domaines : la métrologie pour les télécommunications à fibre optique et le gyroscope à fibre optique.

En 2000, Photonetics, qui atteint alors 500 collaborateurs, est cédée dans d'excellentes conditions au groupe danois GN-Great-Nordic. Dès 2001, Hervé Arditty crée une nouvelle entreprise, iXcore, qu'il développe selon trois axes : la navigation inertielle et l'acoustique sous-marine ; les biotechnologies ; et le transport aérien. Sa principale filiale, iXblue, compte désormais plus de 600 collaborateurs et est notamment le leader mondial des centrales inertielles basées sur le gyroscope à fibre optique. Ses systèmes équipent la plupart des sous-marins et des marines militaires et civiles du monde, ainsi qu'un grand nombre de satellites. Ils sont également largement utilisés dans la prospection pétrolière sous-marine et par les instituts de recherche océanographique et les sismologues.

<http://www.academie-technologies.fr/fr/members/144-hervé-arditty>

### Samuel Bernier

Né en 1988 à Saint-Dominique de Bagot, un village Québécois, Samuel Nelson Bernier est un designer industriel passionné par l'interaction entre artisanat et nouvelles technologies.

Diplômé du CVM, puis de l'Université de Montréal, il étudia aussi à l'ENSCI les ateliers, où il rencontra son épouse, Sanam Viseux.

Suite à sa résidence d'artiste à San Francisco pour le groupe Autodesk en 2012, il créa le Projet RE\_, qui le lança dans le monde de l'impression 3D et des FabLabs. Ce projet lui permit d'obtenir le « Be Open Award », à Londres, remis par Patricia Urquiola. Il fut recruté la même année par le FabShop dans le but de créer un pôle de design et d'innovation à Paris. Pendant ses années comme directeur de la création, il put enseigner à La Domus Academy de Milan, écrire de multiples ouvrages sur l'impression 3D et donner des conférences à travers le monde sur le thème des designers-makers, ces créateurs qui s'auto-éditent grâce aux outils de fabrication numérique.

### Masaki Fujihata

Masaki Fujihata est un artiste contemporain, notamment reconnu pour ses installations vidéo. Il vit et travaille à Tokyo il est Professeur à l'Université des Arts de Tokyo. Ses recherches portent sur les nouveaux médias.

Publication récente : *Masaki Fujihata, Anarchive*, 2016

<http://www.fujihata.jp>

### Franck Leibovici

Franck Leibovici est poète et artiste.

Publications : *Quelques storyboards*, ubuweb, 2003 ; *9+11*, ubuweb, 2005 ; *Des documents poétiques*, Al Dante, 2007 ; *Portraits chinois*, Al Dante, 2007 ; *Des formes de vie - Une écologie des pratiques artistiques*, Vrin, Questions théoriques / Les Laboratoires d'Aubervilliers, 2012 ; *Lettres de Jérusalem* avec Joana Hadjithomas et Khalil Joreige, spam, 2012 ; *Filibuster* (une lecture), Jeu de Paume, 2013 ; *Des récits ordinaires* avec Grégory Castéra et Yaël Kreplak, *Les Presses du réel*, 2014 ; *Henri Michaux : Voir (une enquête)* (Pups, 2014) ; *Bogoro* (avec Julien Seroussi, Questions théoriques, 2016).

### Peter Galison

Pellegrino University Professor of the History of Science and of Physics

In 1997, Galison was awarded a John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Fellowship; he won a 1998 Pfizer Award (for Image and Logic) as the best book that year in the History of Science; and in 1999, he received the Max Planck and Humboldt Stiftung Prize. His books include *How Experiments End* (1987), *Image and Logic* (1997), *Einstein's Clocks, Poincaré's Maps* (2003), and *Objectivity* (with L. Daston, 2007); he has worked extensively with de-classified material in his studies of physics in the Cold War. His film on the moral-political debates over the H-bomb, «*Ultimate Weapon: The H-bomb Dilemma*» (2000, 44 minutes, with Pamela Hogan) has been shown frequently on the History Channel and is widely used in courses. With Robb Moss, he directed «*Secrecy*» (2008, 81 minutes) which premiered at Sundance, and, also with Moss, recently completed «*Containment*» (2015, premiered at Full Frame), about the need to guard radioactive materials for the 10,000 year future. Galison collaborated with South African artist William Kentridge on a multi-screen installation, «*The Refusal of Time*» (2012). He is now finishing a book, «*Building Crashing Thinking*» about the back and forth between the self and modern technologies.

### Marc Monjou (ESADSE)

Marc Monjou est théoricien du design. Il est co-responsable du Cycle Design Recherche (CyDRE) de l'École Supérieure d'Art et Design Saint-Étienne, où il dirige depuis 2010 la revue *Azimuts*. Il a récemment publié «*La recherche en design et sa publicité*» (*Azimuts* nos 40-41/2015), «*Un point furtif sur le design*» (*Revue* 303, no 138/2015) et «*Terminus*», (*Azimuts* no 43/2015). Il a été co-commissaire des expositions *C'est pas mon genre!* (Francfort, 2012) et *Tu nais, tuning, tu meurs* (Saint-Étienne, 2015).

### Jerszy Seymour

Jerszy Seymour is an artist and designer based in Berlin and is the co-founder and director of the Dirty Art Department in Amsterdam. His work ranges from industrially and post industrially produced objects to the creation of situations, installation, performance and music.

<http://www.jerszyseymour.com>

### Vladimir Skoda

Vladimir Skoda est né en 1942 à Prague. Formé au métier de tourneur-fraiseur, plus tard il étudie le dessin et s'intéresse à la peinture. En 1968, il vient en France, il délaisse la peinture et commence la sculpture. Il étudie à l'École des Arts Décoratifs de Grenoble et plus tard dans l'atelier César à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts à Paris. Dès 1975, il amorce ses premiers travaux à la forge qui se concrétisent à la fin des années 70 par la réalisation de sculptures monumentales. Après l'exposition personnelle au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris en 1987 où il présente une série de boules forgées intitulée *De l'intérieur*, en 1988, après une longue pratique de la forge, une sphère parfaite apparaît dans son travail, puis, en 1991 une sphère à la surface réfléchissante. En 1994, Vladimir Skoda s'inspire du mouvement du pendule. La dynamique et la technique pendulaires sont le mieux représentées dans l'installation *Kora* des années 1995-1996 où l'on rencontre pour la première fois dans le travail de Vladimir Skoda l'utilisation du miroir concave poli, créé en polissant l'intérieur de la sphère. Plus tard, Vladimir Skoda s'inspire aussi du mouvement vibrant et tournant d'un miroir, ce qui donne au côté de l'image déformée de l'environnement, la vision de l'infini dans le mouvement.

Vladimir Skoda utilise lors de son travail avec du métal de différents procédés et technologies telles que l'interactivité, le magnétisme, la polarité et les installations lumineuses. Ses travaux sont représentés par exemple dans les collections du Centre Pompidou et du Musée d'Art Moderne de

Paris, à la Galerie nationale de Prague, à la Galerie de la Bohême Centrale à Kutna Hora (GASK) et à Gemaldegalerie Neue Meister de Dresde, ainsi que dans de nombreuses collections publiques et privées en France, en Belgique, en Allemagne et en République tchèque.

<http://vladimirskoda.net>

**Camilo José Vergara**

Photographer and writer.

Subjects: time-lapse, photography of urban spaces, ghettos in the U.S., ruins, housing, American popular culture.

Publications récentes: *Detroit Is No Dry Bones: The Eternal City of the Industrial Age*, University of Michigan Press, 2016; *Harlem: The Unmaking of a Ghetto*, University of Chicago Press, 2013

<http://www.camilojosevergara.com>

**Samuel Bernier**

Né en 1988 à Saint-Dominique de Bagot, un village Québécois, Samuel Nelson Bernier est un designer industriel passionné par l'interaction entre artisanat et nouvelles technologies.

Diplômé du CVM, puis de l'Université de Montréal, il étudia aussi à l'ENSCI les ateliers.

Suite à sa résidence d'artiste à San Francisco pour le groupe Autodesk en 2012, il créa le *Projet RE\_*, qui le lança dans le monde de l'impression 3D et des FabLabs. Ce projet lui permit d'obtenir le « Be Open Award », à Londres, remis par Patricia Urquiola. Il fut recruté la même année par le FabShop dans le but de créer un pôle de design et d'innovation à Paris. Pendant ses années comme directeur de la création, il put enseigner à La Domus Academy de Milan, écrire de multiples ouvrages sur l'impression 3D et donner des conférences à travers le monde sur le thème des designers-makers, ces créateurs qui s'auto-éditent grâce aux outils de fabrication numérique.