

Sur la recherche en Arts en général et à l'Ecole Européenne Supérieure de l'Image (EESI) en particulier

"J'ai remarqué que nous en écartons beaucoup de notre doctrine en les intimidant par le fait que nous avons réponse à tout. Ne pourrions-nous pas, dans l'intérêt de la propagande, dresser une liste des questions qui nous paraissent totalement sans réponse ?"
Bertolt Brecht

Si aujourd'hui il importe de parler de la relation entre recherche et arts, il nous appartient d'abord de questionner les raisons d'un tel discours. Il est certain que ce débat n'a pas son origine dans un intérêt spécifiquement issu des sciences humaines, de l'histoire de l'art, ni de la philosophie ou de ce que nous appelons depuis peu de temps la « science » ou la « théorie » de l'image. Ce questionnement donc, n'est pas immédiatement de nature théorique relatif par exemple à une herméneutique de l'image ou à ce qui est appelé le « iconic turn », non plus qu'il ne relève d'une postulation d'un caractère objectif de l'art. D'une part, nous nous trouvons encore dans le débat qui depuis plus de deux siècles règne entre les sciences naturelles ou exactes et les sciences humaines, qui assimile la recherche en sciences humaines au « factum » des sciences exactes. D'autre part, la légitimité de la recherche silencieuse, loin d'une entente fonctionnelle avec l'image, avec le son ou avec l'espace, est mise en doute et ce doute semble être porté surtout par ceux qui évaluent tout travail subventionné par des fonds publics à partir de la plus-value qu'il apporte au bien social.

Aujourd'hui il est demandé à l'art, à son enseignement et à sa pratique une objectivation par rapport à la valorisation du geste humain, du « capital humain ». Bien sûr, la motivation la plus éminente – espérons-le – qui incite cette question autour de la recherche en arts est due à l'insertion des écoles d'arts dans le livre VII, « magique », de l'enseignement supérieur. On voit bien la complexité de ce débat, si toutefois, nous ne le restreignons ni à la question économique, ni à la question structurelle, ni à la question théorique, mais au contraire si nous l'abordons dans la causalité et l'interdépendance de ces trois questions face à la question du contemporain et à l'enseignement de cette question en arts. Or, il nous semble que l'art lui-même, dans ce qu'il est, d'innommable, d'inexprimable, ne peut pas être touché par ces questions. L'art, s'il en est, pose des questions jusqu'à la mise en question de « l'autorité de la question ».

Selon une belle définition de Jean-François Lyotard, fidèle à un esprit de l'avant-garde, l'art pose des règles avec lesquelles il rompt, il se situe dans une dialectique négative. Peut-être est-ce ce côté risqué, existentiel de l'œuvre d'art qui devrait nous guider et nous mettre en garde devant la présomption de n'importe quelle objectivation, « socialisation » (Hanna Arendt) de l'art et de l'enseignement de la signification de l'art. Le geste visant à l'art, à un savoir, réclame la liberté inconditionnelle pour son énoncé, en dehors de toute prétendue législation, qui, d'après ce que l'on croit, tiendrait le monde encore ensemble, mais bien à l'intérieur même d'une responsabilité pour le devenir du social. L'art, selon un mot de Gadamer, « réside dans la demeure de l'aliénation ». Les écoles d'arts, ni en France ni ailleurs, ne peuvent donner lieu à cette demeure, car elle est donnée et prise, se cherche et se fuit avec chaque geste, à chaque touche, à nouveau. Cependant ces établissements donneraient lieu à la pensée de cette demeure, si leurs structures le permettaient. L'attente que

Jacques Derrida exprimait face à l'Université en parlant de l'avenir de l'art et des humanités vaut bien sûr avec la même vigueur, la même exigence, pour les écoles d'arts : « Cette université exige et devrait se voir reconnaître en principe, outre ce qu'on appelle la liberté académique, une liberté *inconditionnelle* de questionnement et de proposition, voire, plus encore, le droit de dire publiquement tout ce qu'exigent une recherche, un savoir et une pensée de la *vérité*. »

La recherche et l'art, la recherche en arts ou l'art en tant que recherche, peu importe quelle tournure, quelles références nous donnons aux différents couplages de ces notions, elles sont toutefois liées à la demande que l'artiste (ou son institution) formule face à la raison d'être de l'œuvre, à son argumentation voire même à faire preuve de sa légitimité. C'est bien cette revendication inouïe qui force les écoles d'arts à une position de défense aujourd'hui. Le processus de Bologne qui vise à unifier les structures de base ainsi que la valorisation de l'enseignement supérieur en Europe, qui en principe est une bonne approche, facilitant l'échange et la mobilité des étudiants et des professeurs et les coopérations par exemple avec des partenaires privés en dehors des établissements, se voit réfuter surtout pas les écoles d'arts à cause de cette revendication offensive de devoir légitimer l'enseignement en arts, l'œuvre d'art et donc l'incalculable, l'indéterminé, l'imprésentable. Il va de soi que l'art vit, survit dans le privilège de pouvoir résister dans sa raison d'être à toute entreprise qui viserait à positiver sa nature. Il ne peut donc s'agir de se soumettre à cette exigence, ni de mettre sur la défensive une entité enseignante et pratiquante en arts, face à l'objectivation de ses pensées et de ses pratiques.

D'autre part, il est évident, et ceci depuis l'avènement de la photographie il y a bientôt deux siècles, que l'art dans ses relations avec la société a subi des changements profonds, que les écoles ont à considérer. Il faudrait donc saisir l'opportunité donnée par le processus de Bologne pour revoir les possibilités (ou compossibilités) et les responsabilités de l'enseignement d'un inconnu nommé art. Et il faudrait faire suivre ces questions par une expérimentation de recherche, de l'enseignement et de la pratique en arts. Rappelons que la procédure de Bologne ne peut être mise en pratique que si l'École ou l'Université en question peut agir dans l'autonomie des diplômes (Master) délivrés, et il serait erroné de simplement vouloir transposer les structures existantes (LMD) dans des structures de Master, au lieu de penser sérieusement une réforme européenne de l'enseignement supérieur. La réforme de Bologne est aussi une réforme de contenu. Toute réforme des écoles d'arts ne peut aboutir qu'avec cet a priori de l'autonomie. En France, les coopérations avec les universités, importantes et créatrices, telles qu'elles se sont faites afin de valider les diplômes de M1 ou M2, voir les doctorats, profiteraient de cette autonomie des écoles d'arts pour bâtir des échanges plus de contenu que de forme ou de contraintes législatives. Encore qu'il soit compréhensible et juste dans l'état actuel que les universités assument entièrement la responsabilité pour les écoles doctorales qui accueillent les doctorants aussi bien des universités que des écoles d'arts, il est important que les écoles d'arts puissent assumer la responsabilité entière pour le 2^{ème} cycle et que les masters soient validés par les écoles seules ou à titre égal avec les universités si la spécificité du master le demande. L'ouverture des écoles au 3^{ème} cycle nécessite d'abord une autonomie entière pour le 2^{ème} cycle (le Master of Arts qui remplacera le DNSEP), puis il serait tout à fait envisageable plus tard, comme le montre les Art Colleges en Angleterre ou les Universités des arts à Berlin et à Venise, de donner à quelques écoles en France, un rang égal à celui des universités.

Revenons à la recherche et à sa configuration possible dans l'Ecole Européenne Supérieure de l'Image (EESI) à Angoulême et Poitiers. Depuis 1995, l'année de l'insertion des deux écoles dans une structure commune, dédiée à la pensée, à l'enseignement et à la pratique de l'image dans sa transition de l'analogique vers le numérique, l'EESI par le choix de professeurs et des étudiants essaye de réformer le cursus des études en relation avec sa dénomination. Il s'agit donc de reconsidérer l'image par rapport au fait technologique et ses incidences sur le statut de l'image. Dans sa volonté de penser le numérique, elle a ouvert un champ d'expérimentation à partir duquel elle s'est associée avec d'autres partenaires, comme l'Université de Poitiers, l'Université de La Rochelle, l'IRCAM ou le laboratoire ACROE à Grenoble, en établissant dès 2001 le Master (2) de recherche en arts numériques et la filière doctorale avec l'Université de Poitiers. À partir du mois d'octobre 2006, nous espérons pouvoir offrir un Master sur deux ans en arts et médias ainsi qu'un Master sur deux ans en bande dessinée. Validé par l'Université de Poitiers, quatre doctorants se sont inscrits sous la tutelle partagée entre l'EESI et l'Université.

Il est évident que l'utilisation commune des logiciels et l'articulation algorithmique se situe dans un cadre épistémologique qui tout d'abord cherche à formuler les données d'une heuristique divergente ou partagée. Il s'agit donc de penser et d'entamer une recherche sur les accès au savoir et sur les connaissances qui lient l'approche au savoir. Faut-il rappeler que depuis les années 80 du siècle dernier, le numérique ou l'analogo-numérique a déclenché une réflexion qui confronte la pensée rationnelle avec la pensée algorithmique ou procédurale. Cette dernière s'oriente vers une économie marquée par le lieu, la position et le mouvement et se détache de l'économie de la forme, du contenu et de l'équilibre. Avec le code binaire le monde est assujéti à un état procédural et l'activité de connaissance, tel que nous le faisait remarquer Michel Serres de manière laconique, glisse du sujet à l'objet (le logiciel). Or, c'est dans cette pensée procédurale (qui est aussi propre à une certaine pensée esthétique et pas seulement depuis la pensée de Joseph Beuys de l'art en tant que « sculpture sociale ») que la recherche dans les écoles d'arts en général et à l'EESI en particulier, trouve une place privilégiée, pour penser, négocier, former, créer entre des positions écartelées, différentes, l'altérité de ce processus même. Et ici nous ne parlons même plus de l'interdisciplinarité, mais de la traductibilité entre les disciplines en sciences et en arts, inscrite dans les disciplines. La computabilité (Vilém Flusser) et la traductibilité deviennent des formes aprioriques de l'acte de connaissance en arts. Ainsi le mouvement, « l'entre-image », dans sa signification sociale, culturelle et noétique s'avère être la condition préalable à toute recherche et plus précisément à la vocation de la pluralité de l'expérimentation partagée entre l'EESI, des laboratoires universitaires et d'autres instituts ou écoles.

Avec les projets de l'EESI, parfois issus des ARCs, fréquemment en synergie entre les deux sites et de plus en plus en interaction avec les sciences naturelles ou exactes, il ne peut s'agir toutefois de formuler des connaissances d'une prétendue universalité. Au contraire, nous nous dirigeons vers la relativisation de tout acte de connaissance, donc vers une instabilité de savoir parfois peu rassurante. Le savoir est mise en jeu. Le travail épistémologique ne suit, bien entendu, pas le « une fois est jamais » statué par les sciences dites positives, mais se voit guidé plutôt par ce « principe » que Peter Szondi pour la connaissance en philologie appelait « la connaissance perpétuée » (« perpetuierte Erkenntnis »). Si, par exemple, dans le laboratoire de l'interactivité de l'EESI, un projet de recherche se fait sur le cinéma interactif (« Sliders » par Jean-Marie Dallet) - une

proposition d'interprétation et de manipulation des cadres d'un film est faite avec un dispositif numérique - la pensée analytique avec le logiciel en tant qu'épistème qui démembrer un film ne vise pas à désenchanter ou décoder l'esthétique, la singularité de ce film, mais devient à son tour la possibilité d'une création.

La connaissance et donc la recherche en arts, l'avènement, est par définition (de l'indéterminé) de nature dynamique et dans le respect de l'œuvre d'art. Mais cette œuvre créée *ou* en voie de création à la différence de la pomme qui ne cesse de tomber de l'arbre reste dans un processus dynamique de mise en perspective perpétuelle à la lumière de différentes formes et temps de savoir qui chaque fois à nouveau mettent en cause ou circonscrivent à nouveau la connaissance. Comme pour la littérature, pour les arts s'applique ce que Wittgenstein disait à propos de la différence essentielle entre les sciences exactes et la philosophie, que la philosophie n'était pas une doctrine, mais une activité. La recherche donc tout d'abord questionne et cherche, tout en commentant et en revisitant les voies qui mènent aux questions. La recherche à l'EESI ne résulte donc pas d'une recherche appliquée (pas qu'elle ne s'y oppose non plus), et bien qu'elle soit en relation avec une recherche fondamentale, elle ne l'exerce pas, non plus qu'elle ne résulte d'une enquête à caractère quantitatif, bien que tout travail de logiciel se forme en unités discrètes donc en relation du calcul. La recherche, telle quelle se formule actuellement à l'EESI, questionne son propre sujet – la dialectique de l'œuvre d'art – avec des moyens qui lui sont étrangers. Et ce qu'on appelle évidence, issue de cette recherche peut rester une évidence subjective, et ce qui au regard des sciences exactes dévaloriserait cette recherche, au contraire donne la raison d'être à la « logique de l'être produit » de l'œuvre d'art.

L'expérience pédagogique à l'EESI a montré que la recherche aux formes multiples autour des supports divers peut apparaître très tôt dans le parcours de l'étudiant, dès la phase programme. Confrontée à un environnement pédagogique qui l'encourage, elle peut évoluer vers une recherche conceptuelle, théorique, sans nuire à une démarche artistique conduite autrement et simultanément. Il n'est, bien entendu, pas fait obligation à l'étudiant de se définir comme chercheur, ni de désigner sa démarche comme recherche, à moins que la conception et la pensée même de l'œuvre le réclame.

Toutefois, on peut aussi pointer l'émergence de formes originales de recherche quand l'étudiant au travers de son projet investit par exemple des champs exogènes à l'art, sollicite des moyens théoriques et pratiques non disponibles dans l'école, ou demande une conceptualisation originale pour accompagner et comprendre ses propositions et ses expériences plastiques. Alors la théorie n'est ni posée comme un a priori du travail ni comme sa légende explicative, mais devient une création en soi, elle devient une pratique. Il faut bien insister sur la diversité des recherches qui concernent le champ artistique : à chaque un artiste correspond une recherche voire une trouvaille, parce que le projet artistique n'a pas pour objet de transmettre un savoir certain mais de réactualiser constamment la possibilité d'une vérité esthétique, comme processus de dévoilement imaginatif dans lequel des exigences d'authenticité, de sens et d'intégrité prévalent.

Concrètement la recherche à l'EESI peut être repérée plus particulièrement sur trois lieux : Les Ateliers de Recherche et de Création (ARC), le Master et la filière doctorale et les contrats de recherche. Les lignes de recherche tracent à la fois ces trois espaces et irriguent la pédagogie générale qui les fait naître. Les sessions workshops et séminaires sont ouverts en général à tous les étudiants de l'école.

A. Les ateliers de recherche et de création (ARC)

Les textes du Ministère de la Culture et de la Communication qui réglementent les enseignements des arts plastiques inscrivent la recherche au sein du 2e cycle, le cycle projet. L'étudiant participe aux Ateliers de Recherche et de Création (ARC) où les professeurs expriment les projets de recherche qui fondent leur pratique artistique professionnelle. L'EESI partage entre Angoulême et Poitiers des arcs dont les lignes de recherche sont établies sur des expériences antérieures : soit ces lignes préexistent la venue de l'étudiant dans l'école, soit elles naissent d'une session (d'un workshop) qui a regroupé professeurs, artistes intervenants et étudiants sur une thématique partagée.

PHOTOGRAPHIE (objet muséal et patrimoine)

Jean-Marie DALLET, Jean-Pierre FRANK, Jeanne GAILHOUSTET, Richard PORTEAU, Yves SACQUÉPÉE
À partir de propositions plastiques, l'arc *photographie* étudie les spécificités du médium en couvrant un champ allant du sténopé et du laboratoire argentique à la photographie numérique et au multimédia. À la suite d'un travail engagé par Emmanuelle Baud (site de Poitiers) et Yves Sacquépée (site d'Angoulême) en 1999 autour de l'objet muséal dans les collections de la région Poitou-Charentes et d'une proposition du Centre Culturel de l'Ouest, la thématique de recherche s'est affirmée de *l'objet muséal au patrimoine*, a développé un partenariat de deux ans avec l'Abbaye Royale de Fontevraud (*On avait dit un gisant à roulettes*, exposition, mai 2004) et fait l'objet de deux colloques (*Création numérique et patrimoine*, février 2004, *La journée de la science*, octobre 2004).

Le terme patrimoine pouvant s'étendre aux archives cinématographiques, un lien thématique commun (la mémoire matérielle des peuples) unit cette ligne de recherche à celle de l'arc cinéma/archives (voir ci-dessous).

CINEMA (Archives)

Bertrand DERSORMEAUX, Laurent MAKOWEC, Patrick SAUSSE, Joël GRELIER

L'Arc cinéma développe une réflexion autour des archives cinématographiques, des films d'amateurs, des found footages et du cinéma expérimental. Elle développe une culture et une critique de l'image qui offre une assise stable de la recherche angoumoisine. C'est un arc dont les étudiants et les enseignants ont rencontré Yann Beauvais (Light Cone) pour défendre le cinéma expérimental, réalisé et montré des boucles vidéo pour le Phagoscope, réfléchi activement à la réalisation d'une Réplique, créé en se réappropriant des films d'amateurs collectés par l'association angoumoisine Trafic Image avec Laure Sainte Rose et Christophe Auger (Laboratoire Ad Libitum). Certains workshops sont montés avec la participation d'étudiants poitevins. Thématique 2004-2005 : Autour des maisons

Dans le cadre de l'arc cinéma/archives, Bertrand Désorremeaux développe un cours intitulé Archéologie du cinéma et montre des dispositifs du cinéma naissant.

NUMERIK PRIMITIF

Daniel BARTHELEMY

Les travaux engagés autour de cet axe relèvent d'une attention qui ne se poserait non plus sur des objets, des concepts ou l'état même des choses, mais qui considérerait en premier (primitivement) leur mouvement, les liens

qui les unissent, les entrelacs qu'elles tissent entre elles, les méandres de leur singularité, les univers qui les séparent ou l'absence qui les relie. Bref, un point de vue en sommeil que le mode numérique, par son rôle d'échangeur universel nous a tout à coup révélé.

Il s'agit ici de voir dans le numérique sa capacité à établir différentes formes de relations comme formes de transit, d'échange d'informations, mais qui voudrait également affirmer par cette notion d'échange que sont considérés d'une part un réseau polymorphe, en mouvance permanente, acteur de cet échange, et d'autre part des informations tout aussi fugaces qui s'échangent sur ce réseau. Dans cette recherche l'idée d'art " numérique " considère davantage des formes de pensée que des pensées de formes.

ARCAD

Daniel BARTHELEMY, Frédéric CURIEN, Gilles BOLLAERT

ARCAD : partenariat INPG-laboratoire Acroe/EESI-laboratoire Interfaces.

Approche de la création numérique centrée sur les processus propres aux environnements de programmation. Les axes de recherche développés par l'Arc ont conduit à un projet de recherche ayant pour objectif la constitution d'une plate-forme de dispositifs alternatifs dans la création de modèles et d'interactions numériques et l'étude de leur pertinence dans l'enseignement artistique. Cet axe tracé par Daniel Barthélemy professeur d'infographie a rejoint les préoccupations de Frédéric Curien, professeur de son et rassemble actuellement trois systèmes de création de modèles virtuels qui ont en commun leur ancrage dans une philosophie singulière de l'interaction homme-machine : *Mimesis* et *Genesis* (synthèse par modélisation causale d'objets physiques) du laboratoire universitaire grenoblois Acroe (Claude Cadoz, Annie Luciani), *Synthetic Video* (de Agave S.A) développé par Gilles Bollaert pour les films de Beriou, *Max/Jitter* logiciel de programmation graphique issu de l'Ircam. Les expérimentations dirigées dans le cadre pédagogique ont déterminé leurs pendants dans le champ de la recherche comme l'étude d'une interopérabilité de ses logiciels entre eux et avec les formats les plus utilisés par les étudiants. À cette fin, des études conjointes Acroe-EESI ont été entreprises de manière à déterminer les priorités des programmes de développement. En 2005, à la suite d'un appel d'offre, le Ministère de la Culture et de la Communication agréé le projet ARCAD et en propose le financement.

ARC //

Thierry GUIBERT, Laurent EVENISSE, Esac, Pau. Daniel BARTHELEMY, Aurélien BAMBAGIONI, Frédéric CURIEN, Jean-Marie DALLET, Joël GRELIER, Christian LAROCHE, Patrick SAUSSE, Audrey CAZENAVE
L'arc parallèle est un atelier commun avec l'école d'art de Pau (ESAC). Les réflexions sont centrées autour des arts numériques, de la création en réseaux, de l'interactivité, d'un cinéma qui utilise les potentialités du numérique. Les travaux sont conduits de manière à réaliser des pièces tout en prévoyant la mise en commun d'outils conceptuels et techniques (programmation). Ils s'appuient sur deux laboratoires de recherche, l'un à l'école d'arts de Pau, l'autre à l'EESI.

SLIDERS

Jean-Marie DALLET, Christian LAROCHE, Laurent MAKOWEC, Frédéric CURIEN, Patrick SAUSSE, Joël GRELIER, Thierry GUIBERT, Esac, Pau.

Sliders se présente comme une machine ouverte, composée d'un nombre variable d'intervenants, qui détaille

dans la composition de ces différents ateliers, l'ensemble des phases de réalisation d'une œuvre de cinéma interactif. Les ateliers "Cinéma-vidéo", "Son", "hardware", "software" et "concepts" sont dédiés à cinq domaines différents d'exploration de ce que nous appelons « le film à venir », c'est-à-dire encore un film N+1 auquel aurait été rajouté une nouvelle piste, celle de la programmation. On utilise lors de ces ateliers comme seule figure de "montage" des vidéos et des sons, l'idée de slide qui véhicule les notions de glissement en général, mais aussi l'idée de faire glisser, le slider d'une table de mixage par exemple. Cette recherche a été proposée en réponse à l'appel à projets de recherche du Ministère de la Culture et de la Communication 2005/2006.

TÉLÉDITION

Thierry SMOLDEREN, Gérald GORRIDGE, Dominique HERODY

Expérimentation des éditions en ligne de narrations graphiques. Par télédition, on entend toute forme d'édition à distance exigeant du lecteur qu'il imprime et qu'il assemble son propre exemplaire d'un livre téléchargé sur internet. Il s'agit bien sûr d'un nouveau type de formats, à explorer dans toutes les dimensions et en toute liberté sans préjuger des interférences qui pourront s'opérer entre le contenu et la forme, entre la fabrication et la lecture, entre ce qui est programmé et ce qui est laissé à l'initiative du lecteur.

ANIMATION ET VIDEO POTENTIELLE

Claire FOUQUET, Anne-Marie FAUREL

La mise en place d'un atelier d'animation potentielle en écho à l'OuAniPo (Ouvrir d'animation potentielle) permet de sortir du cadre normalisé de la production dominante, étudier ce qui fonde l'animation de façon intrinsèque et s'interroger sur le principe de contrainte, principe présent dans tout processus créatif.

Le principe de Potentialité, en extériorisant la contrainte du sujet traité, interroge le processus de création, processus le plus souvent intériorisé et plus ou moins conscient : Comment l'artiste pose-t-il ses contraintes au fur et à mesure de l'avancée de son travail afin d'atteindre ses objectifs plastiques et narratifs ? Cette méthodologie peut-elle être renversée, malmenée, transformée pour aboutir à d'autres œuvres, d'autres manières de créer ? Est-on capable de lâcher prise sur la « maîtrise » désirée du processus de création/réalisation, de produire en se laissant étonner par le résultat ?

PERCEPTIONS EPHEMERES

Imaginer *des dispositifs* où l'image et le son se révèlent furtivement, créer *des dispositifs* où la lecture des images et du son est incertaine, brouillée, ambivalente, inventer *des dispositifs* où l'image et le son résistent et nous échappent. Comment la perception d'une image et d'un son varie selon le point de vue ou le point d'écoute?

Comment l'image et le son peuvent-ils nous *apparaître* autrement que par les canaux traditionnels de diffusion et de projection ? (le moniteur vidéo, le vidéo projecteur, les enceintes). Travailler à *la création d'espaces visuels* faits d'images fugaces, analogiques et numériques (rémanence, écho visuel, reflets, ombres, scintillement...) révélées dans des espaces où se déploient des écrans éphémères et mouvants (voile, sable, eau, fumée,...) à *la création d'environnements sonores* faits de sons acoustiques et amplifiés, directs et enregistrés, traités ou bruts, apparaissant par ricochets, échos, des sons directionnels ou migrants.

PLAY IT AGAIN, NAM !

Léonard FAULON, Aurélien BAMBAGIONI, Jean-François JOYEUX, Jean-Jacques GAY

"Play it again, Nam !" est une proposition de recherche et de réflexion (et bien sur, de création) autour du jeu vidéo et des nouvelles formes d'images, d'interactivité et de narration nées de la "game culture". Sur les traces des pionniers de la vidéo (d'où le titre de l'arc) des années 60/70 nous aborderons l'idée du jeu de l'image, du jeu avec l'image et du jeu avec le spectateur à partir de toutes les possibilités offertes par numérique pour renforcer l'hyper interactivité d'un médium en réseau (data son et images répercutés sur un territoire virtuel sans limite). Proposer un ARC sur le "jeu vidéo" signifie :• Explorer le jeu vidéo stars et les nouveaux styles émergents dans l'univers du jeu. • Définir les concepts et les stratégies qui peuvent être repris par l'artiste afin de simuler une vie ou/et de rendre son image hyper interactive, afin de prévoir et conditionner les gestes du spectateur acteur qui activera son œuvre. • Rechercher les œuvres artistiques relatives aux détournements possibles grâce à l'interaction, œuvres qui font appel aux nouvelles formes d'images liées à la "game culture" (les "Machinima" par exemple). • Observer leur réutilisation dans la recherche artistique à travers l'image, le son et les usages liés aux réseaux et aux simulations de vie dans la narration dynamique d'une œuvre. • Proposer des expérimentations et des créations de modèles et d'installations numériques surfant sur l'idée, l'histoire et les enjeux du jeu vidéo.

ART-i-SHOW, scènes numériques

Les outils du temps réel dans l'art vivant

Jean-Louis LETACON, Gilbert LOUET, Jean-Christophe DESNOUX

L'ARC se veut résolument tourné vers les pratiques, les expériences et les questionnements des artistes concernant la relation entre, d'une part, l'écriture, le geste, l'instrumentation technique, le son, la scène, la lumière et, d'autre part, la technologie numérique telle qu'elle redéfinit et rend possible des relations entre toutes ces instances dans un dispositif spectaculaire.

L'ARC est avant tout un lieu d'interrogation tant il est important de questionner les nouvelles écritures inhérentes aux nouvelles technologies du son-images-scène afin de de cerner ses propres investigations artistiques dans ce champ du tout possible technologique. Il ne s'agit donc pas d'opposer la technique à l'humain, ni de considérer comment mettre la technique au service d'un art, mais de savoir ce que l'art a à dire au monde qui, techniquement, est le notre. L'ARC interrogera l'intrusion de l'image en mouvement dans l'espace scénique, au théâtre, dans la danse, au cinéma, dans les arts plastiques.

B. Le Master et la filière doctorale arts numériques

La réunion autour d'un Master et un doctorat Arts numériques du Ministère de l'Éducation Nationale et de la Recherche et du Ministère de la Culture et de la Communication permet d'inventer une recherche hybride en constante redéfinition entre celle que conduit un artiste ou un créateur avec une rigueur réelle mais indéfinissable et celle soumise aux normes académiques. Pour l'année 2005/6 sept étudiants, dont quatre de l'étranger sont inscrits en Master et quatre en doctorat.

Le Master recherche Arts numériques (M2) est composé d'un tronc commun obligatoire représentant 150 heures de cours (30 heures par module) et d'un ensemble de 10 à 20 heures de séminaires. Les cours sont assurés par les professeurs de l'EESI, par les maîtres de conférences et les professeurs du laboratoire de littérature comparée Forell de l'Université de Poitiers et par des intervenants invités d'après une maquette agréée pour trois ans. Bien qu'en état de modification pour devenir un M1 et M2 avec aussi d'autres partenaires européens, en ce moment encore les modules suivants font partis du Master2 :

- méthodologie

Module consacré à l'élaboration d'une méthodologie de description et de critique des expériences artistiques et de contextualisation de celles-ci, située dans un contexte pluridisciplinaire faisant appel aux sciences sociales et humaines, aux sciences informatiques, à la théorie et la pratique artistiques.

- l'art et les conditions du voir

Module consacré à l'histoire de l'art, comportant l'étude de l'évolution des matériaux, des outils, et les implications de cette évolution sur le développement de codes de représentation.

- technologies de l'information et de la communication

Module comportant une approche historique et prospective de l'informatique, des télécommunications, des techniques de l'encodage/ décodage et du traitement du signal, des architectures systèmes et des procédés de modélisation informatique.

- cognition / interaction

Module consacré aux implications perceptives et cognitives des techniques numériques investies dans les arts interactifs, dans des constructions dites « virtuelles » (réalités virtuelles, augmentée, hybride).

- questions juridiques et techniques

Module consacré aux questions de propriété intellectuelle applicables aux oeuvres empruntant des supports électroniques / en ligne, et aux questions ayant trait à la normalisation technologique et au développement d'outils numériques pour / par des artistes.

Les thèmes des deux séminaires annuels sont décidés collégialement par les professeurs, avec les deux professeurs responsables de la coordination du Master (un pour l'Esi, un pour l'université). Jusqu'à présent les séminaires ont été construits sur des propositions de l'Esi. Au cours des séminaires, les étudiants sont appelés à présenter l'état de leurs recherches. En 2004-2006, les professeurs du Master *Arts numériques* ont convenu d'une réflexion commune autour du thème *Cinéma et interactivité* qui a été conduite lors des deux séminaires-colloques annuels prévus par la maquette pédagogique et qui devait préparer un colloque plus important dans le cadre du Master 2005-2006.

C. Les contrats de recherche et les laboratoires

Les lignes recherche de l'Arc *multimédia et création infographique* développent des réflexions sur les capteurs et la capture et des réalisations qui ont fait l'objet de partenariats extérieurs. Sur cette base, est ouvert en 2005 un laboratoire *Interfaces et interactivité*. Par ailleurs ces lignes ont été les lieux de bouillonnements féconds principalement à propos de l'interactivité d'une part, de la synthèse d'autre part. Deux projets ont été aujourd'hui soutenus par des financements du Ministère de la Culture et de la Communication, Délégation aux Arts Plastiques, Bureau de la Recherche et de l'Innovation ("Arcad" et "Sliders")

LABORATOIRE INTERFACES / INTERACTIVITÉ

Direction de projets : Daniel BARTHELEMY, Jean-Marie DALLET, Christian LAROCHE . Soutien technique : Audrey CAZENAVE

Lignes de recherche :

Jean-Marie DALLET, *Les figures de l'interactivité*

Daniel BARTHELEMY, Gilles BOLLAERT, Frédéric CURIEN, *Arcad*

Christian LAROCHE, *interfaces, programmation et robotique*

Le laboratoire *Interfaces* accueille les projets de recherche conduits par les professeurs en dehors d'un lien direct avec la pédagogie. Le laboratoire agit aussi comme centre de ressources conceptuelles et techniques pour les ARCs ou pour des projets d'étudiants quand il y a une convergence des recherches. Les Arcs en cycle projet et les travaux conduits par le Master Arts numériques peuvent préfigurer les lignes de recherche d'un laboratoire de recherche artistique.

LABORATOIRE SON INTERSITE DE L'EESI

Direction de recherche: Frédéric CURIEN, Jean-Christophe DESNOUX

Alors qu'artistes et plasticiens utilisent la musique comme modèle, le son comme matériau à part entière depuis plus d'un siècle, que le numérique transforme radicalement les pratiques artistiques contemporaines en décloisonnant l'usage des médiums, l'enseignement du son dans les écoles d'arts se généralise depuis une quinzaine d'années. Le laboratoire son de l'EESI se propose d'être le lieu d'émergence d'une nouvelle esthétique des espaces sonores et musicaux, où professeurs, artistes et étudiants ainsi que de jeunes chercheurs inscrits en Master tentent par leurs réflexions et expérimentations, de questionner les aspects de cette création multiforme et ouverte, allant de la sculpture sonore à la vidéo, de la performance aux installations multimédia et interactives. Le travail sur le vif du son s'accompagne aussi d'une recherche sur les instruments et outils de l'art d'aujourd'hui et accueille pour les confronter à une démarche plastique, les technologies audionumériques, temps réel et spatialisation, synthèse et modélisation physique, acoustique virtuelle, développées dans les instituts de recherche et création musicale internationaux (IRCAM, GRM, ACROE...).

Lignes de recherche :

Projet BASSON : Frédéric Curien, professeur de son à l'EESI, et Franck Leblois, bassoniste, appliquent les propositions de l'Arc Cartographie à un instrument de musique, le basson. Le projet de cartographier un instrument d'art, développant ses axes de recherche autour de l'instrument virtuel et de la visualisation des bases de données, est retenu pour Résonance 2003 (IRCAM - Centre G.Pompidou), puis lors de différentes manifestations musicales dont Melbourne (Australie) et Austin (USA). Un site de travail collaboratif sur le basson a été ouvert pour recevoir les contributions des interprètes, compositeurs et musicologues sur cette cartographie. Frédéric Curien est actuellement partenaire de deux projets de recherche subventionnés par le ministère de la culture, SLIDERS et ARCAD, et développe la recherche du versant sonore de ces projets, cinéma interactif et modélisation physique.

Scénographie sonore : Jean-Christophe Desnoux a réalisé la scénographie audiovisuelle de « Passion cinéma » à la Cinémathèque française de Bercy (Paris) pour laquelle il a conçu une spatialisation des films monophoniques sur Langlois. Cette recherche a été menée en collaboration avec Olivier Warusfel du département acoustique des salles de l'IRCAM et avec « Sonic emotion » pour les murs holophoniques WFS. Il travaille actuellement sur la scénographie de la cour centrale du Familistère de Guise. _

LABORATOIRE CAPTATION DU MOUVEMENT

Direction de recherches : Gilbert LOUET, Jean-Louis LETACON, Gilles BOLLAERT

Lignes de recherche : Les usages et les incidences de la captation et de l'enregistrement des flux et des signaux dans le champ de la création artistique

Le laboratoire de captation du mouvement accueille les projets de recherche conduits par les enseignants en dehors d'un lien direct avec la pédagogie. Ce laboratoire offre un panel de technologies de détection et d'enregistrement de tous les phénomènes observables, visuels, auditifs, sonores, olfactifs, tactiles, thermiques, rayonnants, lumineux... *Il permet d'interroger les usages des nouvelles technologies de captation du réel (motion capture, reconnaissance de formes, de couleurs, de sons...) dans le cadre d'une pratique artistique.*

Lieu d'expérimentations et de mixités, le laboratoire est conçu pour susciter de nouveaux espaces et rechercher de nouvelles temporalités (scène réelle / scène virtuelle, temps réel / temps différé), par exemple dans le cadre de la performance.

Objectifs :

- Se positionner comme lieu de recherche et de création artistique autour des problématiques de captation et de restitution en formant des groupes de travail associant étudiants, enseignants et artistes.
- Accompagner les étudiants dont le projet personnel fait appel aux techniques de captation.
- Constituer une veille technologique dans le domaine très actif de la captation du réel (capture du mouvement, du son, interactions en temps réel...)

Le laboratoire accueille les expérimentations des ARC, des projets de Master « arts numériques » et collabore au montage de sessions d'expérimentations avec L'Espace Pierre Mendès-France (espace de culture scientifique-

La vocation expérimentale en arts, informée par un savoir historique et analytique, doit toutefois rester au centre d'une école d'arts. Aujourd'hui, avec les possibilités données à l'intérieur du processus de Bologne, et avec l'autonomie pleinement reconnue par les Ministères de la Culture et de la Recherche, la chance est donnée de faire émerger une autre pédagogie, un autre savoir de l'articulation de la recherche. Mais il va falloir une réforme profonde pour les écoles d'arts, il faut revoir la responsabilité de l'enseignement et de la profession (l'engagement) de l'art et savoir précisément à quel sort la recherche ne doit pas être destinée, et terminons donc avec Jean-François Lyotard : « *Ce n'est pas aux artistes de restaurer une prétendue « réalité » que la recherche des connaissances, des techniques et des richesses ne cesse de détruire pour en reconstruire une version réputée pendant un temps plus crédible, et qu'il faudra à son tour abandonner.* »

La direction générale, les directeurs des sites et les professeurs de
L'Ecole Européenne Supérieure de l'Image, Angoulême/Poitiers
European School of Visual Arts, Angoulême/Poitiers