L'ORGANOGENÈSE
POUR UN NOUVEAU PARADIGME DE RECHERCHE EN ART ET EN DESIGN

COLLOQUE INTERNATIONAL
15 ET 16 OCTOBRE 2015
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE
DES ARTS DÉCORATIFS DE PARIS
31, RUE D'ULM, 75005 PARIS
AMPHITHÉÂTRE RODIN

S'IL NOUS FAUT AUJOURD'HUI REPENSER UNE NOUVELLE CONCEPTION POLITIQUE DE *L'ART ET DU DESIGN* COMME ALTERNATIVE AU *CONTRÔLE* ET À *L'INSTRUMENTALISATION* DES AFFECTS PAR UN CAPITALISME DEVENU CULTUREL, *L'ORGANOLOGIE GÉNÉRALE*, DÉFINIE EN TANT QUE *SCIENCE DES INSTRUMENTS*, PLACE LA QUESTION DE *LA TECHNIQUE* AU FONDEMENT DE *LA RECHERCHE EN ART ET EN DESIGN*.

L'AMBITION DE CE COLLOQUE SERA DE RÉFLÉCHIR À L'ÉLABORATION D'UNE *ORGANOGENÈSE* DESTINÉE À LA PRATIQUE DE L'ARTISTE ET DU DESIGNER, DÉFINIE À LA FOIS COMME GENÈSE DE L'ARTEFACT, ET GENÈSE DES ORGANES SOCIAUX ET PSYCHOSOMATIQUES PAR *LA RECONSTITUTION DU MILIEU TECHNO-ESTHÉTIQUE*. C'EST AINSI LES BASES D'UNE NOUVELLE *RECHERCHE ET PUISSANCE ARTISTIQUE ORGANOGÉNÉTIQUE*, QUE NOUS PROJETONS DE DÉFINIR PAR CE COLLOQUE.

15 OCTOBRE 2015

Introduction par Emmanuel Mahé
Directeur de la recherche de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris,
Vice-Doyen à la formation de PSL Research University Paris
9h15 À 9h30

ORGANOGENÈSE ET PERFECTIONNEMENT DES ORGANES
9H30 À 12H30

Bernard Stiegler
ORGANOGENÈSE ET NÉGUANTHROPIE : ART ET BIFURCATION

Pierre Rabardel
ÉLÉMENTS POUR UNE THÉORIE DE LA GENÈSE ET DE L'INSCRIPTION DES INSTRUMENTS DANS L'ACTIVITÉ HUMAINE

Vincent Beaubois
LE GESTE DIAGRAMMATIQUE DU DESIGN

Emmanuel Guez
L'ART MÉDIA-ARCHÉOLOGIQUE : UNE REPOLITISATION DE L'ART

RE-FONCTIONNALISATION DE L'ESTHÉTIQUE
14H30 À 16H45

Jean-Louis Déotte
L'APPAREILLAGE DES ARTS

Igor Galligo
LE DESIGN DE L'ATTENTION ESTHÉTIQUE : UNE ORGANOGENÈSE DE LA PUISSANCE CULTURELLE DE L'ART

Franck Cormerais
L'EXISTENCE COMME ENJEU CRITIQUE DU DESIGN

L'ARTICULATION DE L'ART (SUBLIMATION) ET DU DESIGN (TRANSINDIVIDUATION)
17H00 À 19H00

Colette Tron
GESTE ET ESTHÉTIQUE OU L'ART DE VIVRE SA VIE

Patricia Ribault
POÏÉTIQUE DU TOUCHE-À-TOUT

Gerald Moore
PROLÉGOMÈNES À UN MANIFESTE DES ÉTUDES DIGITALES

Bernard Stiegler
ORGANOGENÈSE ET NÉGUANTHROPIE : ART ET BIFURCATION

Nous vivons dans l'Anthropocène – et peut-être dans la proximité de la *fin* de l'Anthropocène. Que veut dire ici "fin" ? Et quelles *finalités* l'art peut-il ou doit-il poursuivre au regard de ce devenir sans avenir auquel l'exo-somatisation intempérante des deux derniers siècles semble nous vouer ? Que veut dire ici intempérant et quel est le tempérament fondamental de l'art ? Que l'art confronté à cette épreuve d'une *hybris* sans précédent doit-il et peut-il ici apprendre de sa condition organologique ? Que l'art doit-il et peut-il ici apprendre de ses possibilités néguanthropiques encore insoupçonnées ?

Bernard Stiegler, philosophe, docteur de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, est président de l'association Ars Industrialis, directeur de l'Institut de Recherche et d'Innovation. Il est *visiting professor* à la Humboldt Universität de Berlin, *distinguished professor* à l'Université de Nanjing et professeur associé à l'Université de Technologie de Compiègne. Il a également enseigné à l'Université de Londres (Goldsmiths College), à l'Université de Cambridge, à l'école polytechnique de Zurich, à l'Université de Lüneburg et à Northwestern University (Chicago). Il a été directeur de programme au Collège international de philosophie, directeur de l'unité de recherche *Connaissances, Organisations et Systèmes Techniques* de l'Université de Compiègne, qu'il y a fondée en 1993, directeur général adjoint de l'Institut National de l'Audiovisuel en 1996, directeur de l'IRCAM en 2001 et directeur du département du développement culturel du Centre Georges Pompidou en 2006. Il est l'auteur de trente ouvrages, dont : *La technique et le temps 1. La faute d'Épiméthée*, Galilée 1994 ; *La technique et le temps 2. La désorientation*, Galilée 1996 ; *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, 2001 ; et récemment paru *La société automatique 1. L'avenir du travail*, Fayard, 2015

Emmanuel Guez
L'ART MÉDIA-ARCHÉOLOGIQUE : UNE REPOLITISATION DE L'ART

À une époque où le numérique traverse et bouscule la société et l'ensemble de ses activités, les artistes s'en emparent de différentes manières. Sous le nuage symbolique des logiciels occultant la réalité de la machine, l'art média-archéologique opère une descente dans les couches des matérialités machiniques, appelant à chaque niveau un éclaircissement des stratégies des industries informatiques et de leur lien étroit avec le monde militaire et politique. Cet art du réel ouvre les machines, en saisit la composition jusqu'aux éléments les plus simples, explore leurs fonctionnements (par le hardware hacking), leurs dysfonctionnements (par le glitch) et leurs a-fonctionnements (par le bug). Il mesure les discours et les présupposés industriels ainsi que leurs conséquences écologiques, sociales et économiques, dont il fait des atlas et des cartes, offrant ainsi l'image des territoires où la lutte doit se porter. Repolitisant l'art, il invente un espace partagé avec ce monde des machines qui est venu bouleverser la torpeur dans laquelle s'était installée la relation de l'art et de la politique.

Emmanuel Guez est artiste, théoricien des médias et commissaire d'exposition. Il a été professeur de philosophie de 1993 à 2006 et a co-dirigé *Les Sondes* de la Chartreuse – Centre National des Écritures du Spectacle de 2009 à 2012. Il est directeur du PAMAL (Preservation & Art – Media Archaeology Lab) à l'École Supérieure d'Art d'Avignon.

Gerald Moore
PROLÉGOMÈNES À UN MANIFESTE DES ÉTUDES DIGITALES

Les « études digitales » ne peuvent pas se contenter de rester aux marges de l'université traditionnelle. Comme nom pour la théorie stieglerienne de l'« organologie générale », elles sont un paradigme pour la réinvention des humanités – ainsi que celle de l'université. Ce qu'il nous faut est une conception des humanités plus englobante qui en finit avec la division du travail intellectuel en enseignant à la fois l'interprétation des outils et la réinvention du corps biologique qu'ils suscitent. En premier lieu, ces humanités consisteraient en l'étude, non seulement de la culture, des artefacts culturels et les types d'êtres humains qui en émergent, mais aussi en l'étude des décalages entre l'évolution technique et les conceptions de l'être humain qui varient pour s'accommoder et supporter de nouvelles ruptures traumatisantes pour la société : les « désajustements » entre les systèmes techniques, sociaux et psychiques, au sens de Stiegler, d'après Bertrand Gille. Dans cet esprit, la mission des humanités en général conçues comme études digitales serait de faciliter la participation à l'ordre symbolique technique, en empêchant ce que Stiegler appelle la régression à l'automatisme, ou la prolétarisation de la consommation sans production qui nous condamne à la passivité. Pour y réussir, il faut réaffirmer que les hommes ont toujours été construits par de multiples formes d'écriture : non seulement par celle de l'alphabet génétique, mais par la réécriture des habitudes du corps et du cerveau sous l'effet des objets techniques.

Gerald Moore, philosophe, est maître de conférences dans le département de langues modernes à l'Université de Durham (Royaume-Uni). Il est l'auteur de *Politics of the Gift* (Edinburgh University Press, 2011) et codirecteur de l'ouvrage collectif *Stiegler and Technics* (EUP, 2013). Il travaille maintenant sur un livre intitulé de *Artificial Selection : The Digital Age and the Ruse of Nature*, et prépare aussi un monographe sur Stiegler, *Bernard Stiegler : Philosophy in the Age of technology*.

Jean-Louis Déotte
L'APPAREILLAGE DES ARTS

On ne peut pas donner de réponse à la question *Qu'est-ce que l'art ?* sans se poser celle des époques de l'art. Ce qui implique par exemple que la peinture n'a pas d'essence en dehors de l'époque où l'on peint, époque qui est déterminée par un certain appareil qui s'est imposé à la sensibilité commune. C'est le cas à partir du XVe siècle à Florence, etc. En effet, à partir de là, la perspective s'est imposée à tous les arts, à commencer par l'architecture, puis la peinture, la sculpture, le théâtre ou encore l'art des jardins. L'appareil perspectif a imposé un art aux autres arts, le *disegno* qui est devenu leur modèle. Comme il l'est devenu pour la définition de l'idée, pour le rapport au temps (le projet), pour la définition du signe linguistique (la désignation). Mais l'appareil perspectif n'a pu s'imposer qu'à la suite d'une décision inouïe : imposer que le support des signes soit une vitre et que les signes qui s'y tracent représentent quelque chose qui est derrière le tableau et qui est désormais perdu en tant que tel : la nature. Les traces de ce que le dessinateur reporte sur la vitre, puis sur le dessin sont au début, chez Dürer par exemple, des points qui seront reliés ultérieurement pour donner lieu à la représentation d'un objet. L'homme se retrouve donc *face* à la nature. Cette attitude caractérise toujours la techno-science, où l'homme, selon Descartes, est comme « maître et possesseur de la nature ». On appellera écriture projective cette ère de l'écriture où l'on peut passer d'un relevé (de ruines) à une esquisse de ce qui n'est pas : un projet. L'ère projective a fait irruption après la lente décadence de l'écriture d'incarnation de la société médiévale qui avait comme principe de légitimité (cosmétique) la révélation et le théologico-politique. Cette écriture n'avait de sens que dans une théologie de l'incarnation. Dès lors, les appareils qui se succéderont et qui s'imposeront aux arts seront d'essence projective : la *camera obscura*, le musée, la photo, le cinéma, la vidéo, etc. La notion de projection s'imposera aussi à la description par Freud de l'appareil psychique (modèle de la photo) et à la pratique : pas de cure analytique sans double projection. On voit bien alors qu'il faut se demander en priorité ce que deviennent actuellement ces appareils « classiques » à l'ère de l'écriture numérique.

Jean-Louis Déotte intègre en 1966 l'Université de Nanterre où il suit les séminaires de Jean-François Lyotard de 1967 à 1968 et rédige en 1969 sous la direction d'Emmanuel Levinas sa maîtrise de philosophie. De 1986 à 1992 il est directeur de programme au Collège International de Philosophie. En 1990, il soutient sa thèse *Le Passage du Musée* à l'Université Paris-VIII Saint-Denis sous la direction de Jean-François Lyotard, thèse dont il tire deux ouvrages : *Le Musée, l'origine de l'esthétique*, 1993 et *Oubliez ! Les ruines, l'Europe, le musée*, 1994 (L'Harmattan, collection «Philosophie en commun»). Il enseigne comme professeur des universités jusqu'à septembre 2013 à l'Université Paris 8. Il est directeur de la collection «Esthétiques» aux éditions L'Harmattan et coresponsable de la revue en ligne *appareil.revues.org*. Il est également coordonnateur du thème «Esthétiques, arts et industries» de l'axe 1 «Industrie de la culture et arts»5 à la MSH Paris Nord (Plaine Saint-Denis). Depuis 2012, il fait partie, en tant qu'enseignant-chercheur, du site GERPHAU dirigée par Chris Younès, qui est partie prenante de l'UMR 7218 LAVUE (Laboratoire Architecture Ville Urbanisme Environnement) du Centre National de la Recherche Scientifique de France.

Pierre Rabardel
ÉLÉMENTS POUR UNE THÉORIE DE LA GENÈSE ET DE L'INSCRIPTION DES INSTRUMENTS DANS L'ACTIVITÉ HUMAINE

Notre présentation explicitera le cadre théorique développé par l'approche instrumentale. Nous discuterons en premier lieu la double nature de l'instrument à la fois schématique et artefactuelle. L'instrument n'est pas donné en tant que tel au sujet sous la forme d'un objet technique mais est le produit d'une genèse à la fois personnelle et sociale qui concerne ses deux composantes. Les genèses, toujours singulières, produisent des instruments et des systèmes d'instruments eux-mêmes singuliers. Nous examinerons ensuite la question des formes d'articulation des instruments en ensembles organisés que sont les systèmes d'instruments corrélés et articulés aux systèmes d'activités des sujets. Puis nous montrerons que les instruments et systèmes d'instruments et de ressources constituent le socle fondateur des capacités et pouvoir d'agir à la fois construits, mobilisés et mis en œuvre par les sujets au cours de leur vie à travers leurs activités. Enfin nous conclurons sur la question des modèles du sujet pertinents pour la conception, le design et la création en développant la perspective d'un modèle du sujet comme « sujet capable ».

Pierre Rabardel vit et travaille à Saint-Denis où il mène de front une double activité : d'une part de recherche et d'enseignement à l'université, d'autre part, depuis plus de dix ans, d'écriture et de sculpture. Il est actuellement professeur émérite de Psychologie et d'Ergonomie à l'Université Paris 8 où il a fondé et dirigé l'équipe de recherche C3U (Conception, Création, Compétences et Usages) et animé différentes équipes et réseaux de recherche nationaux et internationaux. Ses travaux de recherche portent principalement sur le développement d'une théorie des activités humaines instrumentée et des genèses instrumentales.

Colette Tron
GESTE ET ESTHÉTIQUE OU L'ART DE VIVRE SA VIE

Qu'est-ce qu'un geste ? Si l'on se réfère à la tentative d'analyse et de définition de Vilém Flusser, auteur de *Les gestes* (initialement publié en 1999), tout mouvement n'est pas un geste, pas plus que ne l'est un réflexe conditionné. Il y a geste lorsqu'il y a prise de décisions. Et lorsqu'il y a liberté plutôt qu'efficacité, car la « rationalisation anéantit le geste ». Alors que, écrivait Flusser, « l'art est de vivre sa vie, au sens de se trouver soi-même dans le monde grâce à des gestes dont la structure est imposée, mais qui permet l'élaboration d'un style », ou d'une esthétique. Ou encore l'invention de poétiques. Le geste, et le savoir-faire et savoir-être dont il est constitué, formerait ainsi un processus de déprolétarisation et de désautomatisation, selon le vocabulaire de Bernard Stiegler. Une reprise : reprise en main des instruments, mais aussi reprise du travail. Et de l'ouvrage, dans l'acception d'œuvrer. Le geste artistique à l'époque des technologies numériques, compris dans toutes ses conditions d'émergence et ses exigences d'existence, mais aussi dans sa singularité, serait ici l'objet d'une recherche et des perspectives de l'organicité d'un art de vivre. Ceci consiste à envisager les prémices d'une conception renouvelée de l'art et du geste artistique, de son sens, social, symbolique, etc..., dans une dimension organologique. Il s'agirait à partir de là « d'avancer des manières d'appareiller » (B. Stiegler, *De la misère symbolique II*) l'art et la culture qui viennent.

Colette Tron est auteur et critique. Directrice artistique d'Alphabetville à Marseille (**www.alphabetville.org**), les relations entre langages et médias, art et technique, technologie et culture, s'y explorent au travers d'expérimentations et de résidences, d'événements thématiques, ou se diffusent sous forme de publications et de ressources web. Elle organise ou intervient dans de nombreux colloques ou festivals, a dirigé deux ouvrages (« Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures », l'Entretemps, 2005, « Esthétique et société », l'Harmattan, 2008) et publié divers articles en revue ou dans des ouvrages collectifs. Dernier article paru : « *Armes et arts de la révolution, de l'électronique au numérique* », Magazine des Cultures Digitales, mars 2015. À paraître : « *Les lieux de l'œuvre d'art numérique* », dans Poétiques du numérique 3, dir. F. Cormerais, éd. l'Entretemps.

Franck Cormerais
L'EXISTENCE COMME ENJEU CRITIQUE DU DESIGN

L'emploi du mot design par son caractère polysémique renvoie aujourd'hui autant à une période de transition qu'à une désorientation que traduit la question : « Qu'arriverait-il si jamais, à travers le design des produits de l'ère postindustrielle, allait se manifester un nouveau sentiment de l'existence ? » (Flusser, 2002, p.28). Notre communication tentera d'apporter des éléments de réponse à cette question en formulant une critique de l'innovation dans l'horizon d'une mondialisation basée sur une intensification des échanges économiques. Nous montrerons que la formulation d'une critique de l'innovation s'organise autour d'un design élargi au statut des modes d'existence. Ce choix s'écarte aussi bien d'une approche historique de l'innovation, souvent abordée par des spécialistes de l'histoire des sciences et des techniques, que d'une approche chronologique du design pratiquée par des historiens de l'art. La transversalité du design sera examinée à partir du design thinking (activité intellectuelle), du design data (activité informationnelle), du design territorial (activité décisionnelle) et de l'éco-design (activité de production). C'est donc vers une organisation comprise comme une synthèse globale des modes d'existence physique, biologique et sociobiologique que nous nous acheminerons pour interroger la dogmatique contemporaine du discours du management.

Franck Cormerais est professeur des universités à l'Université de Bordeaux Montaigne, au sein du laboratoire Médiation Information Communication et Art. Docteur en science de l'information et de la communication (Paris XIII), Docteur en philosophie (Paris 1), Responsable de l'axe prioritaire Humanités Digitales de l'université. Membre de PEKEA (Political and Ethical Knowledge on Economic Activites), membre de la société Française des sciences de l'information et de communication, Membre de l'AEIRI *Responsabilités scientifiques récentes dans des projets* : Musée virtuel de la pensée (2014), Histocom20 (2013), Projet Valeurs, axe spécificité du territoire et développement culturel (2011-2013). Organise un séminaire sur les humanités digitales à l'école Doctorale de l'Université Bordeaux Montaigne. Ses recherches portent sur l'anthropologie des techniques et sur les pratiques des TIC. Ce programme comporte deux axes autour de l'innovation. Le premier relie les supports de l'inscription numérique à l'établissement de nouvelles pratiques éditoriales ; le second s'intéresse à l'industrialisation contemporaine du langage, de la culture, et à l'économie de la connaissance. Dernier ouvrage en collaboration avec Pierre Musso, « La société éclatée, le retour de l'objet local » éd. de L'Aube, 2014.

Igor Galligo
LE DESIGN DE L'ATTENTION ESTHÉTIQUE : UNE ORGANOGENÈSE DE LA PUISSANCE CULTURELLE DE L'ART

Si *l'expérience esthétique de l'art* est aujourd'hui un concept en crise, c'est parce que prise dans le contexte d'un *capitalisme esthétique* plus soucieux de créer les conditions d'un *consumérisme esthétique* que d'une expérience (Stiegler), il génère un *tourisme esthétique*, qui court-circuite *la production artistique* – dans sa *relation esthétique* – de possibilités d'individuations et de transindividuations psychiques et collectives, au point que le projet culturel et civilisateur (*bildung*) autrefois élaboré par la modernité philosophique et artistique devienne aujourd'hui impossible par le biais d'un *idéalisme esthétique* (von Schiller), *passant par l'expérience*. Le consumérisme esthétique s'est aujourd'hui imposé comme pratique sociale, le constituant comme *dispositif technique social de dissipation de la sensibilité et de l'investissement libidinal* (Freud). En tant que sédimentation des rétentions en quoi consiste l'expérience humaine, et sous forme de rétentions tertiaires, la technique surdétermine la formation de la mémoire, de la conscience et de ses idées, ce que Marx et Engels appelèrent les « formes de conscience ». Ces formes de conscience sont avant tout des formes de l'attention qui se caractérisent aujourd'hui par une dissémination attentionnelle qui fait obstacle à la construction de *l'expérience esthétique*, car elle nécessite une suspension, une intensification et une distinction attentionnelle (Schaeffer). C'est seulement par un renversement organologique, c'est-à-dire matérialiste, qui viserait à produire et établir les conditions de possibilités techniques de l'expérience esthétique, et donc de ses conditions attentionnelles, que le projet culturel de la modernité pourrait reconsidérer la production artistique comme son fer de lance. C'est un tel projet de *design de l'attention esthétique* que nous présenterons afin de pouvoir repenser une organogenèse de la puissance culturelle de l'art.

Igor Galligo est chercheur en esthétique à l'Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou, dirigé par Bernard Stiegler, au sein duquel il développe une réflexion sur les transformations de l'attention visuelle, les ambiances et l'organologie. En 2013, il rejoint le groupe de recherche en art et design *Reflective Interaction*, dirigé par Samuel Bianchini, à l'EnsadLab. Il est également membre associé du laboratoire de recherche GERPHAU, site de l'UMR MCC/CNRS LAVUE (Laboratoire Architecture Ville Urbanisme Environnement). Depuis 2015, il est chargé d'études en muséographie pour le ministère de la Culture et de la Communication, rattaché au Département de la Recherche, de l'Enseignement Supérieur et de la Technologie.

Patricia Ribault
POÏÉTIQUE DU TOUCHE-À-TOUT

Deux concepts nous aideront à penser l'enjeu et la méthodologie de la recherche en art et en design selon une perspective plaçant la technique au cœur du problème : celui d'« écotechnie des corps », formulé par Jean-Luc Nancy et désignant le monde des corps intégrés dans un système d'appareillage technique. Et celui de « bricologie », qui s'attache à comprendre comment le savoir et le langage s'articulent au faire et à la pratique à travers des œuvres, des dispositifs ou des objets alliant procédés techniques et invention artistique. Ces deux concepts, illustrés d'exemples, nous aideront à voir comment les artistes et les designers font apparaître, par leur toucher démiurgique - leur *touche* -, l'espace ouvert de la création, fait de connexions et de transformations qu'on pourrait aussi qualifier avec Luigi Pareyson de « formativité ». Une recherche propre à ces disciplines porte donc en elle un geste spécifique où la technique, entendue comme pouvoir, articule le corps, le désir, le langage et la production dans un mouvement de « trans-faire » qui à la fois expose et bouleverse le monde qu'elle saisit.

Patricia Ribault a étudié les arts appliqués et la céramique à l'École Nationale Supérieure d'Arts Appliquées et des Métiers d'Art de Paris avant de partir en Angleterre, à Venise et en Tunisie apprendre à souffler le verre. En 2009, elle soutient une thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'art à Paris I intitulée *Pour une ontologie du geste. À notre corps défaillant.* Elle a été responsable de la recherche à l'ESAD de Reims de 2010 à 2015 et est maintenant Junior Professor en Histoire et Théorie de la Gestaltung au Cluster d'Excellence Image, Knowledge, Gestaltung de l'Université Humboldt à Berlin. Elle dirige également un séminaire de diplôme à l'École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris depuis 2011 et intervient également en Master à l'Ensci-les Ateliers. Elle écrit pour des revues telle *Appareil* ou *The Journal of Modern Craft*, des catalogues d'exposition, et a dirigé la publication de deux ouvrages, *Faut pas pousser, Design et Végétal* (2013) et *Les 400 goûts, Cuisine, Design et Geste* (2011). Elle co-dirige actuellement avec Thomas Golsenne un numéro de la revue *Techniques et Culture* intitulé « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporains », à paraître fin 2015. Elle a contribué à divers ouvrages collectifs, dont *Corps, prothèses, hybridation*, sous la direction d'Amos Fergombé, Bruxelles, EME éditions (2014) ou *Making Sense. For an Effective Aesthetics*, édité par Lorna Collins et Elizabeth Rush, Oxford, Peter Lang (2013). Ses recherches portent principalement sur le corps, le travail, la technique, les arts, l'industrie et le design.

Vincent Beaubois
LE GESTE DIAGRAMMATIQUE DU DESIGN

A partir d'une réflexion sur la notion de « geste » chez Gilbert Simondon, nous nous demanderons quel type de geste vient qualifier la démarche constructive du design et quelle place les techniques artistiques jouent dans ce dispositif. Comment le design matérialise-t-il dans des objets, dans des images ou des dispositifs, des relations synergiques entre des composantes appartenant à des champs hétérogènes (comme de l'économique, de la morale, du social, de l'affectif, du commercial, etc.) ? Nous nous intéresserons moins aux produits du design qu'à son « produire ». Le design est avant tout une pratique *diagrammatique* – au sens que Félix Guattari donne à ce terme : il s'agira donc de montrer qu'il n'est pas d'abord création de produits « prêts à consommer » mais configuration d'un « milieu » de conception prenant la forme d'un réseau d'« images-objets » (maquettes, plans, couleurs, infographies, modélisations, etc.) dont la modalité est *l'expérimental* : expérimentation de synergies entre des composantes hétérogènes ne pouvant être anticipées de manière simplement théorique ou analytique.

Vincent Beaubois est agrégé de philosophie et doctorant à l'Université Paris Ouest Nanterre. Il travaille notamment sur les relations entre art et technique à partir de la pensée française contemporaine et spécialement de l'œuvre de Gilbert Simondon.

16 OCTOBRE 2015

PRATIQUE ARTISTIQUE, TECHNIQUE ET SCIENCE : L'ARTICULATION ORGANOGÉNÉTIQUE
9H15 À 12H30

Carole Collet
DESIGN ET BIO-POIESIS

Anne Bationo-Tillon
ÉPISODES TRANSITIONNELS ET GENÈSES

Samuel Bianchini
POUR UNE RECHERCHE ORGANOGÉNÉTIQUE SUR LES DISPOSITIFS, EN ART ET EN DESIGN

Dominique Cunin
DE LA PRATIQUE ARTISTIQUE À LA CONCEPTION D'OUTILS LOGICIELS GÉNÉRIQUES

POUR UNE PRAXIS ORGANOGÉNÉTIQUE
14H30 À 18H30

Everardo Reyes Garcia
DESIGN D'INTERFACES EN CONTEXTE : UNE APPROCHE ORGANOGÉNÉTIQUE

Collectif SLIDERS_Lab
PRAXIS ET POÏÉTIQUE DE L'ŒUVRE INTERACTIVE

Etienne Cliquet
PARENTHÈSE DÉMO

Roxane Andrès
FABLES ORGANOPLASTIQUES

Warren Sack
WORK AND MACHINE LANGUAGES

COCKTAIL DE FIN DE COLLOQUE
18H30 À 19H30

Anne Bationo-Tillon
ÉPISODES TRANSITIONNELS ET GENÈSES

Notre présentation se déroulera en trois parties. Dans un premier temps, nous exposerons les résultats d'une étude empirique relative aux activités narratives dans laquelle nous avons mobilisé les concepts de l'approche instrumentale de Rabardel. Occasion de décrire les instruments transitionnels issus de cette étude comme une invitation à prendre au sérieux les phénomènes transitionnels décrits par Winnicott (1971). Dans un second temps, et en cohérence avec Winnicott, nous élargirons notre investigation de l'objet transitionnel à l'aire intermédiaire d'expérience qui perdure tout au long de la vie de l'individu notamment dans le champ de l'art et de la culture, à l'aide de résultats empiriques complémentaires issus du domaine muséal. Pour finir, nous soumettrons des éléments de discussion à la croisée des propositions de Stiegler (2010), Winnicott (1971) et de Rabardel (1995, 2005) pour étayer les dimensions heuristiques de l'aire intermédiaire d'expérience dans une perspective d'organogenèse destinée à la pratique de l'artiste et du designer.

Anne Bationo-Tillon est chercheure en ergonomie. Ses contributions s'inscrivent majoritairement au sein de projets collaboratifs à la croisée de la recherche, de l'art et de la technologie. Au détour de chaque terrain d'étude, elle s'intéresse plus particulièrement à la continuité intrinsèque de l'individu qui se tisse invariablement au sein des activités narratives, créatives et/ou muséales. Elle cherche à comprendre finement ces activités incarnées, finalisées, situées et instrumentées afin de contribuer à la conception de ressources, d'artefacts, de dispositifs ou de situations favorables au développement de l'homme.

Collectif SLIDERS_Lab
PRAXIS ET POÏÉTIQUE DE L'ŒUVRE INTERACTIVE

Nos outils de création ont hérité du monde de l'informatique, et la virtualisation qui lui est attachée leur confère une réversibilité et une modularité sans précédent. Cette propriété ouvre sur l'interopérabilité des dispositifs et la possibilité de recombiner virtuellement leurs phylogénies techniques. Nous observerons l'avènement de ces nouvelles formes sociotechniques à travers trois créations :

- Un meuble-archive interactif, le *MIM*, qui s'attache à l'œuvre d'Étienne-Jules Marey et qui promeut l'idée d'une « archiviologie » suivant le mot de Derrida. On interroge l'organologie archivistique pour créer de nouveaux instruments mnémoniques qui puissent nous permettre de repenser « les relations entre organes physiologiques, organes techniques et organisations sociales. »
- Une performance, *Sky Memory Project* où l'image manipulée en direct comme flux et objet temporel spatialisé, implique l'interaction de l'homme et de la machine dans un couplage sensitif, qui lie praxis et poïétique. Le geste performatif produit de l'image. Il est à inclure dans une organologie des interfaces. Il comprend à la fois le mouvement qui renvoie au corps en action, mais aussi à des formes mentales, à des opérations instrumentées et implémentées dans et par des objets techniques.
- Un logiciel de vidéo 3D, basé sur la simulation de processus artistiques hérités des premiers temps de la vidéo analogique, développé avec les artistes Steina et Woody Vasulka. L'idée à l'œuvre dans ce logiciel est de fabriquer un nouvel instrument de création qui trouve sa source dans le travail mené par les Vasulka sur le signal, à partir du *Rutt/Etra Scan Processor*, dans les années 70.

Le SLIDERS_lab est un collectif d'artistes créé en 2005. Il prend en compte un territoire esthétique émergeant autour des images animées, de la mémoire, de l'archivage et du numérique. Une démarche qui s'étend actuellement aux formes contemporaines de représentation et de navigation dans les collections audiovisuelles.
→ **www.sliderslab.com**

Frédéric Curien est compositeur et artiste plasticien sonore. Il enseigne à l'ÉESI et à l'Université de Poitiers. Il dirige le projet de Cartographie de l'espace instrumental du basson et participe avec l'Acroe au programme « Arcad », qui vise à intégrer aux arts plastiques, les outils physiques et théoriques basés sur la modélisation physique. Il mène une recherche à l'intersection entre musique et arts plastiques, sur l'esthétique des espaces sonores et musicaux interactifs dans l'art contemporain. Il s'intéresse aux environnements de composition et de synthèse sonores, produit des musiques pour le film, le concert et la scène.
→ **www.frederic-curien.magix.net/website**

Jean-Marie Dallet : Il est artiste et enseignant chercheur à l'Université Paris 8 où il est actuellement Directeur du département Arts plastiques. Il a été enseignant des écoles d'art : ENSBA, Paris ; ESAD, Amiens ; ÉESI, site d'Angoulême et de Poitiers. Il a exposé ses œuvres et ses recherches en France (biennale Artifices, Villette Numérique, Cité des Sciences et de l'industrie, Le Fresnoy, Le confort moderne, Bandits-Mages, Île de Batz, etc.), en Belgique (biennale Update), au Canada (ISEA), au Japon (biennale ICC), etc. Son travail théorique et plastique interroge les questions fondamentales de l'interactivité et de ses figures qui en organisent les interactions. Il a récemment dirigé la publication de l'ouvrage *Cinéma, interactivité et société* (Université de Poitiers et CNRS, 2013)
→ **www.dallet.net** → **www.figuresinteractives.com**

Everardo Reyes Garcia
DESIGN D'INTERFACES EN CONTEXTE : UNE APPROCHE ORGANOGÉNÉTIQUE

Penser le design à partir d'un cadre théorique organologique rappelle l'importance que les processus psychiques, sociaux et techniques entraînent au sein de la vie technique. En nous situant d'un point de vue des producteurs, nous observons que le rôle du designer évolue. Il n'est plus attendu de lui une simple réponse à des problèmes posés par l'industrie ou la conception de nouvelles utilisations pour des nouvelles technologies. Le design est une responsabilité car il fait émerger des nouvelles formes de savoir. De la critique portée au consumérisme par le design (Dunne & Raby) au design des interfaces orientées sciences humaines (Drucker), le designer contemporain ne pense plus à un "utilisateur" mais à un "sujet", un "protagoniste", un "co-producteur". Dans cette optique, notre contribution présente des réalisations originales produites dans un cadre académique et artistique. Un objectif commun à ces productions est la convergence de modèles virtuels 3D, images scientifiques et interfaces utilisateur. À la fin, nous élaborons un scénario spéculatif pour montrer comment une approche organogénétique encadre la production et entre en relation avec des méta-réalisations subséquentes. À ce propos, l'accent est mis sur le contexte de production, c'est-à-dire la sphère d'influences sociales, techniques, passionnelles ayant contribué directement ou indirectement dans le processus productif.

Everardo Reyes Garcia est Maître de conférences en Information et communication à l'Université Paris 13 et chercheur au LabSic depuis 2011. Il est co-responsable, avec Pierre Barboza, du Master Design d'Interface. Au niveau international il est membre de la Software Studies Initiative depuis 2013. Ses activités académiques et scientifiques portent sur les humanités numériques, les études visuelles et l'art numérique. Depuis septembre 2015, il est affecté à l'Université Paris 8 (UFR MITSIC / Lab. Paragraphe).

Samuel Bianchini
POUR UNE RECHERCHE ORGANOGÉNÉTIQUE SUR LES DISPOSITIFS, EN ART ET EN DESIGN

Développer la recherche en art et en design basée sur la pratique (ou la "recherche & création") engendre de nombreuses questions et problèmes. En quoi cette recherche est-elle indispensable aujourd'hui et en quoi se distingue-t-elle des activités de création ? Pourquoi et comment la recherche nécessite-t-elle de travailler en collectif - le plus souvent pluridisciplinaire - et de redistribuer l'autorité ? Comment l'organiser ? Comment un artiste ou un designer y trouve-t-il son compte ? Quelle place donner à l'expérimentation et à la technique ? Comment rendre publique (publier) une telle recherche ? Une recherche "instrumentale" ou plus fondamentalement "organogénétique" apporte des réponses à ces questions. La recherche sur les "dispositifs" que nous mettons en œuvre depuis quelques années à EnsadLab participe de cette approche et relève fondamentalement d'une forme d'organogenèse, tant son processus d'élaboration est conjointement en prise avec les organismes psycho-affectifs, techniques et sociétaux. Si l'histoire récente de la notion de dispositif est révélatrice, il faut la faire remonter à Pierre Schaeffer, avant même Michel Foucault, Jean-Louis Baudry, Anne-Marie-Duguet ou Giorgio Agamben, parmi d'autres. Pierre Schaeffer, lui-même inventeur d'instruments de musique comme d'organismes publics de recherche pour la création, a ouvert des perspectives qu'il est utile de reconsidérer aujourd'hui pour mieux penser et mettre en pratique une recherche en art et en design dont l'organogenèse est autant un fondement qu'un enjeu.

Samuel Bianchini est artiste et enseignant-chercheur (Maître de conférences en Arts et Sciences de l'art) à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (Paris) où il dirige le groupe de recherche *Reflective Interaction* (DiiP/EnsadLab) sur les dispositifs interactifs et performatifs. Il vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger : Art Basel, Institut français de Tokyo, Stuk Art Center (Leuven), Centre Georges Pompidou (Paris), Deutsches Hygiene-Museum (Dresde), Musée national d'art contemporain d'Athènes, Jeu de Paume (Paris), Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) à Karlsruhe, etc. Ses réalisations mettent en œuvre des opérations physiques autant que symboliques, en contexte, en public et en temps réel, nous incitant à contempler, à réfléchir autant qu'à agir. Soutenant le principe d'une "esthétique opérationnelle", Samuel Bianchini interroge les rapports entre nos dispositifs technologiques les plus prospectifs, nos modes de représentation, nos nouvelles formes d'expériences esthétiques et nos organisations socio-politiques. Pour cela, il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de recherche en ingénierie. En relation étroite avec ses recherches et sa pratique artistique, il a entrepris un travail théorique qui donne lieu à de fréquentes publications : Éditions du Centre Pompidou, Éditions Jean-Michel Place, MIT Press, Analogues, Burozoïque, Hermes, Les presses du réel, Springer, etc. Il prépare actuellement, en co-direction avec Erik Verhagen, l'ouvrage collectif Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art, pour MIT Press ; en co-direction avec Emanuele Quinz, l'ouvrage collectif *Behavioral Objects 1 - A Case Study : Céleste Boursier Mougenot*, pour Sternberg Press ; et un livre d'entretiens avec Mari Linnman, intitulé *À Distances*, pour les presses du réel.
→ **http://www.dispotheque.org** → **http://diip.ensadlab.fr**

Carole Collet
DESIGN ET BIO-POIESIS

Nous pouvons désormais fabriquer le vivant. Les techniques de biologie de synthèse ouvrent aujourd'hui la porte à de nouveaux modes de fabrications de matériaux créés par des bactéries et levures synthétiques. Ce contexte technologique récent porte à questionner le rôle du design au croisement de la biologie. Comment créer avec le vivant ? Cette présentation s'articulera autour de la question de la création en biodesign. Elle établira le panorama actuel de recherche en biodesign et proposera une méthode et une critique du biodesign dans un contexte d'éthique et de développement durable.

Carole Collet est professeur et chercheur en design écologique du futur, et directrice du 'Design & Living Systems Lab' à l'école Central Saint Martins de Londres. Ce laboratoire est dédié à explorer l'intersection du design et de la biologie dans un contexte de développement durable. Ses thèmes de recherche sont : le Design du futur, technologies de rupture, collaborations design-sciences, développement durable, biomimétisme, biologie, botanique, systèmes du vivants, futurologie, résilience, limites planétaires, années post 2050. Carole Collet opère dans un cadre à long terme et sa recherche vise les années 2050 et plus. Sa vision du design favorise l'intégration des processus de design dans les arènes scientifiques et en tant que chercheur, designer et enseignante, elle collabore régulièrement avec des biologistes. En 2013, elle était la commissaire de l'exposition '*En Vie, les nouvelles frontières du design*' à la Fondation EDF, la première exposition qui a mis en scène le rôle émergent de la fabrication biologique dans le design durable.
→ **www.designandlivingsystems.com** → **www.thisisalive.com**

Dominique Cunin
DE LA PRATIQUE ARTISTIQUE À LA CONCEPTION D'OUTILS LOGICIELS GÉNÉRIQUES

Notre recherche concernant les pratiques artistiques contemporaines investissant l'interactivité est traversée par des questions portant sur la place qu'elles réservent à la technique, et en particulier sur la manière dont les artistes s'engagent dans la mise en œuvre de la programmation informatique. En effet, la construction d'interactivité avec les machines numériques ne peut faire l'économie d'une pratique de la programmation, quelle que soit sa forme. Nous souhaitons proposer une certaine analyse des glissements de situations que la pratique de la programmation par l'artiste peut amener dans sa relation à la mise en œuvre des machines numériques. À cette fin, nous nous appuierons principalement sur la conception de Mobilizing.js, projet de recherche en cours et visant à la constitution d'un environnement logiciel auteur à destination des artistes et des designers. La figure de l'artiste en programmation sera le prisme à travers lequel nous proposerons une lecture de ce projet. Nous insisterons sur la difficile adéquation que nous tentons de trouver entre la création de briques logicielles spécifiques à des projets artistiques, vecteurs fondamentaux de progression du projet, et les développements génériques, permettant la mise en forme d'une bibliothèque de fonctions pouvant répondre à une grande variété de besoins. Ce sont donc aussi les questions de l'instrument et de l'outil (logiciel) qui se posent alors dans le contexte des pratiques artistiques de l'interactivité.

Dominique Cunin (1980) est artiste, docteur en Esthétique, Sciences et Technologie des Arts (Paris 8), chercheur associé au laboratoire de recherche de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris (EnsadLab), et enseignant à l'École Supérieure d'Art et de Design de Valence en Design Graphique, spécialisé dans la mise en œuvre des médias numériques et des écrans mobiles. Son approche de la programmation et de l'interactivité en art l'ont amené à développer différents outils pour la création artistique dans sa pratique et ses enseignements. Son travail artistique s'intéresse aux possibilités de représentation et d'appréhension de l'espace à travers la mise en œuvre des technologies numériques de l'image et de l'interactivité.

Etienne Cliquet
PARENTHÈSE DÉMO

Démo(abréviation de démonstration (préfixe dé- (renforce le sens du verbe montrer (marque l'achèvement (la plénitude (ou l'intensité d'un geste))))) (définitions (1)(action de montrer à quelqu'un ou au public en quoi consiste (un art)(une technique)(un sport (faire une démonstration de karaté)))(2)(rassemblement temporaire d'une communauté autour d'une pratique (demoparty sur Amiga) (par expérience (démos du collectif d'artistes Téléférique (1999-2004) démos d'origami (2005-2015)(alternative à l'exposition))))(forme empruntée à la culture informatique (1963 (démo de Sketchpad (Ivan Sutherland)))(1968 (la mère de toutes les démos (Douglas Engelbart)))(1983 (demo or die (crédo du MIT MediaLab (Nicholas Negroponte)))(depuis 2005 (démos en vidéo sur Internet (pratiques urbaines ((danse)(sport)(technologie)(jeux-vidéo (screencast))(musique)(cuisine)(etc))))) (regarder les oeuvres par les gestes (oeuvres-outils (homo-habilis (homme habile) (paléolithique (pierre taillée)) du latin -âbilis (capable de (suffixe -able ((pliable) (téléchargeable)(possible)(traduisible)(soluble))))))(art moderne (avant-garde (processus))))(les gestes (découlent de comportements (induits par des règles sociales (habitus (exemplarité))))) (virtuosité servile (valeur travail dans la société du spectacle (appareil d'État (ne pas agir n'importe comment))(appareil capitaliste (faire comme il se doit (démo de Steve Jobs (vendre))))))(virtuosité non servile (autre rapport au modèle (libre inscription des gestes en soi (ce que je fais de mes références)))) (libre adhésion à une communauté (un anneau ouvert (une parenthèse))))

Étienne Cliquet (artiste)(1999-2004 (co-fondateur du collectif d'artistes → **Teleferique.org** ((serveur de téléchargement d'oeuvres sur Internet) (présentations publiques sous forme de démos))))(2005 (→ **Ordigami.net** (origami assisté par ordinateur (pliage de papier (fragilité (flexibilité (mobilité (réseaux (passage entre différentes communautés (origami (conventions annuelles))(science)(art (Gaîté Lyrique (Paris (2015)) iMal (Bruxelles (2014) Chambre Blanche (Québec (2014)))))))))))(enseignant (multimédia (École des Beaux-Arts (Toulouse)))))

Roxane Andrès
FABLES ORGANOPLASTIQUES

L'imaginaire corporel, esquissé de nos jours par la science (notamment la biologie, la microbiologie, et la médecine), entretient un rapport inédit avec notre environnement artificiel et les objets du design contemporain. Ces derniers seraient-ils aptes à traduire notre imaginaire corporel, en seraient-ils les prolongements ? Quelles conséquences un glissement de territoire de l'organe à l'objet peut-il avoir sur les pratiques du design ? Les micro-organismes, le grouillement cellulaire et la prodigieuse production filamenteuse des enzymes ou de l'ADN élaborent un nouveau rapport au corps. Un paysage corporel se manifeste dès lors qu'il n'est plus confiné à un espace interne ; ce paysage s'imprime, ou plus exactement il s'exprime au travers des objets, constituant ainsi un rapport intime entre notre organisme et nos artefacts. Les pratiques des designers donnent à l'organisme une possibilité d'extension grâce à un nouveau vocabulaire plastique de l'objet, faisant ainsi de ce dernier davantage un organisme qu'une chose inerte. La pratique de *l'organoplastie*, qui est de prime abord l'art de transformer artificiellement le vivant, provoque une confusion, puisque de fait, nous ne savons plus si c'est la technique qui transforme le vivant ou bien si c'est le vivant qui est en instance de transformer la technique. L'organoplastie se trouve donc être au point de chancellement où la *genesis* et la *technè* se rencontrent, où notre monde artificiel ne s'oppose plus au monde vivant. Cette confusion entre l'organe physiologique et l'objet organique nous amène à poser la question d'un art du soin comme méthodologie thérapeutique de la création en design. La greffe, l'hybridation, la prothèse – vocabulaire emprunté aux techniques médicales – deviennent des pratiques de création révélatrices d'un transfert aussi bien technique que sémantique. Ces gestes, ces procédés créatifs font émerger des pratiques de création, chargées d'un réel *désir de soin* dans la conception de notre monde artificiel.

Roxane Andrès est plasticienne, designer et Docteur en arts plastiques et en design. Son travail de recherche interroge les pratiques du soin dans le design contemporain et les objets rendant perceptibles des procédés et des questionnements médicaux ainsi que l'ouverture croissante des frontières entre design, art et médecine. Designer indépendante, conceptrice pour le Studio Orta (Paris), enseignante, chercheure-associée pour la Cité du design de Saint-Étienne, commissaire pour la Biennale Internationale Design – elle intervient dans les champs complémentaires de la pratique et de la recherche en design. Elle explore des territoires critiques tels que le don d'organe, la greffe, la prothèse ainsi que la perception du corps, de la maladie, de la blessure et de la mort aujourd'hui. Ces territoires l'amènent à concevoir le design comme un outil aux confins des sciences humaines et sociales, de la médecine et de la biologie.

Warren Sack
WORK AND MACHINE LANGUAGES

The artisan -- like the artist and the designer of today – was frequently figured as a taciturn intuitive worker able to operate and practice but unable to articulate or interrogate machines, instruments, processes of production and manufacture. In the "Preliminary Discourse" to the Encyclopedia, philosopher Denis Diderot wrote "Most of those who engage in the mechanical arts have embraced them only by necessity and work only by instinct. Hardly a dozen among a thousand can be found who are in a position to express themselves with some clarity upon the instrument they use and the things they manufacture. We have seen some workers who have worked for forty years without knowing anything about their machines." And yet, Diderot – the son of an artisan – reported that "[w]e approached the most capable of them in Paris and in the realm. We took the trouble of going into their shops, of questioning them, of writing at their dictation, of developing their thoughts and of drawing therefrom the terms peculiar to their professions, of setting up tables of these terms and of working out definitions for them..." He summarizes saying "With [the artisans], it was necessary to exercise the function in which Socrates gloried, the painful and delicate function of being midwife of the mind,..." In this paper I will argue that Diderot midwifed the birth of a language to describe artisans' work and their machines: the root of what we know today as programming languages. By printing as text what the artisans usually just spoke in the workshop, the Encyclopediasts paired the mechanical arts and the liberal arts and so birthed what is the ancestor of computation and the articulation of what computer scientist Herbert Simon has argued is the "science of design."

Warren Sack is a media theorist, software designer, and artist whose work has been shown at SFMOMA (San Francisco), the Artport of the Whitney Museum of American Art (New York), New Museum of Contemporary Art (New York), Walker Art Center (Minneapolis), LABoral (Asturias, Spain), ZKM (Karlsruhe, German), the Impakt Festival (Utrecht, The Netherlands). He has been a visiting professor in France (at FMSH, Sciences Po, and Télécom ParisTech) and is currently a Fellow of the Paris Institute for Advanced Study. He teaches digital arts and digital studies at the University of California, Santa Cruz and earned a BA from Yale College and a PhD from the MIT Media Lab.

MEMBRES ET PARTENAIRES ORGANISATEURS :

Igor Galligo
ENSADLAB, LABORATOIRE DE L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS / IRI, INSTITUT DE RECHERCHE ET D'INNOVATION - CENTRE POMPIDOU / MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION DREST

Samuel Bianchini
ENSADLAB, LABORATOIRE DE L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS - PSL

Everardo Reyes Garcia
LABSIC, LABORATOIRE DES SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION - UNIVERSITÉ PARIS 13

Bernard Stiegler
IRI, INSTITUT DE RECHERCHE ET D'INNOVATION - CENTRE POMPIDOU

AVEC LE SOUTIEN DU LABEX ICCA
(INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATION ARTISTIQUE)

DESIGN GRAPHIQUE BERTRAND SANDREZ