

Projet de recherche :

« Céramique et scénographie, entre mondes numériques et savoir-faire traditionnels »

Objet de la recherche

1. Le contexte

La ville de Limoges et sa région sont un des lieux de référence de la céramique dans le monde. Son histoire ainsi que la présence forte de nombreuses institutions, de centres de recherche, d'industries, d'entreprises et de startups en témoignent. Dans ce contexte, l'importance de la recherche, qu'elle soit fondamentale ou appliquée, qu'elle concerne les nouveaux développements techniques ou la création libre est un chantier en constante ébullition.

La Céramique Comme Expérience, le nouveau laboratoire de recherche de l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Limoges a ainsi ouvert en octobre 2015. L'objectif plus spécifique et l'ambition de la recherche à l'ENSA est de favoriser une création contemporaine transversale entre ses filières art et design et d'envisager, autour d'axes prospectifs, des champs d'expérimentations et de réflexions qui associent recherches plastiques, théoriques et scientifiques autour de la céramique.

Pôle d'expertise, de pédagogie de recherche et lieu d'innovation, le laboratoire s'inscrit dans la révolution numérique actuelle. La transformation de la matière en données numériques, comme le décrit Gershenfeld, s'instaure comme l'une de ses préoccupations centrales. C'est dans cet esprit d'expérimentation (avec et à travers la transformation de la matière en données numériques comme élément formel et technique) que le laboratoire a proposé les entrées suivantes :

- Les mondes numériques – les « nouveaux » outils et leur appropriation hybride
- Les mondes numériques - matérialités numériques
- L'objet scénographié
- Les objets composites, bi-matériaux (*verre-céramique*) et plus

2. Le but du laboratoire

- développer une pensée plastique
- élargir et approfondir les pratiques de chacun
- produire dans une optique de pratique concertée
- expérimenter sensiblement
- savoir transmettre

Outre une production commune, il s'agira, dans le laboratoire, de réfléchir à la scénographie de cette production (les dispositifs techniques et esthétiques), d'apprendre à archiver l'historique de ces collaborations et de penser une stratégie de communication en vue de leur diffusion (médiation, développement d'outils technologiques de médiation, ...) pour aboutir à de nouvelles expériences muséographiques.

3. Quelle recherche envisager ?

Dans cette optique, la notion de recherche y est définie comme un carrefour des possibles. L'interdisciplinarité y est examinée comme un antidote au problème posé par le morcellement grandissant des territoires de la connaissance et par la fragmentation des objets de connaissance dans les diverses disciplines.

Elle n'est jamais pensée comme un juste milieu ou une simple négociation entre chercheurs ou entre institutions de savoir, mais comme l'émergence pratique d'intersections dans leurs pratiques et dans leurs pensées.

Le calendrier prévisionnel de la recherche

Phase 1. 2015/2016 - De la formation à l'innovation

Le programme de la phase 1 a été structuré à partir de 3 workshops intensifs menés par l'équipe d'enseignants et les intervenants.

Le premier workshop intitulé **Explorations de la conception par le code et la modélisation 2D/3D** a eu lieu à l'ENSA du 2-6 novembre 2015. Au programme : découverte et initiation à la programmation sous Processing (logiciel open source), découverte du dessin génératif, interrelation entre les différents logiciels de conception 2D/ 3D et Processing, prise en compte des contraintes de la matière liées à la fabrication par les imprimantes 3D (open source utilisé par Unfold et Jonathan Keep), découverte des méthodes de transformation de la moulothèque de Meisenthal, formes de révolution, extrusion

Le second workshop intitulé **L'impression en 3D – les essentiels** a eu lieu à l'ENSA du 14-18 décembre 2015. Dans cet atelier, Jonathan Keep a proposé une formation à l'impression 3D en céramique basée sur sa pratique d'artiste et de maker. Fortement engagé dans la confédération des plasticiens qui promeut l'open source, il a proposé l'initiation à ces outils et logiciels librement disponibles. La simplicité/complexité a été le thème de cet atelier qui a visé à aider les étudiants à trouver un équilibre entre la technique, le matériel et le concept.

Le troisième workshop intitulé **Investigations Verre-terre** a eu lieu au Centre International d'Art Verrier de Meisenthal du 14 au 28 février 2016. Véritable première technique, l'équipe de l'ENSA a monté un atelier de prototypage numérique en 3D céramique itinérant au sein même des ateliers des verriers. Cette exploration en temps réel a permis de réaliser et de produire des objets composites bi-matériaux (céramique/verre) très innovants. Durant tout le workshop, des rencontres entre chercheurs, enseignants d'écoles d'art et de design (HBK Sarrebrücken), industriels (Bernardaud) et étudiants ont été organisés. L'objectif de ces productions inédites étant de les soumettre aux centres de recherche sur la céramique à Limoges pour expertise et poursuite du projet en phase 2.

Phase 2. 2016/2017

Le programme de la phase 2 a été structuré à partir de 2 workshops intensifs menés par l'équipe d'enseignants et les intervenants ainsi que d'un temps fort, les Journées d'étude en janvier 2017.

Phase 3. 2017/2018 - Présentation du projet de recherche « Céramique et scénographie ».

Le laboratoire La Céramique Comme Expérience a pour objectif la création, la monstration et la diffusion d'objets nouveaux et contextualisés, entre atelier et laboratoire, dans leurs espace de conception et de production. Ainsi, le nouvel axe de recherche porte sur la scénographie et les mises en espace des travaux dans des institutions et des espaces publiques.

Parler de scénographie, c'est certes parler de la conception spatiale d'une exposition, de la scène –et donc de l'espace - mais aussi d'«écriture» (la –graphie). Ecrire l'acte de produire une exposition en tant que production culturelle qui extrapole, qui élargit, qui excède ce qui est exposé. Exposer, c'est « donner à voir » dans l'espace en disposant des choses pour faire « comprendre » - c'est à dire à la fois, en saisir le sens mais aussi à les replacer dans un ensemble qui permette de mieux les appréhender – d'une manière intellectuelle et avant tout *sensible*.

L'objet scénographie, l'objet expographié

Dans ce projet, la démarche *expositive* du laboratoire permettra de restituer, questionner, augmenter les résultats de la recherche.

L'exposition sera abordée ici comme un dispositif de restitution de l'espace de travail, des outils, des savoirs faire, des processus de conception et de mise en œuvre des objets. Mais ce sera plus encore : la scénographie de l'objet intègre naturellement la mise en scène des références, des ressources documentaires, du paysage iconographique exploré, des textes fondateurs d'une pensée, avec de la lumière, du son, des manipulations concrètes. Toutes les capacités du médium exposition seront activées pour en faire une expérience intellectuelle et sensorielle, composant un puissant activateur d'imaginaire.

L'exposition sera aussi projetée comme un espace de confrontation, de questionnement et d'échanges, un dispositif de collecte de points de vue venus d'ailleurs, ce qui en fera un outil de prospective in situ, notamment sur les enjeux contemporains de la production de nouveaux objets, par exemple environnementaux.

Enfin, des interfaces numériques seront adaptées pour connecter l'espace concret de l'exposition aux espaces virtuels des données, des inventaires, des « moulothèques » (deux sites seront abordés : Meisenthal et Limoges qui possèdent d'impressionnantes collections de moules pour le verre et la porcelaine), et étendre ses limites.

Le programme de conférences et de workshops décomposera le champ de « l'expographie » en thèmes distincts. L'enchaînement chronologique des questions et des actions sera méthodologique. L'ensemble de ces séquences, constituera à la fois une initiation à l'exposition comme médium, et un processus d'élaboration transdisciplinaire d'un projet de monstration des travaux du laboratoire produit comme œuvre collective. Dans ce processus, la question du public, restera centrale.

Issus de formations diverses (art, arts appliqués, bijou, design ...), les jeunes créateurs seront invités à dépasser les dispositifs de monstration statique, détachée et didactique très souvent associée avec la présentation usuelle des collections historiques, modernes et parfois contemporaines de la céramique et du verre. Dans les espaces publics, le projet sera de confronter les paradigmes logiques et organisationnels des lieux d'exposition, dont celui du classement ou de la mise en ordre (programme taxinomique), de l'imitation de la réalité (processus mimétique), de la purification des 'pollutions' extérieures (ouvrage esthétique), de la part du geste et du mouvement (approche kinesthésique) et de la dictature de la preuve (dévotion mnémonique).¹

Le but est de problématiser les enjeux de monstration de chaque projet de recherche individuelle, et en même temps, penser la scénographie du groupe réuni. Chaque participant contribuera à cet axe de recherche dans une fluidité des rôles d'auteur et facilitateur (partage de compétences). Il s'agit d'une rencontre collective avec les cadres conceptuels susceptibles d'orienter l'inscription paradigmatique dans laquelle la monstration peut s'inscrire. Penser ensemble implique un déplacement des idées et des savoirs de chacun. C'est dans ces frottements et glissements intellectuels, l'écriture à plusieurs mains et des essais plastiques communs, que la recherche devra prendre forme, faire forme, et devenir œuvre aboutie.

La scénographie ou les dispositifs de monstration sont avant tout conçus comme une forme de narration polysémique, un programme sémiotique et un hypertexte. Le projet portera sur l'abandon de la métaphore du langage et de la tour de Babel. Constatons que le discours est sous-jacent à tout projet d'exposition. En même temps, l'idée sera d'interroger ces processus de traduction qui peuvent être émancipatoires dans la mesure où ils peuvent pervertir la langue, encourager la pensée d'une nouvelle œuvre en dehors, et en rapport avec les concepts originaux. La scénographie doit produire un métadiscours, qui développe son propre espace de significations. A l'ère numérique, le projet sera de développer des formes de monstration et de diffusion dérivées, en lien avec de multiples réseaux, augmentations et ouvertures des sources, pratiques nomades, éclectiques, immersives, interactives, participatives, mixtes et polyglottes qui conduiront le visiteur vers de nouvelles expériences, de nouvelles compréhensions d'eux-mêmes, des autres, du monde...

L'équipe

Michel PAYSANT, artiste chercheur

Wendy GERS, historienne d'art de formation, Wendy Gers est commissaire d'expositions, chercheuse, consultante, maître de conférences et enseignante, spécialisée en céramiques modernes et contemporaines.

Guy MEYNARD, artiste et designer céramiste

Arnaud BORDE, spécialiste de la 3D.

Intervenants pressentis pour 2017/2018

Pascal PAYEUR, scénographe

Jonathan Keep, céramiste et chercheur

¹ CHAUMIER Serge, *Traité d'expologie: Les écritures de l'exposition*. La documentation Française, 2012.

Voir l'ensemble des CV en ANNEXE

L'impact du projet dans le champ concerné

Le domaine de l'art de la céramique, qui est en pleine expansion, profite des nombreuses possibilités multimédia offertes par la technologie numérique. En effet, les outils et les technologies numériques offrent la possibilité d'exploiter le canon en fonction de notre compréhension et de l'expérience du médium qu'est la céramique. Par exemple, des travaux qui mêlent composites et multimédias permettent de nouvelles expériences tactiles et sensorielles inédites de la matière de la céramique. Ce sujet de recherche n'est pas uniquement voué à favoriser la création d'œuvres composites qui incorporent des technologies numériques. Au contraire, il invite les participants à développer une réflexion élaborée sur la création d'œuvres qui les mènent vers des problématiques pertinentes sur la façon dont notre société est à la fois enrichie et impactée par les données numériques, mais aussi par le matériau, la programmation et la construction.

L'impact du projet sur les contenus de l'enseignement et les cursus

Après plusieurs consultations avec la direction et le corps professoral de l'ENSA, nous avons avancé une méthode et une programmation basées sur une série de workshops intensifs qui interrogent les savoirs faire « traditionnels » en regard des codes numériques. Des workshops aux contenus pédagogiques forts sur les plans technique et théorique avec, en perspective, les bi-matériaux (en l'occurrence, dans un premier temps, l'association du verre soufflé et de la céramique imprimée en 3D) sont envisagés et constituent un impact essentiel au regard du contenu de nos enseignements. En cela, la moulothèque du CIAV de Meisenthal sera un outil unique et riche pour mener cette exploration, avec la possibilité de 'retro-engineering' des fichiers et des formes, ainsi que la 'transposition' et le détournement artistique de ces fichiers et formes. Dans un deuxième temps, il s'agira de prolonger cette réflexion autour du code, et de travailler la céramique avec d'autres matériaux.

La valorisation des résultats

a. L'exposition

Une grande exposition (dont le thème est la CERAMIQUE NUMERIQUE) est programmé pour l'été 2018

En étroite collaboration avec la Fondation Bernardaud. Cette exposition comportera 2 volets : le pré-argumentaire de cette exposition est le suivant : l'avènement de la technologie numérique a donné aux industries créatives un nouvel ensemble d'outils et une nouvelle façon de penser les processus créatifs. Cela a eu un effet profond dans des domaines tels que la conception graphique, le cinéma et l'animation. Cependant, il a créé moins d'impact dans les univers de l'art et de l'artisanat. Ceci est dû en partie au fait que la technologie est considérée comme l'antithèse du fait main, et en partie à l'investissement du temps nécessaire pour maîtriser la technologie de la 3D comme le logiciel CAD, dessin assisté par ordinateur. Heureusement, il y a un nombre croissant d'artistes qui voient le potentiel créatif de l'utilisation de ces nouvelles technologies, comme la photogrammétrie, la numérisation 3D et l'impression 3D.

L'adaptation et l'appropriation de ces nouveaux outils, créés pour l'industrie, donnent aux artistes du XXI^e siècle des façons de créer qui étaient auparavant impossibles et, ce faisant, forment un nouveau lexique. C'est ce lexique que l'exposition va explorer.

Nous sommes convaincus que ce sont les idées qui doivent dominer et non la technologie. L'exposition présentera des artistes qui utilisent la technologie de façon créative, et contestent son utilisation pour inciter le spectateur à revoir sa définition du métier.

L'exposition traitera de questions telles que :

- Le potentiel créatif de la numérisation 3D
- La relation entre le réel et le virtuel
- La création d'œuvres d'art à partir de données open source
- L'intégration de technologies nouvelles et établies (c'est-à-dire la fabrication hybride, telle que la combinaison d'impression 3D avec la technique de moulage à la cire perdue)
- L'impression 3D, avec un accent sur la céramique.
- La relation entre l'artiste et l'industrie.

b. La publication

Une édition numérique, « La Céramique Comme Expérience - rencontres entre la céramique, le verre et les langages numériques - nouveau lieu d'expérience et de recherche », publié aux Editions NAIMA (Directeur Julien Bézille) est prévue pour octobre 2017.

L'édition comportera 3 volumes :

Volume 1 : Textes théoriques/historique du CCE

Volume 2 : Premières journées d'étude (de janvier 2017)

Volume 3 : Productions nouvelles

Avec notamment des contributions de

Michel MENU

Chef du Département Recherche au C2RMF / Centre de Recherche et de Restauration des Musées de France au Louvre

Anne BOUQUILLON

Ingénieur de recherche et docteur en géologie au C2RMF, historienne de la céramique

Marc BORMAND

Conservateur en chef au département des sculptures au Musée du Louvre.

Mick FINCH

Central Saint Martins, Londres

François BRUMENT / Les Arts codés

Ingénieur et designer

UNFOLD

Designers

Ranti TJAN

Directeur du EKWC / European Ceramic Work Centre (Pays-Bas)

Yann GRIENENBERGER

Directeur du Centre International d'Art Verrier de Meisenthal depuis 2001.

Le budget

Voir en annexe

Les moyens techniques affectés au projet

Les moyens techniques affectés au projet sont ceux de l'ENSA limoges avec son espace laboratoire ouvert depuis 2015 et l'ensemble des ateliers techniques de haut niveau.