

Ces rencontres sont proposées dans le cadre de l'exposition *Meilleurs Souvenirs de CDROM: la collection Rouffineau*.

En réponse à l'invitation de Bachir Soussi-Chiadmi, une proposition de Gilles Rouffineau, dans le cadre de l'Unité de recherche de l'ESAD • Valence: Le design les outils, les outils du design.

Le cycle de conférences dans son ensemble reçoit le soutien de la DRAC Normandie dans le cadre de Rose Selavy, programme de professionnalisation et d'insertion professionnelle de l'ESADHaR.

SÉMINAIRE — 22.03.2023

Archéologies des éditions numériques #3: filiations et résonances

Quand le numérique était multimédia interactif, auteurs, éditeurs et publics réinventaient des rôles hérités du livre, de l'édition musicale ou du cinéma. Quels contenus culturels en seraient exclus? Tous les sons (musiques et paroles), toutes les images (fixes ou pas) et tous les textes et signes du monde pouvaient, dans les années 1990, y produire de nouveaux agencements programmés. Devenus copiables à l'infini, inaltérables, ces éditions portaient même la promesse naïve de ne plus jamais disparaître. Et pourtant, les éditions numériques off-line qui ont précédé l'essor des échanges réticulaires sembleraient aujourd'hui évanouies.

Quelles mémoires, quelles expériences et réalités actuelles pourraient-elles en rendre compte? Interrogeons les témoins, artistes ou critiques qui à travers leurs parcours tiennent une part de ces meilleurs souvenirs de CDrom.

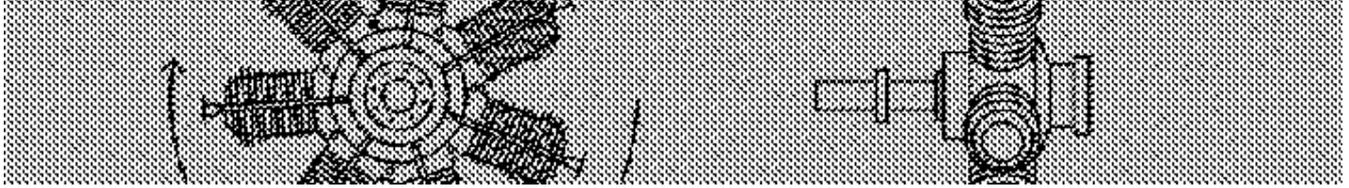
INVITÉ.E.S

PRÉSENTATION

Vadim Bernard	p.2
Dominique Besson	p.3
Dominique Cunin	p.4
Lucile Haute	p.5
Jean-Noël Lafargue	p.6
Etienne Mineur	p.7
Gilles Rouffineau, ORGANISATEUR	p.8

ORGANISATION DE LA JOURNÉE - EN SALLE DE CONFÉRENCE

9h —	Gilles Rouffineau, INTRODUCTION
9h15-10h —	Jean Noël Lafargue
10h-10h45 —	Etienne Mineur
10h45-11h30 —	Dominique Besson
13h30-14h15 —	Visite commentée de l'exposition <i>Souvenirs de CDROMs</i> , avec les intervenants
14h30-15h15 —	Vadim Bernard
15h15-16h —	Lucile Haute
16h-16h45 —	Dominique Cunin



VADIM BERNARD

DESIGNER GRAPHIQUE, ENSEIGNANT

Biographie :

Né à Grenoble en 1980, Vadim Bernard a étudié le design graphique et le multimédia aux Beaux-Arts de Valence puis à l'EnsAD où, après son diplôme, il a intégré le post-diplôme ARI, atelier de recherche interactive.

Dès 2001 il rejoint le collectif Incident et collabore avec des artistes et des studios de design graphique sur des projets de dispositifs interactifs ou de design de mouvement. Il expose ses recherches interactives en ligne ou dans le cadre d'événements de 2003 à 2009. En 2003 il reçoit le prix SCAM de l'œuvre d'art numérique interactive pour incident.net.

En 2007 il co-fonde Dépli design studio avec Aurélie Gasche et Benjamin Gomez. Ensemble ils créent les identités visuelles du MAC/VAL, du Fresnoy - Studio national des arts contemporains. Ils conçoivent entre autres les sites internet d'Europac France, du Magasin - CNAC, des Ateliers Jean Nouvel, les signalétiques dynamiques de la Cinémathèque Française, du centre culturel Lokremise à Saint-Gall (Suisse). Ils collaborent également avec des scénographes et muséographes sur des projets de graphisme d'exposition et de production de contenus audiovisuels et interactifs de médiation comme pour le Musée du théâtre d'ombres à Chengdu (Chine), l'Institut du Monde arabe, le Grand Palais, le Musée d'Orsay, le Musée de Polytechnique, le Musée de l'air et de l'espace ou encore le centre de la mémoire d'Oradour.

site : <https://depli-ds.com/index/index/lang/fr>

DOMINIQUE BESSON

Musique et intermedialité: itinéraires

MUSICOLOGUE, COMPOSITRICE, ENSEIGNANTE, PIANISTE

Les Musicographies, premières partitions d'écoute interactive: «*Voir le son, entendre l'image, toucher la musique*»

Le Ring, conception et pratique sensible d'une interface de composition spatiale en temps réel.

Présentation de réalisations intermedia dans les domaines de la danse et de la photographie.

Biographie :

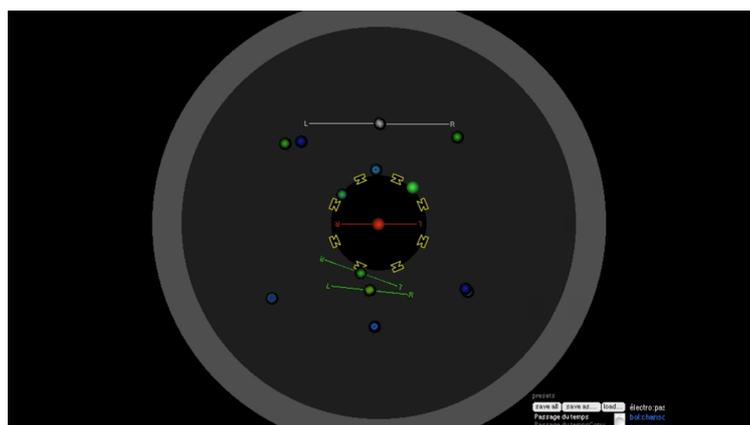
Titulaire d'un DEA en Arts, Philosophie, Esthétique

Dominique Besson utilise les outils numériques pour proposer des expériences sensibles dans les domaines de la perception musicale comme **Les Musicographies**, premières partitions d'écoute interactive, éditées au GRM.

Elle conçoit **Le Ring**, une interface de composition spatiale, avec lequel elle compose et participe à des projets artistiques pluridisciplinaires notamment dans le domaine de la danse. Compositrice et designer sonore pour le festival des Rencontres d'Arles et les agences Magnum Photos et Tendence Floue, elle met en oeuvre de nombreux espaces sonores immersifs au service de la photographie.

Elle a enseigné la composition et l'histoire des musiques électroacoustiques en France et à l'étranger notamment à l'IESAV de Beyrouth à l'Université Renée Descartes de Strasbourg et à la Fonoteca de Mexico. Elle se consacre aujourd'hui à la toute petite enfance et aux adolescents tout en menant une activité de pianiste et de compositrice.

site : http://koincidence.fr/Dominique_Besson/k_all.html



Le Ring, 0:44, un outil interactif de spatialisation pluriphonique en temps réel
développé par Antoine Schmitt, Olivier Koechlin et Dominique Besson



LUCILE HAUTE

Livres-chimères à l'écran

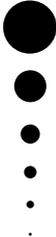
ARTISTE ET MAITRESSE DE CONFÉRENCE

Abstract :

Numérique, hybride, augmenté, multisupport... les mutations du livre permises par les technologies et outils numériques sont de différents ordres. Comment l'archétype du livre persistant rencontre-t-il la labilité des écrans? Des définitions théoriques mais aussi juridique tentent d'inventorier la pluralité d'implémentations formelles et techniques qui, elles, se font l'écho d'un bouleversement des imaginaires.

Les intérêts récents des éditeurs et distributeurs se portent sur les pratiques de lecture et autour de la lecture (accessibilité, prescription, algorithmes de recommandation, etc.), soit les «à côté» du livre. Nous nous intéresserons pour notre part aux mutations formelles du livre numérique et aux expériences de lectures qu'il propose. Quels nouveaux critères esthétiques (interactivité, écriture multisupport, articulation entre les médias) viennent défier les critères traditionnels (qualité de fabrication, facture, façonnage, main du papier, soin de la photogravure)? Quid enfin des enjeux sociaux et patrimoniaux, que l'on pourrait affectivement formuler ainsi: puis-je partager une expérience de lecture à l'écran à la génération suivante?

Cette conférence se propose d'aborder des objets éditoriaux divers qui questionnent les relations entre édition et numérique.



Biographie :

Lucile Haute est artiste, maitresse de conférences en design à l'Université de Nîmes et chercheuse associée à l'École des Arts Décoratifs de Paris. Ses recherches réunissent spiritualité, technologies et politique — entendue au sens large d'un «vivre ensemble» engagé et éco-responsable qui dépasse l'anthropocentrisme. Son travail plastique et éditorial mobilise souvent les outils de conception web-to-print. Dans le champ du design graphique et éditorial, elle étudie ou réalise des éditions numériques et multisupports.

Elle a cofondé l'archive web.2print.org

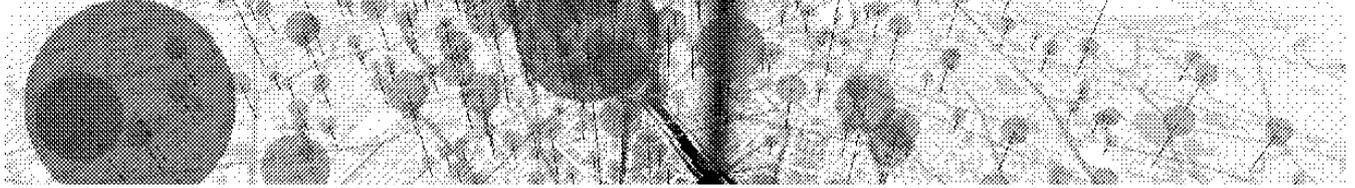
Références bibliographiques :

— Lucile Haute, «*Livres mécaniques et chimères numériques*» (dans BACK OFFICE #3 Écrire l'écran, B42, 2019). En ligne: http://www.revue-backoffice.com/numeros/03-ecrire-lecran/06_haute

— Renée Bourassa, Lucile Haute, Gilles Rouffineau, «*Devenirs numériques de l'édition*» (dans Sciences du Design 2018/2 (n° 8), pages 27 à 3).

En ligne: <https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2018-2-page-27.htm>

site : <https://lucilehaute.fr>



DOMINIQUE CUNIN

ARTISTE, ENSEIGNANT

Biographie :

Dominique Cunin est diplômé de l'École Nationale Supérieure d'Art de Nancy et de l'EESI de Poitiers (Master 2). Son projet artistique a pour thématique la représentation et l'appréhension de l'espace via les technologies numériques de l'image.

Sa pratique comprend des animations et vidéos en images de synthèse, des installations interactives, le développement de logiciels expérimentaux, des environnements partagés en ligne ou encore des œuvres sur supports mobiles. Un voyage d'échange d'une année au Japon à l'université d'art de Kanazawa lui permet d'étudier le japonais, qu'il parle couramment depuis. Il est aujourd'hui doctorant à l'Université Paris 8 sous la direction de Jean-Louis Boissier, chercheur-intervenant à EnsadLab - École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris (programme Écrans mobiles et Récits interactifs), et enseignant à l'École Supérieure d'Art de Valence depuis 2011. Il a eu l'opportunité d'être le commissaire de l'exposition *Continuum*, programme officiel de Luxembourg 2007, au sein de la capitale européenne de la culture. Ses travaux sont présentés dans des expositions liées à des programmes de recherche comme *In-Out* (2006-2008, Paris - Citu), *Temps Perdu*, *Vestige d'une second life* (2009 - Galerie 9, Nancy - Ensa Nancy) ou dans des expositions d'art contemporain (*Moving-Worlds*, triennale de la jeune création 2010, Luxembourg) et publie dans des revues en ligne (2010 - So Multiples) ou dans des ouvrages collectifs imprimés (2009 - R&C - Recherche & Création - Burozoïque/Ensa Nancy).

Sa participation à Isea 2011 a impliqué l'usage de Mobilizing, langage de programmation pour écrans mobiles a destination des artistes plasticiens, dont il est le codéveloppeur depuis 2008 et le principal acteur. Mobilizing a occasionné la mise en place d'une collaboration avec le lamas (Japon) et la HEAD de Genève, où Dominique est intervenant ponctuel dans le Master Media Design.



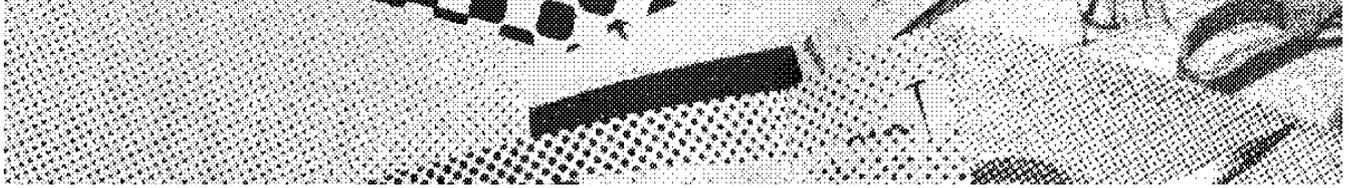
JEAN-NOËL LAFARGUE

ARTISTE, ENSEIGNANT, AUTEUR ET CHERCHEUR

Biographie :

Jean-Noël Lafargue, né en 1968, enseignant en design numérique à l'École Supérieure d'Art & Design Le Havre/Rouen et à l'Université Paris 8, blogueur, auteur d'ouvrages techniques sur la programmation, de deux bandes dessinées pédagogiques (Internet, avec Mathieu Burniat, et L'Intelligence artificielle, avec Marion Montaigne) ainsi que de quelques autres livres consacrés aux technologies ou à la culture populaire.

site : <https://hyperbate.fr>



ETIENNE MINEUR

DESIGNER, ÉDITEUR, ENSEIGNANT ET ANCIEN MEMBRE DE L'ALLIANCE GRAPHIQUE INTERNATIONALE

Biographie :

Étienne Mineur, né en mai 1968, est un designer, éditeur et enseignant français, dont le travail est axé sur les relations entre graphisme et interactivité.

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 1992, il commence sa carrière dans le domaine du CD-ROM culturel. Il est à cette occasion directeur artistique chez plusieurs acteurs majeurs du domaine: Index+ (Cofondateur avec Emmanuel Olivier), Nofrontiere (Autriche), Hyptique (Paris). Par la suite, il travaille en tant que directeur artistique pour Yves Saint Laurent (CD Rom sur l'œuvre d'Yves Saint Laurent), Gallimard (Cd-Rom sur l'œuvre de Marcel Proust), Issey Miyake (site web), Chanel (site Web) mais aussi pour Nokia (design d'interface) et la fondation Cartier (catalogue d'exposition).

En 2009, il décide de revenir vers le design lié aux objets physiques. Il fonde Volumique qui est une maison d'édition, mais aussi un studio d'invention, de conception et de développement de nouveaux types de jeux, de jouets et de livres, basé sur la mise en relation du tangible et du numérique.

En 2020, il commence à s'intéresser aux Intelligences Artificielles génératives et donnent de nombreux cours et ateliers dans les écoles sur ce sujet.

Activité d'enseignant

Parallèlement, il a enseigné à l'Université Paris 8, à l'école Louis Lumière (en tant que maître de conférence) à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, à l'Académie Central des beaux arts de Chine (Pékin) et il est aussi intervenant régulier à l'ENSAD, à l'ENSCI, à l'école Camondo et l'école des Gobelins... Il enseigne actuellement à la Head de Genève (en tant que professeur invité), Intuit Lab et à l'école Camondo de Paris.

Conférencier international

Il est invité régulièrement dans de nombreuses écoles et manifestations en France et à l'étranger: TED X (Montpellier, Genève...), Paris, Lyon, Bordeaux, Lausanne, Mexico, Londres, San Francisco, Miami, New York, Pékin, Shanghai, Tokyo, Kyoto, Melbourne, Genève, Wellington, Melbourne, Milan, Barcelone, Bogota...

Inventeur

Il est aussi l'inventeur de nombreux brevets dans le domaine de l'interaction tangible.

Ses inventions les plus notables sont:

Système de reconnaissance d'objets posés sur écran capacitif, Système de positionnement d'un téléphone sur un plateau, Dispositif de reconnaissance de grille picot statique conductive sur écran capacitif, Ensemble interactif figurine matérielle/plateau de jeu électronique multi joueur à authentification automatique de figurine, Pion a semelle picot émetteur de bit sur écran capacitif, Jeu multi joueur a cartes et a pions coopérant avec un écran capacitif. Il est aussi l'inventeur des Spirogamis, (technique de pliage de papier en forme de spirale).

site : www.etienne.design & www.volumique.com



GILLES ROUFFINEAU

ENSEIGNANT & CHERCHEUR VOLONTAIRE

Biographie :

Gilles Rouffineau est docteur en art et sciences de l'art, et enseigne à l'ÉSAD • Grenoble • Valence dans l'option design graphique. Il est chercheur associé dans l'équipe «Arts, pratiques et poétiques» à l'Université de Rennes 2. Il participe à diverses lignes de recherche, d'abord portées par le LAM de l'Université Paris 1: «Art & Programmation» et «Basse Définition», puis par l'ÉSAD de Valence dans le programme «Enjeux du design graphique : une pensée de la relation» qui s'est poursuivi avec l'Unité de recherche «Il n'y a pas de savoirs sans transmission», devenue aujourd'hui «Le design des outils/ les outils du design». Ses publications s'inscrivent dans le champ de la culture visuelle, du design graphique et des éditions numériques.

Éditions off-line, projet critique de publications numériques, Paris, Éditions B42, 2018.

site : readonlymemory.net