

00

00

P

11/03/2017
09/04/2017

Le son Parnasse**2**

En partenariat avec Makerbox pour Parnasse, « le son Parnasse » est un pont entre le savoir-faire artisanal du verre soufflé, la précision de la main du maître verrier et le travail de la découpe laser sur le placage délicat. Le projet est né de la volonté de créer un objet unique pour magnifier le son d'un téléphone, pour écouter un morceau à la maison ou au bureau. Ce n'est pas une chaîne Hi-fi, l'assemblage des éléments en verre et du bois créé un objet sculptural pouvant exister seul, il diffuse et réchauffe le son de nos chers téléphones.

Carrossier**3**

Le travail d'Axel avec le logiciel Paint s'élabore principalement comme une réaction face à la masse actuelle du dessin numérique, particulièrement ce qu'on appelle, dans les milieux Deviant Art et affiliés, le Digital Painting. Ce type de production picturale, à l'instar de la postproduction numérique très en vogue au cinéma, paraît ne se justifier que par la contamination et la surreprésentation qu'elle engendre du fait de la simplicité de ses outils (médiums et outils infinis donc prix dérisoire, reproductibilité, bonne prise en main, possibilité de ctrl-z...). On observe souvent une uniformisation de style, de sujet, d'approche dans les productions numériques. Tout est lissé et figé. Comme si la spécificité de l'outil devenait restrictive. Et c'est précisément ce caractère normatif, qui rappelle l'Art académique du XIX^e, qui semble critiquable. Par opposition à cette mouvance contemporaine,

le projet tente de s'inscrire dans une exploration des possibles numériques liés au dessin et à la peinture. Pour l'instant, les dessins sont essentiellement réalisés à la souris et à l'outil « pot de peinture ». Le sujet, les voitures donc, en sont un hommage. Parce qu'il y en a partout qu'elles sont puantes, vulgaires et classes, vouées à disparaître, pleines de connotations symboliques et représentent un champ d'objet du design trop délaissé au goût de l'artiste.

Au détour**4**

La séquence de photographie suivante forme un récit de la nature à la ville, un trajet par des lieux et des images. Elle est une somme de vues, de notes, prises en voyages, déambulations et dérives. Elle ne se veut ni journal ni documentation. Il y a des trouvailles, des rencontres, du paysage souvent.

Post-it**5**

Dessiner dans la marge de ses cours, dessiner sur un post-it pendant un appel téléphonique, dessiner sur un morceau de table, une feuille qui traîne, le croquis est un acte créatif spontané qui se retrouve la plupart du temps à la poubelle. Bien qu'il ne soit pas voué à disparaître, il s'intègre au milieu numérique, faisant naître une nouvelle catégorie de croquis beaucoup plus facile à conserver; enregistré dans le sous-dossier d'un dossier lui-même enregistré dans un autre dossier. Pour ce projet, le graphiste a décidé de devenir l'archéologue de son ordinateur l'espace d'un moment et de rechercher les

.jpeg, .png, .gif, .pdf, .tiff, .psd, .mp4, etc, qui s'y cachent.

Hybridium**6**

L'« Hybridium » est une machine qui crée des hybrides en assemblant deux espèces animales connues afin d'engendrer une nouvelle créature qui conserve les caractéristiques physiques de ses parents.

Travailler sur l'hybridation met

en évidence le mélange de techniques différentes sur le même support et permet de proposer un environnement imaginaire mettant en scène la création de ces figures en établissant une forme de mythologie. Cela rend compte du métissage idéologique amené par le numérique dans la création et la prolifération de ces images hybrides.

L'« Hybridium » devait simuler le processus hybride qui découle de la création d'images hybrides par la machine. Il met en scène par la manifestation de croyances et superstitions l'opposition entre l'homme et la nature. Il questionne également le principe de reproduction par l'homme de l'œuvre divine. Le numérique permet de reproduire l'utilisation de techniques issues du réel en les retranscrivant à l'écran. On pourrait penser qu'il classe ces techniques afin de pouvoir les assembler pour la création de ses images.

L'état stable/ tourner autour**7**

Le projet parle du mouvement du sol. Du mouvement du sol au centre de la Pangée — cet endroit serait le lieu où les continents se sont fissurés, séparés après avoir été

ensemble, l'unique terre. Il est établi à la Baume-Cornillane, un village près de Valence. Il traduit le parcours de la course sur ce lieu. Et de comment, d'un mouvement continu, cette distance traversée va-et-vient entre les coureurs, à travers les strates. Puis, entre récit et réalité. Les parts de réel et de fiction, alors ambiguës, s'entremêlent. Il ne s'agit pas de défaire les noeuds engendrés par le récit, mais de souligner les déplacements et trajets issus des aller-retour entre fiction et réalité — nous perdant ainsi dans l'histoire.

Tout est question d'immersion et de perception — comment on entre et comprend cet endroit. Ces images racontent mon expérience du lieu à travers des dispositifs qui montrent des images — vous permettant à votre tour de faire l'expérience du récit. Car c'est aussi à force de la raconter, que l'histoire finit par devenir réelle ! Ces images sont comme le lieu, toujours en mouvement, en devenir.

Mnémonie**8**

Ce projet s'inspire de ces mots et ces instants que l'on s'échangent quotidiennement, naturellement, qui s'évanouissent instantanément dans le flux. Ces quelques données que rien ne rappelle tant elles se font dépasser par le présent sans cesse actualisé. Car finalement, que garde-t-on de ces milliers de données enregistrées ?

La mémoire numérique, aussi puissante soit-elle, est mère d'une accumulation écrasante de données qu'on oublie à mesure que l'on engendre, qui sature des espaces qui

semblent illimités. La mémoire biologique au contraire, faite de souvenirs, tend à réguler, à trier, à oublier. « Graver dans la mémoire » né donc au croisement de ces deux mémoires, comme un objet hybride qui cherche à concilier les apports technologiques aux besoins sensibles de l'humain. Témoin d'un moment lié à l'expérience de la création, de l'échange et de la conservation de données virtuelles, il prend deux formes : une application qui permet d'une part de sélectionner des données que l'on souhaite conserver, d'autre part de revoir dans le temps ses données sous la forme d'une rémanence graphique, colorée et diffuse, en perpétuelle évolution. Sa deuxième forme, tangible, est un petit objet aux formes organiques créé via l'impression 3D qui fonctionne comme une clé en permettant d'accéder à cette rémanence (reconnaissance visuelle) et comme un témoin physique de cette conservation, objet de souvenir qui survivra à ces données soumises à l'obsolescence des machines et des logiciels.

Origin of fire**9**

Dans le cadre du workshop « The Original Chair » au sein du Domaine Boisbuchet avec comme tuteur Pierre Favresse, la contrainte était de produire uniquement avec les matériaux à disposition sur le site. Nous avons décidé de travailler sur le feu de camp. C'est un moment particulier qui réunit et qui est à l'origine de la civilisation.

Trois assises ont ainsi été créées, représentant trois moments différents. Dans un premier temps, un feu de bois a

été fait. Ici le feu est vu comme un outil qui va venir colorer en dégradé une bûche laissant l'assise neutre. Par la suite le feu brûle et permet de cuire. En creusant dans le sol près du lac, nous avons récupéré une argile particulière à Boisbuchet. Mélangée avec de la brique concassée, de la paille, du sable, cette mixture a été coulée dans un moule représentant la contre-forme de l'assise, directement creusé dans le sol du domaine. La pièce ainsi produite a été cuite dans le feu pendant une nuit. Après le feu, il reste les cendres. La troisième proposition d'assise utilise les cendres comme pigments, mélangées avec du béton et coulées dans le même moule à même le sol.

Marcadet**10**

« Marcadet » est un projet de photographies mettant en scène de petites sculptures surréalistes.

S'inscrivant dans les codes du kitsch, entre suggestions de présentation et imageries de livres de recettes, ces photographies jouent avec la nourriture et les images contemporaines que l'on en fait. Matériaux bruts ou transformés se mêlent aux aliments, les détournent, les imitent et les travestissent. Le poisson, de par ses écailles, sa peau et les jeux de transparence et opacité, de textures, de brillance et de matité liées, est un animal naturellement orné. Des motifs s'y dessinent et lui permettent de scintiller, de parader et se cacher. Il est déjà défini par un champ lexical lié à la représentation et à l'image. Il concentre à la fois attirance et répulsion de par sa finesse,

son goût possiblement fort et son odeur prégnante. Met de choix pour certain, de pur dégoût pour d'autres, il peut être considéré de façon radicalement antagoniste.

En reconstruisant des scènes absurdes, parfois étranges, par l'imitation et le détournement des matériaux, le kitsch permet d'aborder cette contradiction dans des festins plus vraiment frais.

Il en résulte une série de scènes reproduisant des plats cuisinés et des services de table autour du poisson et de ses différentes recettes. Des matières récupérées ou fabriquées — polyméthacrylate, broderies de perles ou sequins, objets usuels... — évoquent cet aliment central ainsi que les accessoires et ingrédients qui l'accompagnent, composant des natures mortes fictives et narratives.

Fall 11
« Fall » est un projet de sensibilisation, il s'axe sur la question de la cécité en tentant d'améliorer le quotidien des malvoyants. La société est peu adaptée à ce handicap, « Fall » pourrait peut-être faciliter certaines tâches, naturelles et simples pour un voyant, mais complexes pour un non-voyant. C'est pourquoi le projet répond à des actions fréquentes et spontanées, essentielles, notamment se nourrir, préparer un repas et le déguster.

SCAN DALE 12
Nacré Studio est une marque de foulard en soie. La marque est concentrée sur une expérience visuelle entre le

chic et l'exploration artistique, entre l'art visuel et la mode. Nacré est une anagramme de « écran ». Une première collection composée de foulards en soie sert de présentation. Le foulard est utilisé en tant que support, les visuels ne servent pas de décoration, mais comme un composant, une sorte de mise en abyme, dans le but de venir bousculer les codes ancrés du carré de soie classique. Une multitude d'autres projets est en prévision, en continuant à suivre cette même ligne directrice et divaguant entre plusieurs moyens d'expression.

WOUIP 13

« WOUIP » se présente comme une feuille de route, un arrêt sur image des différentes étapes de fabrication d'une table basse et d'un plateau. L'intérêt du projet n'est alors pas seulement dans le résultat final, mais aussi, et surtout dans son processus de fabrication. Au-delà de l'aspect purement documentaire de cette collecte d'images, chaque étape peut être sujette à une remise en question du processus en laissant entrevoir des alternatives différentes du processus initial. Par leurs couleurs, leurs matières et leur cadrage, elles sont autant de possibilités pour le projet de prendre une route différente ou d'être stoppé. Ces images ne rendent plus seulement compte d'une étape de travail, mais peuvent aussi devenir le point de départ (ou d'arrivée) d'un nouveau projet.

Végétal et organique 14

Les différentes œuvres présentées correspondent

au thème « Végétal et Organique », à la manière de la composition d'un cabinet de curiosités, les objets qui font supports aux peintures sont « chinés » et soigneusement sélectionnés, collectionnés. Il existe un lien inhérent entre le sujet peint, la manière dont il est peint et l'objet qui fait médium. Il s'agit essentiellement d'anciennes matières « vivantes », tels les plumes ou encore les papillons. Le paradoxe crée entre les portraits, qui sont une représentation du vivant et leurs supports qui sont plus proches de la mort, suscite chez le visiteur une surprise appréciée par l'artiste.

Ulysse et Cyclope 15

Ce projet illustre d'une manière différente l'histoire d'Ulysse. Ulysse n'est plus un homme, mais une femme, et voyage avec ses compagnons sans sexe distinct. L'illustratrice a fait le choix de l'Odyssée, car c'est « l'un des livres les plus chouettes et fascinant que j'eus l'occasion de lire à l'école. » Cependant, elle s'est rendu compte que dans la majorité des cas, les hommes étaient les héros de toutes ces histoires anciennes que l'on nous donnait à lire. Elle a donc souhaité inverser les rôles, sans modifications du texte, car celui-ci est écrit d'un point de vue interne, à la première personne et donc de manière assez neutre.

Dans les images, les éléments se mélangent, se dissimulent les uns des autres, ainsi l'histoire se découvre au fur et à mesure. Visuellement, elle s'est inspirée de la linogravure qui lui a permis de jouer avec les pleins et les vides, le tout

en noir et blanc faisant par la même occasion écho aux représentations de l'Odyssée datant de la Grèce antique.

The Year of Monkey 16

Le projet a débuté par une réflexion sur le changement du rôle des êtres humains au cours des années. Le nom « The Year of Monkey » provient de l'origine — nous descendons tous des singes. L'autre point clé du sujet est le lien avec le côté animal, touchant des thèmes comme celui de la reproduction et de la sexualité. D'une manière générale, les animaux ne sont pas des êtres ayant une forte rationalité, ils ont besoin de vivre en groupe. Il est possible de faire un rapprochement avec la dévotion que certains portent pour les tendances et les vêtements.

Au-delà de la mode, son aspect psychologique est un point critique. Combien dépense-t-on pour des besoins sociaux, comme une forme de reconnaissance personnelle ou d'affirmation personnelle ? Le but étant d'utiliser des matières avec des rapports de proportions différents comme une métaphore pour véhiculer ces idées. L'ensemble peut-être perçu comme une expérimentation sociale.

Keep ya head up 17

Utilisé par la police pendant les manifestations, le pulvérisateur de gaz lacrymogène est un des symboles liés aux violences policières. Nous avons voulu redessiner un outil utilisé lors de ces confrontations en proposant une version pacifique. Chargé en air comprimé, cette gazeuse permet de pulvériser un

mélange d'eau et de paillettes sous pression lors de manifestation.

Aïta 18

Ce projet de céramique consiste à créer de petits objets façonnés à la main aux formes simples; implémentées de visuels graphiques. L'objet peut être à la fois un décor et/ou un objet fonctionnel. S'ajoutent à cette réalisation des éléments poétiques, des formes abstraites ou des dessins figuratifs. Chaque pièce créée peut être en lien avec n'importe quelle autre pièce de la collection. Ainsi, certaines peuvent s'empiler, d'autres peuvent avoir un même motif et une même proportion.

Ce projet est fait en collaboration avec d'autres créateurs ayant une façon de dessiner très personnelle, afin de créer un univers plus large et de confronter différents savoir-faire. Ce qui fait de ces objets dessinés à plusieurs mains, des pièces uniques.

BJR 19

BJR est une recherche portant sur la couleur. Des échantillons sont triés de la façon suivante, un triple guide : bleu, jaune et rouge. Un « blanc jaune » sera considéré comme jaune, etc. Ces échantillons ont été récoltés dans divers magazines, et la première surprise, en triant, a été de réaliser que les trois couleurs étaient également représentées, contrairement aux attentes. Le jaune n'était pas absent, il était bien là ; seulement il n'était pas aussi franc que le bleu ou le rouge. La couleur n'est jamais absolue, mais toujours relative

à celles qui les entourent. On voit dans les vidéos des hésitations, tout à coup un échantillon ne peut pas aller sur la pile bleue, il détonne trop ; il doit faire partie des rouges. Dans un second temps, sont triées uniquement les couleurs « grises », encore une fois selon ce guide bleu, jaune, rouge. En alignant côté à côté trois papiers gris, le jaune, le rouge et le bleu apparaissent. Parfois la distinction est claire, parfois elle nécessite un échantillon supplémentaire pour mieux faire ressortir les différences. Enfin est retrouvée une des catégories, les « gris/rouge », toujours avec les mêmes axes. Le tri est infini, la juxtaposition de deux échantillons fait ressortir leurs différentes nuances et températures de couleur. De plus, évidemment, suivant le lieu et le moment de la journée, les tris ont donné des résultats différents.



Ecole supérieure d'art et design Saint-Etienne



Ce projet a bénéficié du soutien de la commission d'aide de l'ESADSE

Johann Aussage

Le son Parnasse

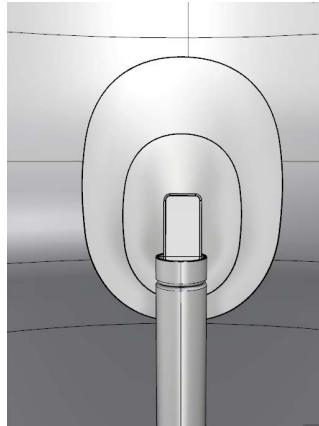


wwwesh studio 17

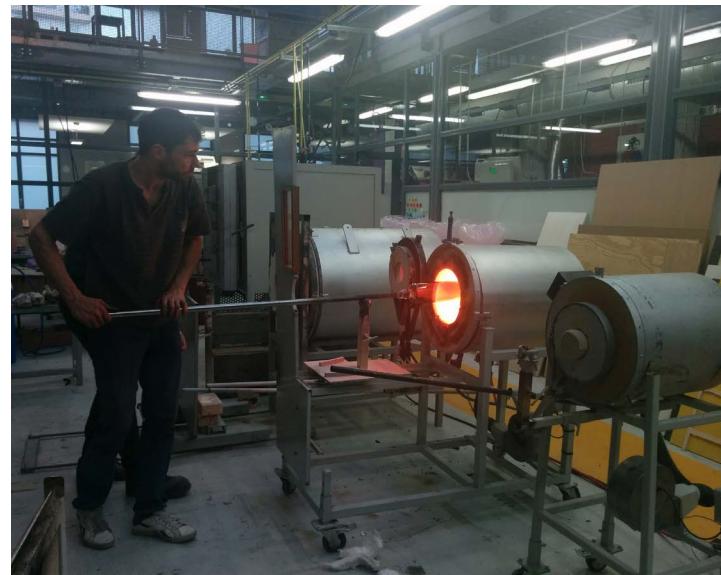
x.4427 y.1711



x.4578 y.3120



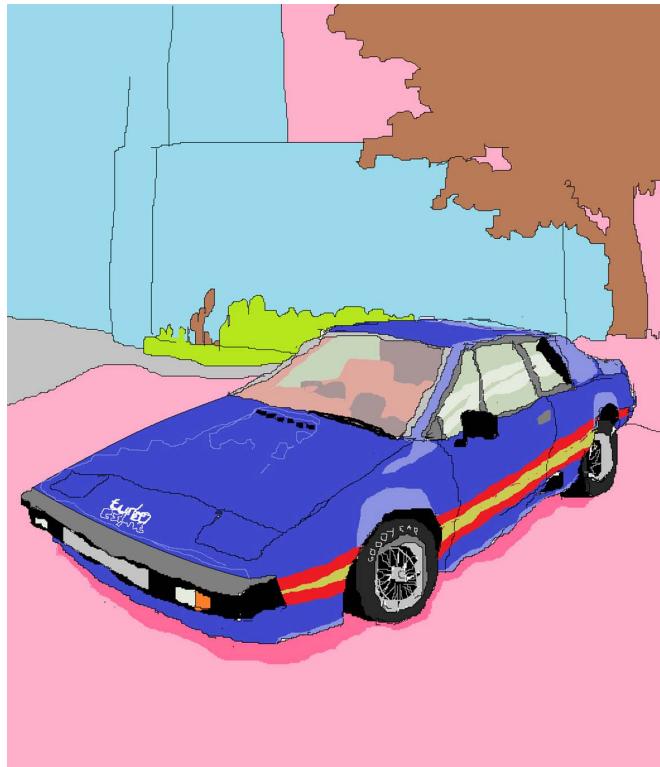
x.4550 y.2215



x.4889 y.2215

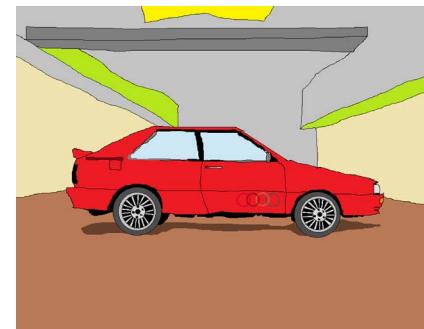


x.806 y.2835

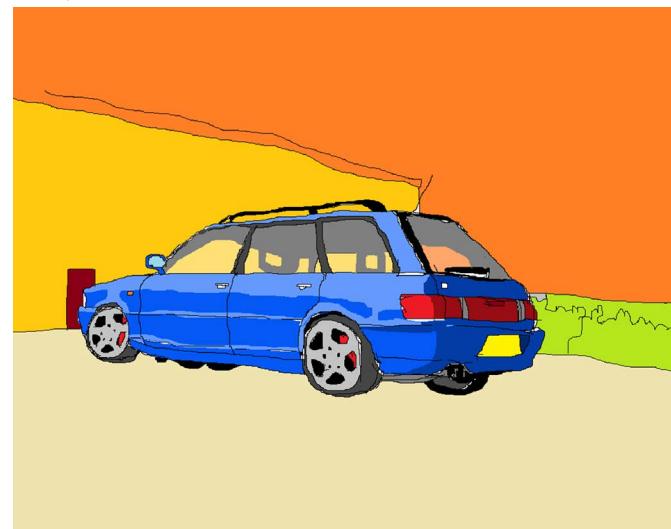


Carrossier

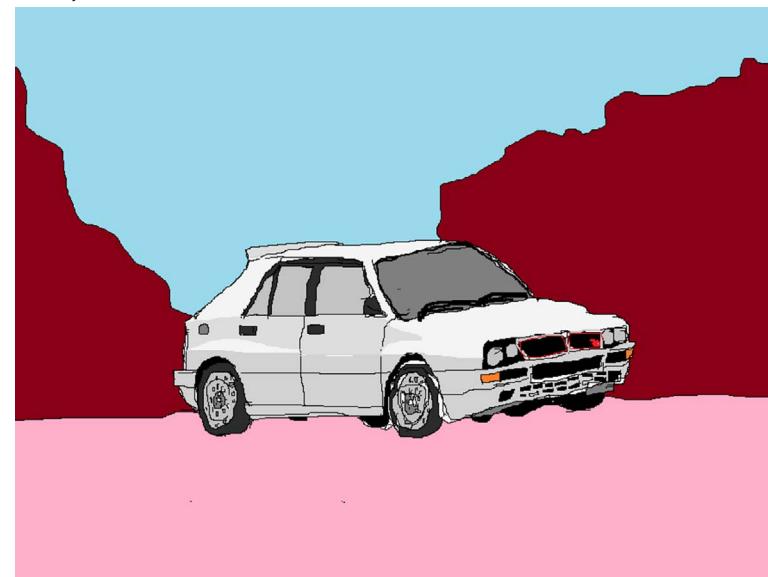
x.1987 y.2516



x.2179 y.2516



x.1795 y.2647



Jason Destrait

Axel Besson

Thomas Destraing

x.1097 y.120



x.2175 y.76



Au détour

x.2567 y.129



Mathilde Gintz 7

x.2076 y.76



x.69 y.2220



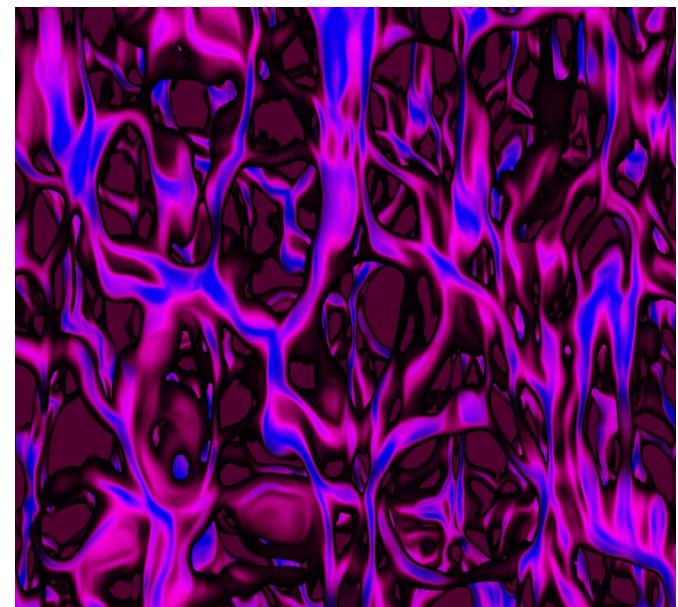
Post-it

x.848 y.1409

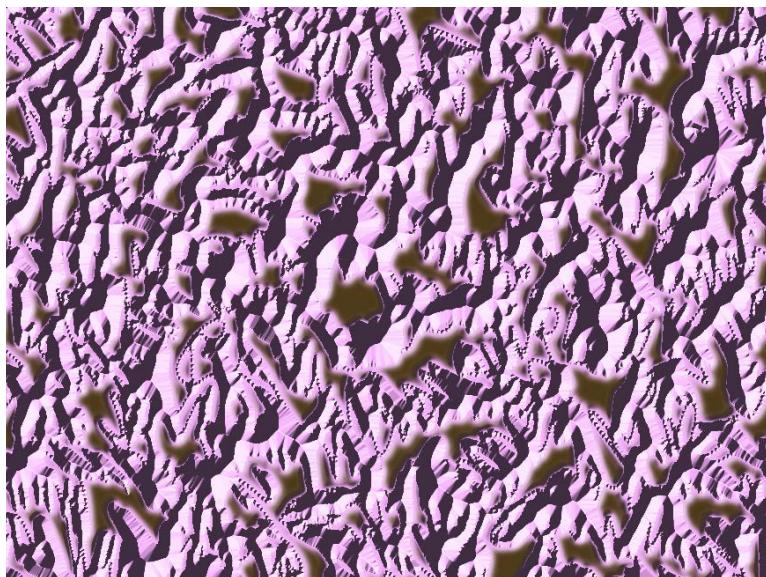


Jason Destrait

x.974 y.1221



x.848 y.1597



Axel Besson 3

Jeff Essoki

x.433 y.3522



x.513 y.2922

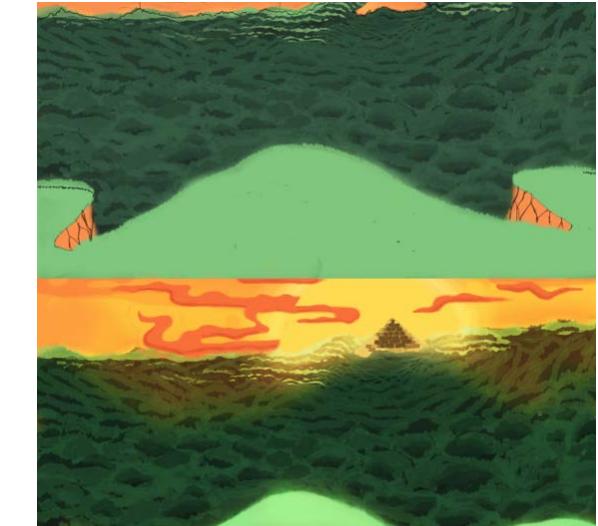


Hybridium

x.433 y.2922

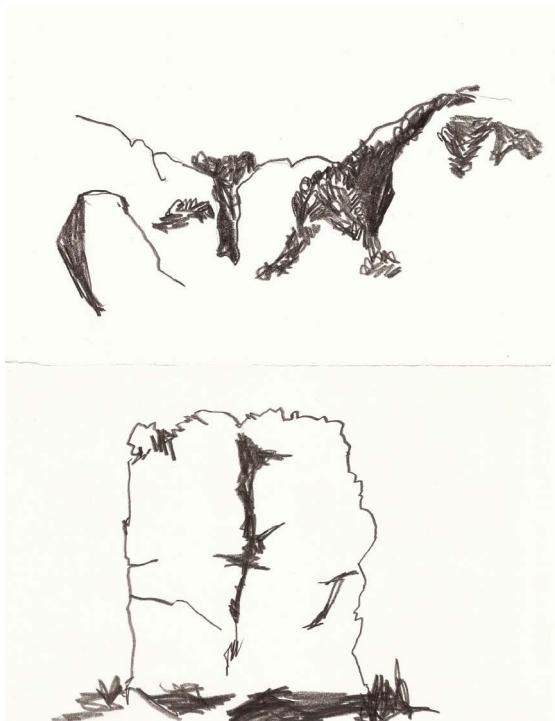


x.390 y.3890



Aurore Pinho E Silva **15**

x.1304 y.510



L'état stable/
Tourner autour

x.2178 y.1778



x.1748 y.1532



Théo Kasperowicz 8
Thomas Moisan 9

Mathilde Gintz

x1866 y652



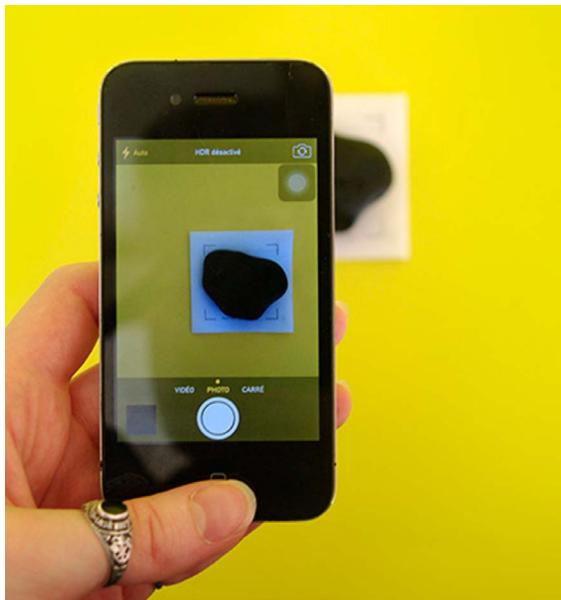
Valérianne Holley

Mnémonie



Thomas Lentz 11

x.3577 y.3093



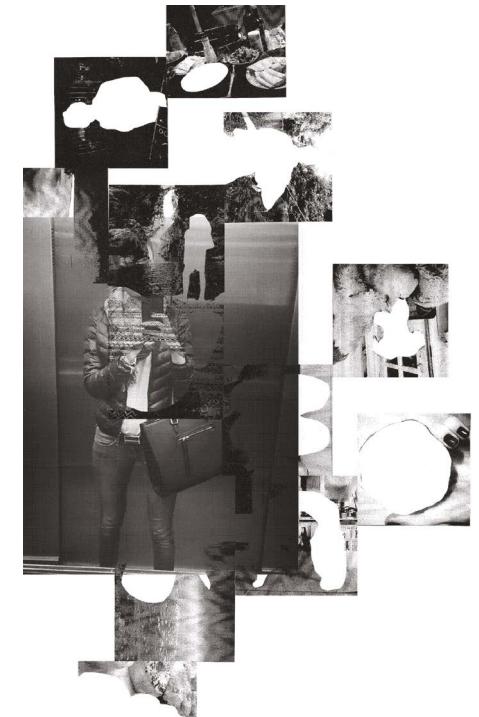
x.3970 y.2344



x.3577 y.2962



x.3484 y.2648





Origin of fire

x.4415 y.2926



x.4923 y.3086



Théo Kasperowicz & Thomas Moisan

x.4050 y.2648



Mathilde Gintz 7

Mario Simon Lafleur & Carol Landriot

Marcadet

Rose Pialat 14

x.5053 y.3763



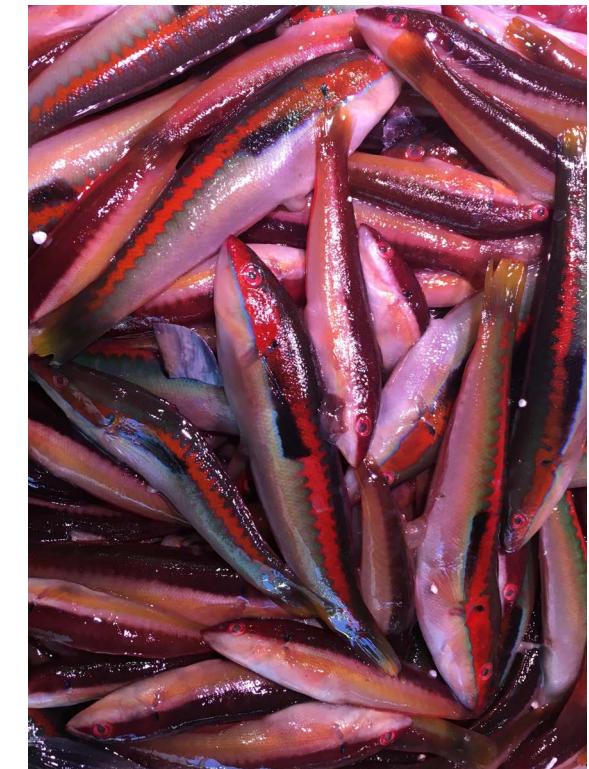
x.4975 y.3763



x.4109 y.3802



x.5299 Y.3298



x.6738 y.2230



Fall

x.6529 y.1828



Salima Zahi 18

x.6738 y.2364



x.6047 y.2164



Thomas Lentz

Nacré Studio

x.5887 y.3237



x.6171 y.3581



SCAN DALE

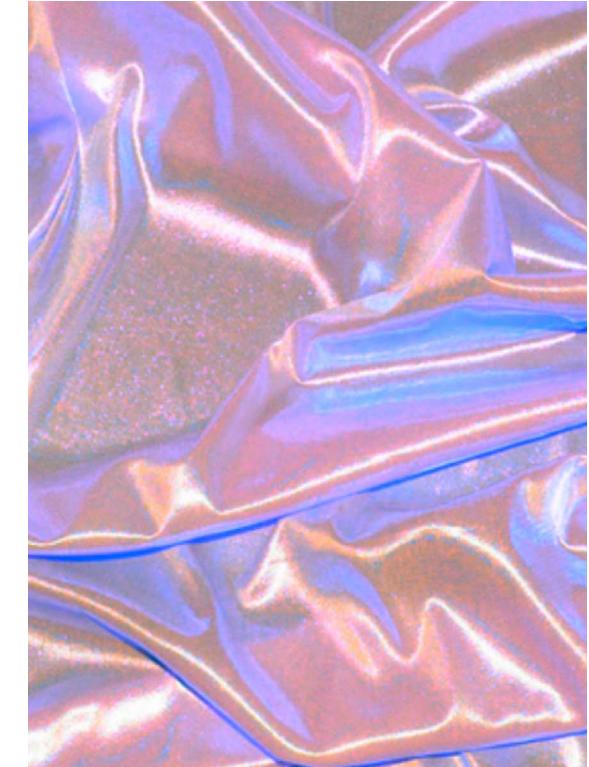


Elisabetta Silvestri **16**

x.6172 y.3677



x.5568 y.3781



x.2869 y.1164



WOUIP

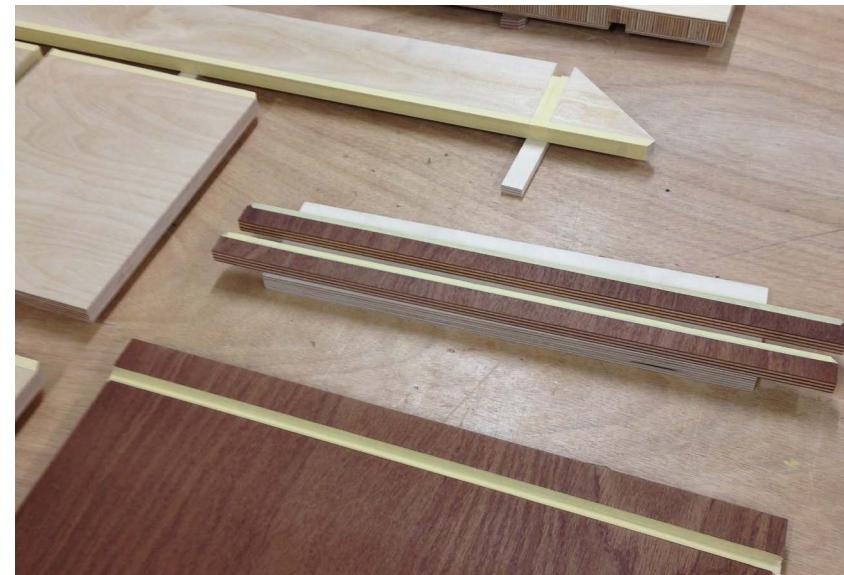
x.2869 y.1033



x.3303 y.902



x.2303 y.964



Salima Zahi **18**

Mathieu Perrais

Rose Pialat

Végétal et organique



Carol Landriot
& Mario Simon Lafleur **10**

x.3926 y.3361



x.2364 y.2836

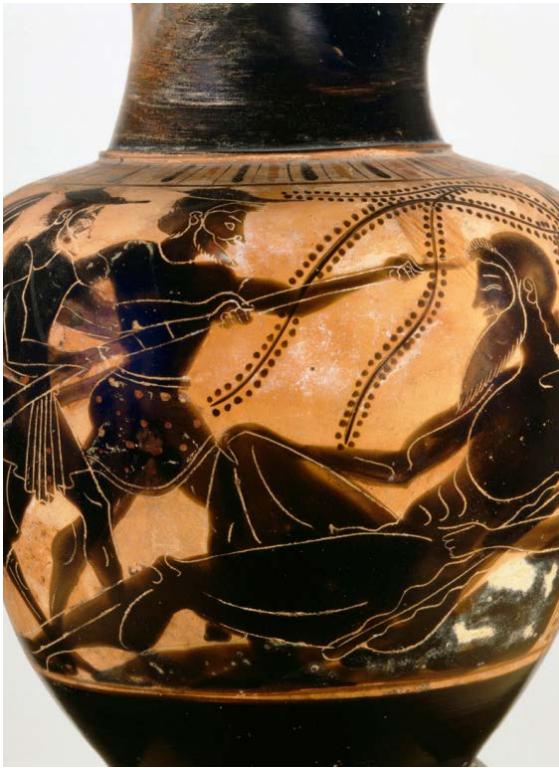


x.2990 y.3965



x.2866 y.3529





« Ulysse et Cyclope »

x.1577 y.3710



Aurore Pinho E Silva

x.1436 y.3468



x.1223 y.3710



Elisabetta Silvestri

The Year of Monkey



Nacré studio 12

x.161 y.859



x.161 y.666



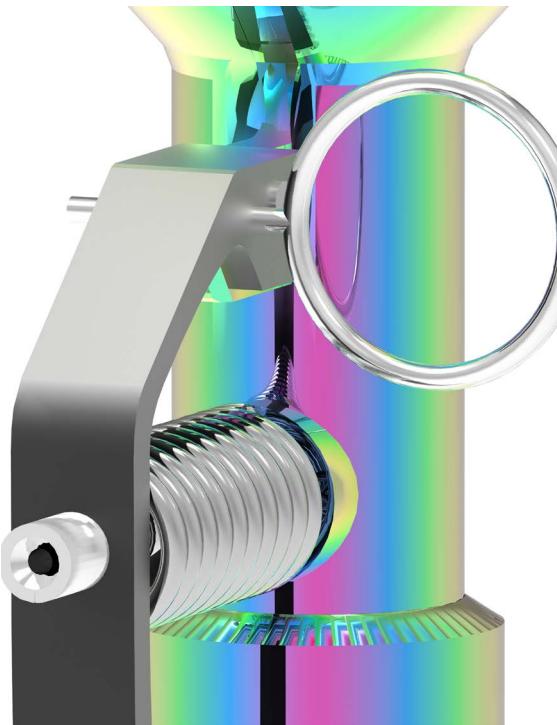
x.352 y.473



x.543 y.666



x.3239 y.1152



« Keep ya head up »

x.4050 y.1890

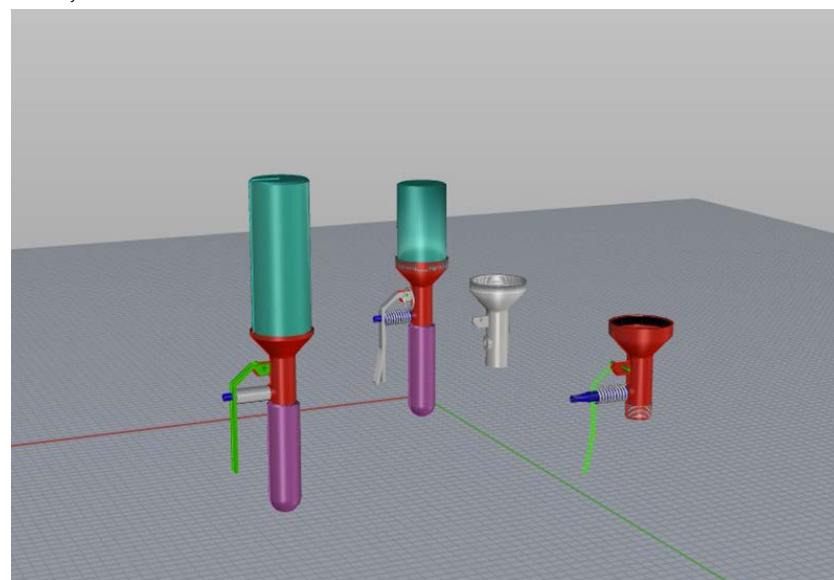


x.3239 y.1152



Johann Aussage **2**

x.3239 y.1152



wwwesh
studio



17

Salima Zahi

x.5860 y.1398



x.6039 y.585



Aïta



Thomas Lentz 11

x.6423 y.716



x.6231 y.716



x.4485 y.1352



BJR

x.4293 y.1090



x.4101 y.1221



x.4357 y.694



Carol Landriot &
Mario Simon Lafleur **10**

19

Laurene
Zyskind

Johann Aussage

Le son Parnasse

p.2

Axel Besson

Carrossier

p.3

Thomas Destaing

Au détour

p.4

Jason Destrait

Post-it

p.5

Jeff Essoki

Hybridium

p.6

Mathilde Gintz

**L'état stable/
Tourner autour**

p.7

Valériane Holley

Mnémonie

p.8

Théo Kasperowicz
& Thomas Moisan

Origin of fire

p.9

Mario Simon Lafleur &
Carol Landriot

Marcadet

p.10

Thomas Lentz

Fall

p.11

Nacré studio

SCAN DALE

p.12

Mathieu Perrais

WOUIP

p.13

Rose Pialat

Végétal et organique

p.14

Aurore Pinho E Silva

« Ulysse et le Cyclope »

p.15

Elisabetta Silvestri

The Year of Monkey

p.16

wwwesh studio

« Keep ya head up »

p.17

Salima Zahi

Aïta

p.18

Laurene Zyskind

BJR

p.19

Édito

L'exposition Off Online Project s'inscrit dans le thème de la 10e Biennale internationale de Saint-Étienne, «Working Promesse». Le travail est en pleine mutation et les outils de conception et de production évoluent et tendent de plus en plus vers le numérique. C'est dans cette logique d'expérimentation de ces nouveaux médiums, que nous proposons un espace d'exposition en ligne qui présente les travaux de nouveaux acteurs de la scène créative : artiste, designer. Au-delà de la production finie, souvent mise en avant, l'idée est d'exposer les différentes étapes qui constituent le projet : de la phase de recherche, aux références, en passant par les croquis préparatoires, jusqu'aux photos du projet achevé. Grâce aux piles d'images, vous pouvez naviguer entre les différents stades des travaux. L'ensemble de l'exposition est sous forme de *map* où se côtoient les différentes images des projets. Au sein du site, des hyperliens permettent de naviguer entre les projets selon des rapprochements qui nous paraissent intéressants à faire. Dans ce catalogue d'exposition (téléchargeable en ligne), un aperçu vous a donné de l'ensemble des projets. Les hyperliens sont présents et vous permettent de naviguer d'un projet à l'autre grâce à une lecture croisée de deux sommaires.

Remerciements

Random lab
Agnès Crepet
Elaine Dagorne
Jacques-Daniel Pillon
Sandra Trigano
Magalie & Hugues Lebret
L'équipe technique de l'ESADSE

Typographie
Aileron

Crédits

©Johann Aussage; ©Axel Besson; ©Thomas Destaing; ©Jason Destrait; ©Jeff Essoki; ©Mathilde Gintz; ©Valériane Holley; ©Théo Kasperowicz; ©Carol Landriot; ©Thomas Lentz; ©Thomas Moisan; ©Nacré studio; ©Mathieu Perrais; ©Rose Pialat; ©Aurore Pinho E Silva; ©Elisabetta Silvestri; ©Mario Simon Lafleur; ©wwwesh studio; ©Salima Zahi; ©Laurene Zyskind

Camille d'Arondel de Hayes
Guillaume Collin
Arnaud Gazda
Shaun Graham
Bathilde Lebret
Chloë Pelletier
www.offonlineproject.fr