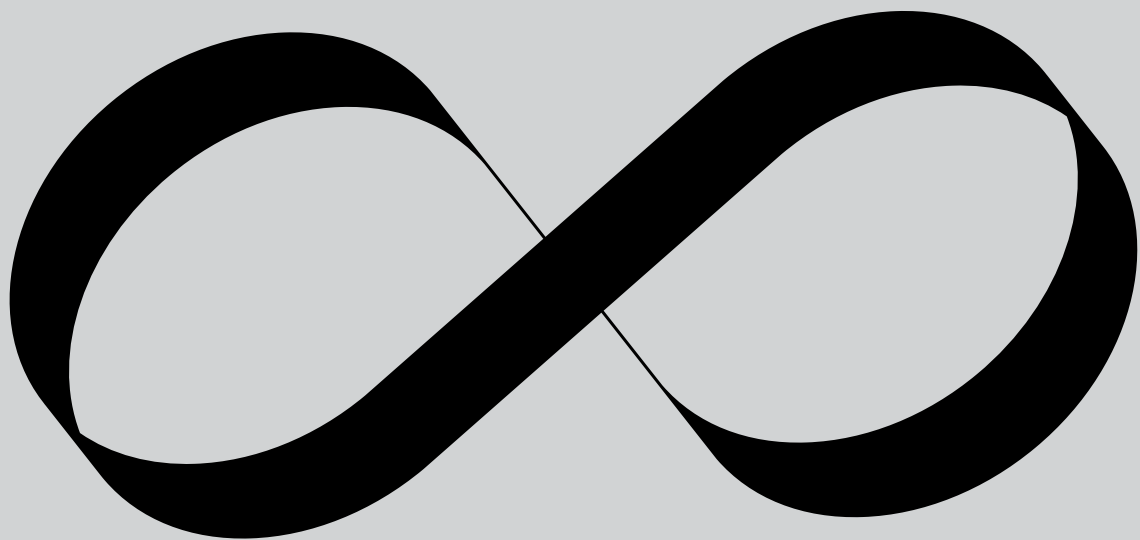


HEAD

LA

RECHERCHE EN ART
ET EN DESIGNRESEARCH
IN ART AND DESIGN

« Issue » est une collection de courtes publications réalisées au terme, même provisoire, de workshops, master classes et projets de recherche menés à la HEAD – Genève. Publiée sur le vif et à un rythme soutenu, elle témoigne d'une école en état de projet(s) permanent, en mouvement. Elle reflète la variété et l'ambition de ses formations en arts visuels, cinéma, architecture d'intérieur, communication visuelle, design mode, bijou et accessoire, questionne le caractère exploratoire et innovant de ses projets de recherche en art et en design contemporains, évalue son potentiel artistique et professionnel.

« Issue » ouvre les portes de l'école, à double sens : offrant un regard sur les coulisses de ses formations et projets de recherche, ces brochures servent simultanément de « visa » à une école en prise avec les réalités sociales du monde contemporain, multipliant les partenariats avec l'ensemble de ses acteurs professionnels, de l'institution culturelle jusqu'à l'entreprise.

Titres parus dans la collection Issue depuis 2011 :

- n°16 *MODE: DEMO – Lift Experience 2010*, Master Design Espaces & communication / Media Design, janvier 2011
- n°17 *Le Musée d'art et d'histoire de Genève, la fête au futur*, Master Design Espaces et communication, février 2011
- n°18 *Découvrir Annemasse*, Arts visuels, option art / media, mai 2011
- n°19 *Profil et projets / Profiles and Projects, Recherche en art et en design / Art and Design Research*, juin 2011
- n°20 *Melissa + Head – Genève*, Design Mode, Accessoires et Bijou, juin 2011
- n°21 *L'essai comme pratique artistique*, Arts visuels, octobre 2011
- n°22 *J'aime la typographie*, Jean François Porchez, Communication visuelle, janvier 2012
- n°23 *Zone entropie – ce qui reste du monde*, Option Construction Art & Espaces, juin 2012
- n°24 *L'esprit d'escalier*, Office cantonal de la population / laboratoire ALPes, octobre 2012
- n°25 *La remise en jeu*, Master TRANS – Enseignement Médiation, Fonds Cantonal d'Art Contemporain, Villa Dutoit, mars 2013
- n°26 *Vue sur la mer*, Master Arts visuels – WORK.MASTER, mai 2013
- n°27 *Dip in Space, Salon international du meuble de Milan 2011*, Master Design Espaces et communication, Bachelor en Architecture d'intérieur et en Design Mode, septembre 2013
- n°28 *Le prototype comme outil de transformation et de dialogue*, Ruedi Baur, Civic City, HEAD – Genève, Quartiers Créatifs, Marseille Provence, janvier 2014
- n°29 *Inverse Everything, Salon international du meuble de Milan 2012*, Master Design, Espaces et communication / Media Design, avril 2014
- n°30 *GraphicCeram*, Cercoco, Recherche sur la combinaison de techniques de traitement de surfaces, juillet 2014
- n°31 *Paléo Poster 2005 – 2014*, Projets et réalisations graphiques de la filière Communication Visuelle, juillet 2014
- n°32 *Design d'exposition: Quatres projets d'exposition réalisés par la filière Communication Visuelle, orientation Espace / Média*, mars 2015
- n°33 *Au Corps du sujet, Projet Equipbody*, Design Produit-bijou et accessoires, avril 2016

#34

ISSUE

HEAD LA RECHERCHE EN ART ET EN DESIGN RESEARCH IN ART AND DESIGN

P 6	Jean-Pierre Greff Anne-Catherine Sutermeister 2012-2015: La recherche à la HEAD – Genève <i>2012-2015: Research at HEAD – Genève</i>
P 10	Jelena Martinovic De l'art, de la science et du design: une histoire « gaie » <i>On Art, Science, and Design: a "Gay" History</i>
P 14	Nicolas Nova Ethnographie du présent, ethnographie des possibles <i>Ethnography of the Present, Ethnography of the Possible</i>
1	
<u>Projets Arts visuels/Fine Arts Projects</u>	
P 20	Ivonne Manfrini, Jean Stern Gestes nomades. Nomadisme des objets plastiques: infiltrations et questionnements par l'art des territoires du quotidien <i>Nomadic Gestures. The Nomadism of Plastic Objects: Infiltrations and Interrogations through the Art of the Territories of the Quotidian</i>
P 22	Frank Westermeyer Produire du paysage, produire de l'identité. Regards artistiques, ethno-historiques et anthropologiques sur le sud du Chili (XIX ^e -XXI ^e siècle) <i>Producing Landscape, Producing Identity. Artistic, Ethno-historical, and Anthropological Views of Southern Chile (19th-21st Century)</i>
P 24	Bertrand Bacqué L'essai au risque du cinéma et de l'art contemporain: généalogie et état des lieux <i>The Essay at the Risk of Film and Contemporary Art: Genealogy and Current Situation</i>

P 26	Laurent Schmid <i>Laptopradio</i>	P 44	Magdalena Gerber <i>GraphicCeram</i>
P 28	Pierre Hazan, Catherine Quéloz Politiques et initiatives mémorielles et pratiques artistiques dans les processus de paix et de reconstruction <i>Politics and Initiatives of Memory and Art Practices: The Role of Art in Peace and Reconstruction Processes</i>	P 46	Jérôme Baratelli (co-requérant) Guide audiovisuel intelligent <i>Smart Audiovisual Guide</i>
P 30	Ingrid Wildi Merino Architecture des transferts. Art, politique et technologie <i>Architecture of Transfers. Art, Politics and Technology</i>	P 48	Ruedi Baur La coexistence des cultures visuelles chinoise et occidentale <i>The Coexistence of Chinese and Western Visual Culture</i>
P 32	Mathieu Copeland L'exposition d'un film <i>The Exhibition of a Film</i>	P 50	Nicolas Nova <i>Design Ethnography Exploration</i>
P 34	Claire de Ribaupierre (co-requérante) Processus d'improvisation: performance et action située, des sciences sociales aux pratiques artistiques <i>A Process of Improvisation: Performance and Situated Action, from Social Sciences to Art Practices</i>	P 52	Jérôme Baratelli Les 50 dernières années du graphisme suisse romand <i>The Last 50 Years of Swiss Graphic Design in Western Switzerland</i>
P 36	Philippe Saner, Pauline Vessely (co-requérante), Sophie Vögele <i>Art.School.Differences</i>	P 54	Alexandra Midal <i>Mind Control</i>
		P 56	Christiane Luible <i>Fashioning Movement</i>
		P 58	Douglas Edric Stanley Écriture mobile <i>Mobile Writing</i>
		P 60	Nicolas Nova (co-requérant) <i>Inhabiting and Interfacing the Cloud(s)</i>
		P 62	Marguerite Humeau <i>The Things? – A Trip to Europa</i>
		P 64	La recherche en chiffres <i>Research Figures</i>
2			
<u>Projets Design/Design Projects</u>			
P 40	Christiane Luible <i>3D FabSim</i>		
P 42	Elizabeth Fischer Equipbody: mise en relation contextuelle du corps et de son équipement à l'ère surmoderne <i>Equipbody: Contextualising the Relationship of the Body with Its Equipment in the Era of Supermodernity</i>		

2012-2015 La recherche à la HEAD – Genève

2012-2015 Research at HEAD – Genève

FR Cet ouvrage s'inscrit dans la continuité des précédentes éditions ayant documenté les travaux de recherche effectués à la HEAD – Genève depuis sa création, il y a dix ans exactement (cf. ISSUE n° 05, 2009 et ISSUE n° 9, 2011). Il répertorie tous les nouveaux projets de recherche de 2012 jusqu'à fin 2015, et achève au cours de cette période, et donne la parole à deux chercheurs, Jelena Martinovic et Nicolas Nova, qui proposent une réflexion sur les interactions entre la recherche et la pratique en art et en design.

En quatre ans, la recherche à la HEAD s'est déployée, fidèle au postulat selon lequel la recherche en art et en design épouse et reflète la variété des formes que revêtent désormais l'art et le design. De nouvelles méthodes de recherche ont été éprouvées, des partenariats stimulants se sont mis en place et des propositions de valorisation novatrices ont permis aux projets de recherche de rayonner sur les plans suisse et international. Ainsi, l'*Exposition d'un film* de Mathieu Copeland, projet de recherche en art, a été présenté notamment à la Tate Modern – Londres et au Moma – New York.

Pas moins de vingt-cinq projets de recherche ont obtenu des subventions auprès de différentes sources de financement : si la HES-SO, grâce à son fonds stratégique, a soutenu la majorité des projets (16), il faut relever le fait que plusieurs projets ont été encouragés par le Fonds national suisse de la recherche scientifique – FNS (4 projets, dont 3 projets déposés par la HEAD), la Commission pour la technologie et l'innovation – CTI (1), le Secrétariat d'Etat à la formation, à la recherche et à l'innovation – SEFRI (1) et des fondations soutenant l'art (2). Quelques 4,8 millions, tous fonds confondus, ont été ainsi attribués à la recherche à la HEAD en quatre ans. Un cinquième environ de ce montant provient de fonds financiers exogènes, alors que le solde a été principalement financé par la HES-SO, démontrant ainsi l'important rôle de levier que joue celle-ci dans l'encouragement de la recherche en art et en design.

Aujourd'hui, les projets conçus et conduits par les artistes et designers de la HEAD montrent que la recherche s'est progressivement intégrée dans le projet global de notre école : elle offre des espaces-temps fertiles, invite les enseignants à expérimenter et à approfondir des intuitions pour nourrir leur travail et leur enseignement. Cependant, d'immenses chantiers sont encore à défricher et à étudier dans toute leur complexité : comment continuer

EN *The present work is merely the latest in a series of publications documenting the research carried out at HEAD – Genève since the institution was founded exactly ten years ago (see ISSUE 05 from 2009 and ISSUE 09 from 2011). It catalogues all the new research projects between 2012 and 2015 that were completed during that period and provides a forum for two researchers, Jelena Martinovic and Nicolas Nova, offering a reflection on the interactions between research and practice in the fields of art and design.*

*Over four years, research at HEAD grew significantly while holding true to the postulate that research in art and design closely follows and reflects the range of forms that art and design now assume. New research methods have been tried out and stimulating partnerships put in place, as innovative initiatives to increase understanding and appreciation of contemporary art and design have enabled research projects to reach audiences both in Switzerland and internationally. Mathieu Copeland's *Exhibition of a Film*, for instance, is a piece of research in the visual arts that has been shown at the Tate Modern in London and MoMA in New York.*

No less than twenty-five research projects received grants from various sources of financing. And although HES SO has backed the majority of the projects (17) through its strategic fund, it is also worth noting that several were assisted by the Swiss National Science Foundation (SNSF, 4 projects, including 3 submitted by HEAD), the Commission for Technology and Innovation (CTI, 1), the State Secretariat for Education, Research and Innovation (SERI, 1), and foundations that provide support to the arts (2). Some CHF 4.8 million in all was awarded to research at HEAD over four years. Approximately a fifth of that amount came from outside funding, while the remainder was mainly provided by HES SO, thus demonstrating the important leveraging role it plays in encouraging research in art and design.

Nowadays the projects devised and carried out by artists and designers at HEAD make it clear that research has indeed been gradually integrated in the overall mission of our school. It offers fertile contexts in terms of time and space and encourages teachers to experiment and deepen their intuitions in order to enrich both their work and their instruction. Nevertheless, immense areas holding out the promise of development have yet to be opened up and studied in all their complexity. How is our institution to continue to encourage a form of research that

d'encourager une recherche au service de l'art dans un contexte de plus en plus académique ? Comment articuler, en un dialogue fructueux, les exigences formelles des organisations suisses finançant la recherche avec les spécificités réelles de l'art et du design ? Enfin, quel(s) modèle(s) de formation de troisième cycle mettre en place pour que le PhD devienne une étape stimulante, exaltante dans le parcours d'un artiste ou designer ?

En effet, l'instauration d'un troisième cycle, couronné habituellement par une thèse de doctorat, suscite toujours, malgré les programmes éprouvés dans certaines écoles et pays, des débats intenses : la question des objectifs réellement visés, des compétences et des qualifications à acquérir ainsi que les discussions sur les formats de thèse montrent bien que les enjeux sont complexes et suscitent des questions fondamentales sur la manière d'organiser un parcours professionnel de designer ou d'artiste.

Une récente étude faite par l'Office fédéral des statistiques (OFS)¹ sur le doctorat montre que les motivations pour s'engager dans une thèse sont principalement d'ordre personnel. On se « lance » dans une thèse pour réaliser un travail scientifique, approfondir un sujet, acquérir des compétences dites « spécialisées » ; l'augmentation des chances professionnelles ne vient qu'en quatrième position.² Réaliser une thèse – très rarement financée dans le domaine des sciences humaines – relève donc clairement d'une motivation intrinsèque.

Depuis la Réforme de Bologne, d'autres sources de motivation sont venues se greffer sur cette motivation personnelle. En imposant le 3^e cycle comme une partie intégrante de la formation, Bologne a contribué à renforcer son attractivité, même auprès des artistes et designers. Si certains sont motivés par l'obtention du titre qui pourrait devenir un prérequis pour occuper des postes de professeur dans les écoles supérieures d'art³ à moyen terme, d'autres artistes et designers conçoivent la thèse comme une sorte de parenthèse dans leur carrière professionnelle, un temps pour expérimenter, explorer d'autres voies artistiques et approfondir des intuitions. La thèse apparaît comme un espace de liberté pour développer des pratiques permettant aux artistes et aux designers d'aller plus loin ou ailleurs dans leur démarche.

Dans la foulée, la question du format de thèse devient centrale, et c'est sur ce point que les débats s'avivent. D'une thèse qui serait une œuvre, un processus ou un artefact, incorporant et démontrant par sa seule présence des savoirs nouveaux, à une thèse plus traditionnelle, où l'œuvre serait l'appendice d'un texte académique classique, en passant par des thèses où les techniques de visualisation du savoir et les écritures numériques ouvriraient de nouvelles pistes formelles, les approches

serves art in an increasingly academic context? How are we to articulate in a fruitful dialogue the formal demands of Swiss organisations that fund research with the specificities—the real specificities, which are beginning to be understood—of art and design? And finally, what educational postgraduate model or models need to be set up for a doctorate to become a stimulating, exhilarating stage in an artist's or designer's career?

Indeed, to date, the creation of an advanced degree programme, crowned normally by a doctoral thesis, has always sparked intense debate, despite proven programmes in certain schools and countries. The question of the real objectives to be attained, the abilities and qualifications that need to be acquired, and the discussions about the forms a doctoral thesis may take clearly show that the issues are complex and raise fundamental questions about how a professional programme for designers and artists ought to be organised.

In general, a recent study by the Federal Statistical Office (FSO)¹ on the PhD degree shows that motivations for tackling a thesis are mainly personal. Students embark on a thesis to do scholarly or scientific work, deepen their knowledge of a subject, or acquire so-called 'specialised' skills. Increasing one's chances in a profession is lower down on the list and only mentioned in fourth place.² Thus, agreeing to do a doctorate—very rarely funded in the humanities—clearly springs from an intrinsic motivation.

Since the Bologna Process, other sources of motivation have come to be grafted onto this personal motivation. By imposing the postgraduate programme as an integral part of university education, Bologna has helped to reinforce its activity, even with artists and designers. If some are indeed motivated by earning the degree that could become a prerequisite for holding a professorship in advanced schools of art³ in the medium term, other artists and designers view the thesis as a kind of digression or interlude in their professional careers, a time to experiment, explore other artistic approaches, and deepen their intuitions, a space where artists and designers have the freedom to develop practices that enable them to go further or in new directions in their own practices.

In this regard then, the question of the form a thesis can take becomes essential, and it is around this point that the debate heats up. From a thesis that is a work of art, a process, or an artefact, incorporating and demonstrating new knowledge by its mere existence, to a more traditional thesis, in which the work of art is the appendix of a classic academic text, to a thesis where the techniques of visualising knowledge and digital writing blaze new formal paths, the approaches vary and reflect at times epistemo-

varient et reflètent parfois des perspectives épistémologiques aux antipodes les unes des autres, où le statut du texte reste la variable la plus importante. Est-ce que la prééminence du texte, qui remonte aux origines de notre histoire culturelle occidentale, doit être perpétuée, ou est-ce que de nouvelles manières de partager les savoirs, de l'ordre du sensible, d'une pensée visuelle, doivent être encouragées, au risque de susciter un changement de paradigme qu'il est encore difficile de mesurer?⁴ Dès le printemps 2017, la HEAD – Genève soutient deux doctorats par année dans un programme commun avec l'école doctorale EDAR Architecture & Sciences de la ville de l'EPFL-Lausanne. Ce sera l'occasion d'explorer ces propositions concrètement.

En Europe, les postures divergent : des pays nordiques, enclins à soutenir une approche centrée sur l'œuvre et la pratique, aux pays qui, comme la Suisse, instituent des collaborations avec les universités tout en proposant qu'une œuvre puisse cependant faire partie de la thèse⁵ en passant par le « creator doctus »⁶ qui propose un diplôme dont l'objectif est d'être reconnu au niveau européen, les manières de concevoir la thèse varient considérablement.

Au final, ces postures parfois opposées obligent cependant les candidats designers et artistes à faire une salubre mise au point sur leur parcours, de manière à identifier leurs besoins profonds. Il faut donc espérer que cette diversité des troisièmes cycles demeure, qu'elle reste foisonnante, à l'image de l'art et du design, au sein d'un paysage européen de la formation de plus en plus normé, sinon réglementé.

La formidable évolution qui a marqué ces dernières années, soutenue par une volonté forte de l'institution et un désir fort, quand bien même souvent implicite, des professeurs-e-s de l'école, fussent-ils émaillés de doutes fondés, d'apories, d'incompréhensions parfois, nous laissent convaincus que ces questions insistantes trouveront les meilleures réponses au cours des toutes prochaines années.

Jean-Pierre Greff
Directeur, HEAD – Genève

Anne-Catherine Sutermeister
Responsable de l'Institut de recherche
en art et en design (IRAD)

*logical perspectives that are diametrically opposed, where the status of the text remains the most important variable. Does the preeminence of the text, which goes back to the sources of our Western culture, have to be perpetuated, or do new ways of sharing knowledge, in visual and sensual terms, have to be encouraged at the risk of creating a paradigm shift that is still hard to measure?*⁴ Beginning in the spring of 2017, HEAD – Genève will support two PhD students per year in a joint programme with the EPFL's Architecture and Sciences of the City doctoral programme (EDAR) in Lausanne, providing an opportunity to explore these issues in concrete terms.

*In Europe, stances diverge. From Northern European countries, which are inclined to support an approach focused on the work of art and art practice, to countries like Switzerland that have instituted collaborations with universities while at the same time proposing that a work of art can indeed be a part of the thesis,*⁵ *to the creator doctus,*⁶ *a consciously invented degree the object of which is to be recognised throughout Europe for its artistic value, the ways of conceiving a thesis vary considerably.*

Finally, these occasionally conflicting stances force designer and artist candidates to engage in a healthy exercise of taking stock of their chosen path in order to identify their needs. Let us hope then that this diversity of postgraduate programmes endures and that it remains, like art and design, vibrantly varied and at the heart of a European landscape of an increasingly regulated education system.

The tremendous evolution of the recent past, backed by both the institution's unshakable determination and a strong, though often implicit desire on the part of the school's teachers—albeit punctuated with well-founded doubts, false starts, and occasional misunderstandings—leaves us convinced that these urgent questions will elicit better responses over the next few years.

Jean-Pierre Greff
Director, HEAD – Genève

Anne-Catherine Sutermeister
Head of the Institute for Research in Art
and Design (IRAD)

FR

1. La formation et la situation professionnelle des titulaires d'un doctorat (2010). Neuchâtel : Office fédéral de la statistique (OFS).
2. *Ibid.*, p. 20.
3. Dans certains cantons suisses, des dérogations ont dû être négociées pour que les professeurs dans les écoles d'art et de design ne doivent pas impérativement être titulaires d'une thèse.
4. Voir à ce sujet Wilson, Mick, van Ruiten, Schelte (2013). *SHARE. Handbook for Artistic Research*. Amsterdam, Göteborg, Dublin : ELIA, 352 p. Disponible sur le site <http://www.elia-artschools.org/userfiles/Image/customimages/products/120/share-handbook-for-artistic-research-education-high-definition.pdf>, dernière consultation le 13 septembre 2016.
5. Voir à ce sujet la formation doctorale proposée conjointement par l'Université de Berne et la Haute école des arts bernoise.
6. Voir le lancement du projet « Creator Doctus », qui réunit l'École européenne supérieure d'art de Brittany, la Birmingham School of Art et la Gerrit Rietveld Academie of Amsterdam : <http://laps-rietveld.nl/?p=5510>, dernière consultation le 15 septembre 2016.

EN

1. *La formation et la situation professionnelle des titulaires d'un doctorat* (2010). Neuchâtel : Federal Statistical Office (FSO).
2. *Ibid.*, p. 20.
3. In certain Swiss cantons, exemptions had to be negotiated so that professors in schools of art and design needn't necessarily have earned a PhD degree.
4. See Mick Wilson, Mick and Schelte Ruiten (2013). *SHARE. Handbook for Artistic Research*. Amsterdam, Göteborg, Dublin : ELIA, p. 352. Available at: <<http://www.elia-artschools.org/userfiles/Image/customimages/products/120/share-handbook-for-artistic-research-education-high-definition.pdf>> [Accessed 13 September 2016].
5. See the PhD programme jointly proposed by the University of Bern and the Bern University of the Arts.
6. See Launch *Creator Doctus*, which brings together the École européenne supérieure d'art de Brittany, the Birmingham School of Art, and the Gerrit Rietveld Academie of Amsterdam. Available at: <<http://laps-rietveld.nl/?p=5510>> [Accessed 15 September 2016].

De l'art, de la science et du design : une histoire « gaie »

On Art, Science, and Design: a "Gay" History

FR À partir de mon double parcours d'artiste et de scientifique, je souhaite exposer ici la manière dont l'histoire me sert à la fois d'outil scientifique et esthétique. Au cœur de ma recherche scientifique et de mon travail d'artiste se trouvent les dispositifs qui privent l'être humain de sa conduite « normale ». Si j'aborde ce thème en tant que scientifique, je me permets aussi de l'explorer avec plus de liberté dans mon travail artistique. Ce qui lie ces deux univers, c'est l'histoire érudite et « expérimentale ». Je désigne l'histoire à cette occasion comme étant véritablement « gaie »,¹ au sens où l'entendait Nietzsche, puisqu'elle me permet de passer aisément de la science, à l'art et au design.

Depuis une dizaine d'années, l'altération de l'esprit et les états extraordinaires sont au centre de mes recherches académiques et artistiques. Je réunis et confronte dans mon travail des thèmes et des objets a priori éloignés les uns des autres comme l'alpinisme, l'expérience de mort imminente, le psychédélisme, l'éducation radicale, la psychiatrie, la psychothérapie, la science expérimentale et l'art vidéo, à travers le dénominateur commun de l'approche historique.

Spécialiste en études historiques et sociales des sciences psychologiques, je travaille actuellement sur les techniques de conditionnement mental et l'influence des nouveaux médias sur les pratiques psychothérapeutiques. Mon projet postdoctoral, *Brainwashing and the Human Potential*, est une contribution à l'histoire des techniques de façonnage de la psyché entre 1945, qui correspond à l'essor de l'ingénierie humaine et du concept dit de déconditionnement de la personnalité autoritaire, et 1990, quand se sont largement diffusées les pratiques de « coaching ». Il s'agit d'une prolongation des recherches que j'ai menées dans le cadre du projet FNS *Mind Control. Radical Experiments in Art and Psychology 1960s-1970s* (cf. pp. 54-55), et de mes travaux précédents en histoire de la psychiatrie.²

Mon travail académique vise à renouveler l'historiographie. Pour ce faire, je porte mon attention sur un objet que j'aborde à travers une autre approche disciplinaire, souvent inédite, afin de revenir, enrichie, à la discipline de départ.³ J'ai réussi dans le cadre de ma thèse, grâce aux recherches empiriques sur le terrain dans le Midwest, à constituer un lien épistémologique entre psychologie et alpinisme au sujet

EN Drawing on my dual career as an artist and a scientist, I would like to outline the way history has served me as both a scientific and aesthetic tool. At the core of my scientific research and my work as an artist are displays that deprive human beings of their normal behaviour. I deal with these themes as a scientist, but also allow myself to explore them with greater freedom in my artistic work. What connects my two practices is an erudite, experimental history. I refer to history thus as being truly gay¹ in the sense Nietzsche understood the term: it lets me navigate with ease between science, art and design.

For some ten years, mind-altering processes and extraordinary states stood at the centre of my academic and artistic research. In my work, I bring together and compare themes and objects that, at first glance, may appear remote from one another such as mountaineering, near-death experiences, psychedelics, radical education, psychiatry, psychotherapy, experimental science, and video art. Yet, what holds them together is the historical approach through which I study them and a novel or eccentric character of the sources I am dealing with.

As a specialist in the historical and social studies of psychological sciences, I work on the techniques of mental conditioning and the influence of new media on psychotherapeutic practices. My postdoctoral project, entitled *Brainwashing and the Human Potential*, is a contribution to the history of mind-altering techniques between 1945—which corresponds to the development of human engineering and the concept known as the deprogramming of the authoritarian personality—and 1990, when the practices of coaching became widespread. This work is an extension of both the research I carried out as part of the FNS project called *Mind Control. Radical Experiments in Art and Psychology 1960s-1970s* (cf. pp. 54-55) and my previous work in the history of psychiatry.²

My academic work seeks to renew historiography. To accomplish that I focus on a subject that I study from the perspective of another discipline in order to return enriched to the discipline I began with.³ Thus, for example, as part of my thesis, and thanks to empirical field research carried out in the Midwest of the United States (interviews conducted with a professor emeritus of psychiatry of death, along with an analysis

de la « NDE » (« near-death experience »).⁴ En ce moment même, j'étudie le travail du collectif d'artistes américain T.R. Uthco (1968-1978), afin d'enrichir les connaissances sur le conditionnement mental et l'historiographie de l'art vidéo. Je m'intéresse également à la *Knowledge Box*, un display éducatif expérimental imaginé par le designer Ken Isaacs en 1962, dont le fonctionnement ressemble à une proto-version du web.

Dans mon travail artistique, individuel et collectif, l'expérimentation est en constante interaction avec les sources que j'aborde dans ma recherche historique, notamment au sein du projet *Brainwashing and the Human Potential*, ou d'un autre projet, mené en parallèle, *Landscapes and Bodies in Shock* – étude esthétique et scientifique du paysage alpin. Voici deux exemples :

1. La notion de « brainwashing » a été testée dans le cadre d'un workshop mené avec Florian Graf à la Haute école des arts de Berne (HKB), au cours duquel nous avons conçu, avec l'aide d'une coach invitée, un système d'organisation et de communication collectives, *Blind Circle*, qui privait les participants de leur individualité. Cette expérience a provoqué une discussion vive et sérieuse sur les limites de l'ingénierie humaine et a sensibilisé les participants au pouvoir d'un dispositif d'appartenance collective.
2. Avec les étudiant-e-s du Work.Master (HEAD – Genève, 2013-2015), j'ai conçu un enseignement expérimental qui a mobilisé les sources issues de l'alpinisme in situ (expéditions sur des sommets alpins à 3000 mètres d'altitude) et des sources psychologiques, en suivant par exemple les protocoles d'autohypnose collective développés dans *Mind Games* par Robert Masters et Jean Houston, ou, dans *Project 404 // Not Found*, l'exercice de fixer collectivement une image digitale).⁵ Ces expéditions et expérimentations ont constitué un cadre de recherche et d'action à partir duquel nous avons créé une série d'événements, dont *Night d'ascension*, une soirée multisensorielle (conférences, performances, musique) au Musée de la main (UNIL-CHUV, Lausanne).⁶ Ce projet se clôt avec *Peak Performance*, un catalogue d'expériences collectives.⁷

Les deux exemples d'expérimentation que j'ai menés avec les étudiants s'inscrivent dans une réflexion en éducation artistique autour des notions d'« auto-formation » ou de « l'école du maître qui manque ».⁸ Je privilégie à mon tour la création d'un rapport tangible au passé – à travers un dispositif, une expérience ou un protocole – permettant de rendre expérimentiels les concepts-clés abordés en histoire de la psychologie et ainsi, peut-être même de les repenser.⁹

of his archives), I was able to draw a novel link between psychology and mountaineering in relation to NDE (or near-death experience).⁴ At the moment, I am studying the work of American artist collective T.R. Uthco (1968-1978), with the aim of enriching the historiography of mind control and video art. I am likewise looking at *Knowledge Box*, an experimental educational display dreamed up by designer Ken Isaacs in 1962. The display's function resembles a proto-version of the web.

In my individual and group work, I interact in an experimental way with the sources I deal with in my historical research, e.g. in the *Brainwashing and the Human Potential* project or in another project carried out in parallel, *Landscapes and Bodies in Shock* (an aesthetic and scientific study of the Alpine landscape). Here are two examples:

1. The notion of brainwashing has been tested in a workshop with Florian Graf at Bern's University of the Arts (HKB). During the workshop we designed, with the assistance of a guest coach, a collective organisation and communication system called *Blind Circle*, which deprived participants of their individuality. This experience sparked a lively and serious discussion about the limits of human engineering and made participants aware of the power of the feeling of collective belonging.
2. With the students of Work.Master (HEAD – Genève, 2013-2015), I designed an experimental form of teaching that mobilised sources from on-site mountaineering (expeditions on 3,000-metre Alpine peaks) as well as psychological sources, following, for example, the protocols of collective self-hypnosis developed in Robert Masters and Jean Houston's *Mind Games*, or, in *Project 404 // Not Found*, an exercise involving collectively staring at a digital image.⁵ These expeditions and experimentations formed a framework for research and action from which we created a series of events, including *Night d'ascension*, a multisensory evening of talks, performances, and music at the Musée de la Main (UNIL-CHUV, Lausanne).⁶ This project ended with the catalogue of group experiments, *Peak Performance*.⁷

The two examples of experiments that I carried out with the students are part of a reflection in art education based on the notions of 'self-education' and 'the school with the missing teacher'.⁸ In my case, I favoured the creation of a tangible connection to the past—through a system, experiment, or protocol. This enables to turn key concepts in the history of psychology into experiences and thus maybe even rethink them.⁹

Le consensus culturel veut qu'on sépare les champs disciplinaires en attribuant à chacun des registres de production spécifiques (les scientifiques publient, les artistes exposent, pour le dire simplement), alors que l'artiste autant que le/la scientifique sont également guidé-e-s par l'intuition. Dans mon travail, j'exploite les sources liées aux états « non rationnels », à leur tour abordés par les scientifiques dans une volonté d'objectivation. En créant un rapport à la fois érudite et sensoriel à ces phénomènes, les hiérarchies existantes qui distinguent les univers de connaissances par les catégories telles que « scientifique », « laïque », « créatif », « artistique » et ainsi de suite, sont nuancées. Si ces terminologies ont bien leur raison d'être, les relations plus expérientielles permettent de les ancrer à la fois dans le passé et dans le présent.

— Jelena Martinovic

Biographie

Jelena Martinovic, historienne des sciences et artiste, s'intéresse à la question de l'esprit manipulé et altéré, thème qu'elle aborde aussi depuis peu au sein de l'histoire de l'art et des médias. Titulaire d'un PhD (Université de Lausanne, 2013), elle a bénéficié d'une bourse FNS (Pro*Doc Art & science, 2008-2011), ainsi que d'un poste FNS comme chercheuse senior (2014-2016). Collaboratrice associée à l'Institut d'histoire de la médecine et de la santé publique à Lausanne, elle a enseigné au Work.Master HEAD – Genève, à la Kunstuniversität Linz et à l'Université de Lausanne. Elle a bénéficié de résidences d'artiste au SOMA Summer (Mexico City), à la Sommerakademie im Zentrum Paul Klee (Berne) et de Pro Helvetia, à Cape Town et Johannesburg.

The cultural consensus tends to separate disciplinary fields by characterising them with specific production registers (scientists publish, and artists exhibit, to put it simply). Yet, both artists and scientists are equally guided by their intuition (or by chance), even if it is more common to hear artists talk about their emotions. In my work, I deal with sources that are linked to 'non-rational' states, which are in turn addressed by scientists through objectification. In creating an erudite and sensorial connection to these phenomena, existing hierarchies that distinguish the spheres of knowledge with categories such as 'scientific', 'secular', 'para-scientific', 'creative', 'artistic', can be nuanced. The latter have their reasons to exist, yet an experiential relationship enables us to anchor them both in the past and the present.

— Jelena Martinovic

Biography

*Science historian and artist Jelena Martinovic is interested in the question of the manipulated and altered mind, a theme she has also recently started dealing with in art history and media history. A PhD graduate from the University of Lausanne (2013), she was awarded an FNS Grant (Pro*Doc Art & science, 2008-2011) as well as an FNS post as senior researcher (2014-2016). Associated researcher at the University Institute of the History of Medicine and Public Health (IUHMSP) in Lausanne, she has taught at Work.Master HEAD – Geneva, the Kunstuniversität Linz, and the University of Lausanne. She has been an artist in residence at SOMA Summer (Mexico City), the Sommerakademie im Zentrum Paul Klee (Bern), and Pro Helvetia, in Cape Town and Johannesburg.*

FR

- 1 L'expression d'« histoire expérimentale » et « gaie » est utilisée chez Daniel Milo faisant référence au « gai savoir » de Nietzsche : Daniel S. Milo (mai-juin 1990). « Pour une histoire expérimentale, ou la gaie histoire ». In : *Annales ESC*, n°3, pp. 717-734.
- 2 Projet *Mind Control*, HEAD – Genève (2014-2016), dirigé par le Prof. Alexandra Midal (HEAD – Genève) et financé par le Fonds national suisse de la recherche scientifique (FNS).
- 3 Jelena Martinovic (paraîtra aux éditions MétisPresses, Genève, en 2017). *Genèse de la recherche académique sur l'expérience de mort imminente. L'exemple des recherches menées par le psychiatre Russell Noyes, 1967-1977*, thèse de doctorat, Université de Lausanne, 2013.
- 4 *Spring Time*, février 2014, co-organisé par la Sommerakademie im Zentrum Paul Klee et la Hochschule der Künste, Berne. www.sommerakademie.zpk.org/fileadmin/user_upload/2014/PDFs/SPRINGTIME14-Flyer-PUBLIC.pdf, consulté le 16 juin 2016.
- 5 Robert Masters et Jean Houston (1972). *Mind Games. The Guide to Inner Space*. New York: The Viking Press; *Project 404 // Not Found*, voir project404notfound.com/archive/, consulté le 17 février 2016.
- 6 Soirée imaginée avec les étudiant-e-s du Work.Master : <http://www.hesge.ch/head/evenement/2015/night-dascension-au-musee-main-unil-chuv>, consulté le 17 février 2016.
- 7 Jelena Martinovic (Ed.). (À paraître en 2016). *Peak Performance*. Lausanne.
- 8 Gerald Raunig (2012). *Fabriken des Wissens. Steifen und Glätten 1*. Zurich: Diaphanes; Irit Rogoff (2009). « Turning ». In : *e-flux 0*, E1-E10.
- 9 Des historiens des médias expérimentent avec les displays historiques, voir par exemple les workshops menés par Shintaro Miyazaki et Jamie Allen avec le E-Meter : <http://www.easternbloc.ca/workshops-2015-2016.php>, consulté le 25 mars 2016.

EN

- 1 The expressions 'histoire expérimentale' (experimental history) and 'gaie' (gay) can be found in the work of Daniel Milo and refer explicitly to Nietzsche's 'gay science': Daniel S. Milo, 1990. « Pour une histoire expérimentale, ou la gaie histoire ». In : *Annales ESC*, 3, pp. 717-734.
- 2 The *Mind Control* project, HEAD – Genève (2014-2016) under the direction of Prof Alexandra Midal (HEAD – Genève), financed by the Swiss National Science Foundation (SNSF).
- 3 Jelena Martinovic (2013). *Genèse de la recherche académique sur l'expérience de mort imminente. L'exemple des recherches menées par le psychiatre Russell Noyes, 1967-1977*, PhD thesis, University of Lausanne (scheduled for publication under a new title by MétisPresses, Geneva, in 2017).
- 4 *Spring Time* (February 2014) was co-organised by Sommerakademie im Zentrum Paul Klee & The Bern University of Arts (HKB). Available at: www.sommerakademie.zpk.org/fileadmin/user_upload/2014/PDFs/SPRINGTIME14-Flyer-PUBLIC.pdf [Accessed 16 June 2016].
- 5 Robert Masters and Jean Houston (1972). *Mind Games. The Guide to Inner Space*, New York: The Viking Press; *Project 404 // Not Found*, available at: project404notfound.com/archive/ [Accessed 17 February 2016].
- 6 The evening event was devised with Work.Master students, who created videos, sculptures, and a reception platform for the lecturers (Vincent Barras, Maxime Guitton and Merel van Tilburg), a sound selection, and a buffet/bar, along with a setting for the performance *Données relaxantes* by artist Lauren Huret. Available at: <http://www.hesge.ch/head/evenement/2015/night-dascension-au-musee-main-unilchuv> [Accessed 17 February 2016].
- 7 Jelena Martinovic (ed.) (2016). *Peak Performance*. Lausanne.
- 8 Gerald Raunig (2012). *Fabriken des Wissens. Steifen und Glätten 1*. Zurich: Diaphanes; Irit Rogoff, 2009. *Turning*. e-flux 0, E1-E10.
- 9 Media historians are experimenting with historical displays, see for example Shintaro Miyazaki and Jamie Ellen's workshops with the E-Meter. Available at: <http://www.easternbloc.ca/workshops-2015-2016.php> [Accessed 25 March 2016].

Ethnographie du présent, des possibles

the Present,

Ethnography of Ethnography of the Possible

FR Que nous disent les gestes que nous effectuons avec les objets techniques numériques ? Comment analyser leur évolution avec les usages croissants des technologies de réalité virtuelle ou d'interfaces gestuelles ? Ce sont ces questions que j'ai abordées dans le cadre du projet *Curious Rituals*¹ et qui sont l'occasion de porter un regard critique sur les apports de cette recherche à ma pratique double de chercheur et de consultant.

La démarche employée pour répondre à ces questions a été structurée en deux temps. Nous avons d'une part réalisé une enquête de terrain visant à appréhender les gestes, postures et mouvements du corps liés aux usages d'ordinateurs, téléphones et autres objets du numérique. Cette phase a donné lieu à la publication d'un ouvrage illustré² discutant la typologie de gestes observés, sur la base de laquelle nous avons réalisé un court-métrage³ spéculant sur les gestes à venir avec des objets techniques encore en développement dans les laboratoires de recherche. Le principe étant de partir des catégories révélées dans l'étude de terrain pour imaginer comment elles se déploieraient avec telle ou telle interface.

Sciences sociales créatives

Ce projet est représentatif de mon double travail de chercheur et de consultant, parce qu'il est constitué de deux mouvements au cœur de ma pratique : la description des usages actuels et la prospective visant une spéculation des usages à venir. Du point de vue académique, la première étape correspond à une démarche ethnographique, car dirigée vers la description de pratiques et de cultures. Et la seconde, basée sur un principe de projection, relève quant à elle du design. Ces deux temps renvoient à mon sens à deux courants des sciences sociales actuelles. Il s'agit d'une part du mouvement actuel dit des « sciences sociales créatives »⁴ qui explore le croisement des sciences sociales et des arts ; l'idée étant de trouver des formes de témoignage et de description de la réalité qui concilient originalité et exigence de rendre le monde intelligible. Et c'est d'autre part la volonté d'étendre la démarche ethnographique vers la prospective, comme le proposent les tenants de « l'ethnographie des possibles ».⁵

EN What do the gestures we make with digital artefacts tell us? What do they reveal about our social interactions? How should we analyse their evolution with the increasing uses of gestural interfaces and virtual reality technologies? These are the questions I tackled as part of a project¹ I carried out as a guest researcher in the Media Design Practices programme of the Art Centre School of Design in Pasadena. To go back over that project as part of this edition of ISSUE offers me a chance to take a critical look at what that research has contributed to my dual practice as a researcher and a consultant.

The approach that was used to answer these questions involved two distinct phases. First we carried out field research that tried to assess the gestures, postures and bodily movements associated with using computers, telephones, and other digital objects. That phase gave rise to the publication of an illustrated book² discussing the various categories of gestures as well as a design fiction film³ on the basis of these observations. This film speculated on future gestures involving technical objects that are still in the developmental stage in research laboratories. The idea was to work from categories that the field research had brought to light and imagine how they would be deployed with this or that interface.

Creative social sciences

This project is representative of my work in two fields as a researcher and as a consultant, as much for its methodical approach as for its results and their circulation in different spheres. In other words, my work is made up of two movements that are at the heart of my practice. There is describing current uses, and then prospecting that is meant to speculate on future uses. In other words, grasping something of the surrounding reality that may anticipate what the future holds. From the point of view of individual disciplines, the first phase corresponds to an ethnographic approach since it aims to describe practices and cultures, while the second, based on the idea of making projections into the future, partakes of design. These two phases, as I see it, point to two trends in the social sciences today. On the one hand, there is

Nuances contextuelles, nuance de fond

Cette démarche sert aussi lors de travaux avec les clients de ma société. J'ai par exemple pu être amené à réaliser des enquêtes de terrain sur le nouveau rapport à la mobilité, qui ont ensuite débouché sur la publication d'un manuel fictif de voiture autonome. S'il y a une correspondance entre mes pratiques de chercheur et de consultant, il y a néanmoins des nuances à relever.

En premier lieu, le type de connaissances produites dans les deux cas n'est pas équivalent. Si l'objectif de véridicité est bien présent dans les deux cas, les travaux réalisés pour les clients nécessitent de dépasser la description des pratiques actuelles, ou à venir, en présentant des recommandations et des propositions à mettre en œuvre pour le client. Du côté académique, les descriptions doivent par exemple être discutées en regard de l'état de l'art (comparaisons avec d'autres terrains, lien avec des concepts théoriques, montée éventuelle en généralité).

Par ailleurs, une seconde nuance de taille concerne la question du « futur » et les spéculations sur celui-ci. Si des clients sont demandeurs de considérations prospectives, le monde académique a plus de difficultés avec cette logique. C'est pourtant une direction qui commence à se développer au sein de communautés interdisciplinaires telles que le *Design Anthropology*,⁶ ces chercheurs proposant de combiner la nature « projective » du design à la démarche d'investigation de l'anthropologie.⁷

Vers une ethnographie créative et spéculative

Le double mouvement de description des pratiques actuelles et de spéculation vers des pratiques futures a progressivement acquis un caractère programmatique dans mon travail, tant dans ma démarche de chercheur, d'enseignant que de consultant. C'est cette approche que je m'attelle à décliner pour saisir les cultures numériques d'aujourd'hui et de demain. Et ce travail vise également à explorer les entrecroisements entre sciences sociales et art appliqués, de même que leurs enjeux épistémiques.

— Nicolas Nova

the current movement known as creative social sciences,⁴ which explores the point where social sciences and the arts (including design as an applied art) meet, the idea being that one can come across forms of accounts and descriptions of reality that reconcile originality and the demand to render the world intelligible. On the other, there is the desire to extend the ethnographic approach to a speculative endeavour, just as the proponents of the ethnography of possibilities⁵ propose.

Contextual nuances, fundamental nuance

As I have pointed out above in describing the way the project is now circulating, this approach has also been useful in work I do for my company's clients. For example, I was once led to do field research on our new relationship to mobility, which then gave rise to the publication of a fictional manual for a driverless car. If, from the point of view of my approach, a correspondence between my practices as a researcher and as a consultant indeed exists, there are then pertinent nuances that deserve to be pointed out.

First of all, the kind of knowledge produced in the two cases is not equivalent. Although the objective of truth can indeed be found in both cases, work done for clients requires one to go beyond describing current or future practices by offering recommendations and proposals that can be implemented for the client, because at heart the idea is to use this material for its heuristic value in connection with the specific problems clients set themselves, whereas in terms of the university, descriptions, for example, have to be discussed vis-à-vis the state of the art (comparisons with other fields, connection with theoretical concepts, possible transformation into a generality, etc.).

Moreover, a second major nuance concerns the question of the future and speculations about it. While organisations both public (municipalities, the state) and private (start-ups, small and medium-sized companies, industrial groups) are at ease with speculative considerations and happy to solicit them, the academic world has a harder time with this logic. Indeed, researchers seem reluctant to combine what we might call evidentiary rules (what constitutes acceptable proof) and the description of phenomena that have yet to occur. Yet that is one direction that is beginning to develop within interdisciplinary communities like *Design Anthropology*⁶ with those researchers proposing to fuse the projective nature of design with the investigative approach of anthropology.⁷

Biographie

Nicolas Nova est cofondateur du *Near Future Laboratory* et professeur à la HEAD – Genève. Titulaire d'un doctorat en interaction homme-machine (EPFL-Lausanne), il s'intéresse aux questions d'usage et de prospective en lien avec les technologies numériques dans le domaine de l'urbain, des nouvelles interfaces et des cultures populaires (jeux vidéo, musique, art numérique). Auteur de *Futurs? La panne des imaginaires technologiques* (2014, Montélimar: Moutons électriques) et de *Beyond Design Ethnography* (2015, Berlin: SHS Publishing).

Towards a creative and speculative ethnography

The dual movement of describing current practices and speculating about future ones has gradually taken on a programmatic character in my work with respect to my approach as both a researcher and a consultant. It is that approach that I have set myself the task of expanding in various types of research projects about current and future "digital cultures". This work then also aims to explore the areas where the social sciences and the applied arts cross paths, and the epistemic issues they raise.

— Nicolas Nova

Biography

Nicolas Nova is the cofounder of the Near Future Laboratory and a professor at HEAD – Genève. He holds a doctorate in human-machine interaction from EPFL in Lausanne and now focuses on observing and documenting digital and new media practices, as well as creating design fictions, i.e speculative designed objects that explore the experiences of the near future. Dr Nova is the author of Futurs? La panne des imaginaires technologiques (Moutons électriques, 2014) and Beyond Design Ethnography (SHS Publishing, 2015).

FR

- 1 curiousrituals.wordpress.com (curiousrituals.wordpress.com)
- 2 <https://curiousrituals.files.wordpress.com/2012/09/curiousritualsbook.pdf> (<https://curiousrituals.files.wordpress.com/2012/09/curiousritualsbook.pdf>)
- 3 <https://vimeo.com/48204264> (<https://vimeo.com/48204264>)
- 4 Voir Jablonka, I. (2014). *L'histoire est une littérature contemporaine. Manifeste pour les sciences sociales*. Paris: Seuil, la Librairie du XXI^e siècle.
- 5 Halse, J. (2013). « Ethnographies of the possible ». In: W., Gunn, T., Otto & R.C., Smith (Eds). *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 180-196.
- 6 Gunn, W., Otto, T., Smith, R.C. (2013). *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- 7 Ce n'est d'ailleurs pas un hasard que cette approche intéresse les sciences sociales non-positivistes, puisque celles-ci se définissent plus dans une épistémologie de la plausibilité que dans une recherche de réfutabilité Poppérienne. On pourrait faire l'hypothèse que se situer dans une recherche de la plausibilité ne ferme pas à la porte à la spéculation.

EN

- 1 curiousrituals.wordpress.com (curiousrituals.wordpress.com).
- 2 <https://curiousrituals.files.wordpress.com/2012/09/curiousritualsbook.pdf> (<https://curiousrituals.files.wordpress.com/2012/09/curiousritualsbook.pdf>).
- 3 <https://vimeo.com/48204264> (<https://vimeo.com/48204264>).
- 4 See Jablonka, I. (2014). *L'histoire est une littérature contemporaine. Manifeste pour les sciences sociales*. Paris: Seuil, Librairie du XXI^e siècle.
- 5 See Halse, J. (2013). "Ethnographies of the possible". In: W. Gunn, T. Otto, and R.C. Smith, (eds.). *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 180-196.
- 6 W. Gunn, T. Otto, and R.C. Smith (eds.) (2013). *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury.
- 7 It is no coincidence, moreover, that this approach is of interest to the non-positivist social sciences, which define themselves more in an epistemology of plausibility than as a search for Popperian falsifiability. One might assume that locating oneself in a search for plausibility does not close the door on speculation.

PROJETS

EN

1

ARTS

VISUELS

FINE

ARTS

PROJECTS

Gestes nomades. Nomadisme des objets plastiques: infiltrations et questionnements par l'art des territoires du quotidien

Nomadic Gestures. The Nomadism of Plastic Objects: Infiltrations and Interrogations through the Art of the Territories of the Quotidian

Chefs de projet /Project managers	Ivonne Manfrini, Jean Stern (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} octobre 2008 au 28 février 2014 (65 mois)
Equipe/Team	Maryline Billod, Maya Bösch et Michèle Pralong, Abdelkader Damani, Véronique Mauron, Morad Montazami, Martin Widmer
Partenaires/Partners	École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS), Paris; École nationale supérieure d'architecture de Grenoble; Laboratoire Chôros, EPFL-Lausanne; Fonds d'art contemporain, Genève; Parc naturel régional du Haut-Jura, Lajoux; Théâtre du Grütli, Genève
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subvention/Grant	66'300.- CHF
Autres fonds / Other funding	124'353.- CHF
Coût total/Total cost	190'653.- CHF
Contact/Contact	sternmail@gmail.com

FR Le projet entend interroger le geste plastique dans sa capacité à (re)penser la culture, la ville, le territoire. Comment peut-il être associé au redéploiement du « vivre les espaces de la ville et de la nature » ? Quelles dimensions poétique, sensible, mémorielle, sociale, écologique et politique engage-il ? Et comment, en retour, ce déplacement du geste plastique hors des lieux institués et son inscription dans les espaces urbains ou naturels de la société civile modifie-t-il la nature même de ce geste ?

Fondée sur des partenariats avec différents interlocuteurs, la recherche vise à expérimenter sur le terrain divers processus d'infiltration de l'art dans des espaces culturels ou sociaux différents, par exemple: le théâtre et la scénographie avec le Grü/Transthéâtre sous la direction de Maya Bösch et Michèle Pralong (aujourd'hui Grütli), Genève; une architecture

EN The project seeks to examine the artistic gesture in its ability to imagine and rethink culture, the city, and the territory. How can one connect the artistic gesture to a return of the "experience of urban and natural spaces"? What poetic, emotional, memorial, social, ecological and political dimensions does it enlist? And how does this shift of the artistic gesture to outside instituted sites and its inscription in urban and natural spaces in civil society modify the very nature of the gesture?

Based on partnerships with a range of entities, this research is an attempt to experience in the field various processes for getting art into different social and cultural spaces, for example in theatre and stage design with Grü/Transthéâtre under the leadership of Maya Bösch and Michèle Pralong (the present-day Grütli), Geneva; in architecture with the Cantonal Office of Population, Geneva; in the

avec l'Office cantonal de la population, Genève; les espaces publics de Genève et de Lausanne avec le laboratoire Chôros de l'EPFL; une friche de centre-ville avec l'Ecole supérieure d'architecture de Grenoble; le territoire avec le Parc naturel régional du Haut-Jura.

Au niveau de la méthode, des analyses ont été conduites sur le mode anthropologique de manière à cerner les formes de visibilité et de réception de l'art dans des proximités nouvelles, que ce soit à travers l'interaction entre les situations sociales ou politiques rencontrées ou dans des métissages et tensions avec les autres domaines du savoir ou des arts.

À travers l'élaboration de nouveaux objets plastiques et/ou sonores, qui revisitent jusque dans leurs limites les notions d'événement, d'éphémère, de monument, d'enquête ou de témoignage, *Gestes nomades* élabore des objets singuliers en négociations étroites avec le contexte.

public domaine space in Geneva and Lausanne with the EPFL's Chôros laboratory of; at an inner city wasteland site with Grenoble's Advanced School of Architecture; and in a natural area with the Regional Natural Park of Upper Jura.

In terms of the method employed, analyses followed an anthropological approach and were carried out to identify the forms that the visibility and reception of art take in the new proximities to the public, sponsors, and art patrons, whether through interaction in the political and social situations encountered, or in the fusions and tensions with other fields of knowledge and the arts.

By elaborating new art objects and/or sound pieces that re-examine, stripped to their very limits, such notions as the event, transience, the monument, investigation, and reporting, *Gestes nomades* produces singular objects in close connection to their context.



AMÉNAGER, Mari Alves Pinto, Installation vidéo, 18 mars 2010, Plaine de Plainpalais (Plaine/Off).
AMÉNAGER, Mari Alves Pinto, video installation, 18 March 2010, Plaine de Plainpalais (Plaine/Off).

Valorisation/Dissemination

Conférence/Conference — *Ailleurs dans la ville. La commande: art et interaction dans l'espace public.* Journée d'étude, Grü/Transthéâtre, 4 mai 2012, avec Abdelkader Damani, Christoph Doswald, Christian Gonzenbach, Jean-Pierre Greff, Lysianne Lécho Hirt, Béatrice Manzoni, Federica Martini, Véronique Mauron, Mathieu Menghini, Luca Pattaroni, Barbara Polla, Pierre Schaefer.

Publications — Ivonne Manfrini, Jean Stern (Eds.) (2015). *Sans le socle*. Genève/Lausanne: HEAD/art&fiction
Ivonne Manfrini, Jean Stern (Eds.) (2008). *Squelette*. Genève: HEAD.
Jean Stern (Ed.) (2012). *L'esprit d'escalier. Population, mouvements et migration*. Genève: HEAD.

Produire du paysage, produire de l'identité.

Regards artistiques, ethno-historiques et anthropologiques sur le sud du Chili (XIX^e – XXI^e siècle)

Producing Landscape, Producing Identity.
Artistic,

Ethno-historical, and Anthropological Views of Southern Chile (19th–21st Century)

Chef de projet /Project manager	Frank Westermeyer (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} novembre 2010 au 31 mars 2014 (41 mois)
Equipe/Team	Sylvie Boisseau, Fabien Le Bonniec, Sabine Kradolfer, Katrin Mundt, Bernardo Oyazun
Partenaires/Partners	Kunstmuseum de Berne
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	130'000.- CHF
Coût total/Total cost	130'000.- CHF
Contact	frank.westermeyer@hesge.ch

FR Produire du paysage, produire de l'identité se proposait d'étudier les relations complexes entre le paysage et l'identité à partir d'un espace géographique concret, le sud du Chili. Ce territoire, qui est resté sous le contrôle du peuple autochtone amérindien Mapuche (ou Araucan) jusqu'à la fin du XIX^e siècle, a été colonisé par des populations immigrées d'origine européenne. Les Mapuche revendiquent des droits sur le territoire et les ressources naturelles car il est actuellement intensément exploité par différentes industries et infrastructures.

Dans le contexte de cet espace contesté où les postulats idéologiques se matérialisent dans des représentations comme dans l'agencement de l'espace, les relations entre les modèles historiques et contemporains de l'usage et de la représentation du paysage constituent le cœur de ce projet interdisciplinaire. La représentation hégémonique européocentriste du paysage, la cosmogonie mapuche et la transformation par l'industrie forestière avec ses espèces exogènes créent de fortes oppositions qui sont abordées par le projet.

Il contribue ainsi à une meilleure connaissance du paysage – compris comme un moyen d'identification culturelle et d'appropriation territoriale dans un contexte postcolonial – grâce à son approche interdisciplinaire, réalisée dans le cadre d'une équipe de recherche internationale qui combine les méthodes de recherche en art, en sciences sociales et en théories de l'art.

EN *Producing landscape, producing identity* intended to study the complex relationship between landscape and identity from a specific geographical area, i.e. southern Chile. This territory, which remained under the control of the Amerindian Mapuche indigenous people (or Araucanian) until the late 19th century, was colonised by immigrants of European origin. The Mapuche are claiming rights over territories and natural resources, because they are currently intensively exploited by various industries and infrastructures.

In the context of this contested space where ideological postulates materialise in performances as in the arrangement of space, the relationship between historic and contemporary models and the use of landscape representation are at the heart of this cross-disciplinary project. The Eurocentric hegemonic representation of the landscape, the Mapuche cosmogony and the change brought in by the forest industry through alien species create strong contrasts that the project addresses.

The project thus contributes to a better understanding of the landscape—understood as a means of cultural identification and territorial appropriation in a postcolonial context—thanks to its cross-disciplinary approach, conducted by an international research team that combines art research methods, social sciences and art theory.



Sylvie Boisseau, Frank Westermeyer, *Neue Brüder*, 2011, vidéo HD, 130 min.

Valorisation/Dissemination

Site internet/Website — www.videoartresearch.org

L'essai au risque du cinéma et de l'art contemporain: généalogie et état des lieux

The Essay at the Risk of Film and Contemporary Art: Genealogy and Current Situation

Chef de projet /Project manager	Bertrand Bacqué (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} mars 2012 au 30 septembre 2013 (18 mois)
Equipe/Team	Maëlle Azur Camus, Lucrezia Lippi, Cyril Neyrat, Clara Schulmann, Véronique Terrier Hermann
Partenaires/Partners	Bâtiment d'art contemporain de Genève (BAC), Cinéma Spoutnik (Genève), Cinémas du Grütli (Genève), La Comédie (Genève), MAMCO (Genève), Université de Genève
Financement/Financing	State Secretariat for Education, Research and Innovation (SERI), University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)/(HES-SO Geneva)
Subventions/Grants	124'400.- CHF, 40'620.- CHF
Coût total/Total cost	165'020.- CHF
Contact	bertrand.bacque@hesge.ch

FR Après la Seconde Guerre mondiale, dans le contexte naissant de la modernité cinématographique, des auteurs produisent ce qu'on peut nommer des « films-essais ». Considéré comme un format artistique mineur du XX^e siècle, l'essai se revendique avant tout comme un genre de l'intervalle, de la fêlure, du doute; un véritable laboratoire critique et expérimental. Ce projet de recherche entend réaliser une généalogie et une cartographie de ce « genre » particulier appliqué au cinéma, afin de comprendre les enjeux contemporains de la notion d'essai.

Le groupe de recherche interdisciplinaire (historiens et théoriciens du cinéma et de l'art contemporain, cinéastes, artistes et philosophes) repère, décrit et inventorie les formes d'écritures cinématographiques de l'essai en suivant un fil chronologique (1890-2010) et étudie et interprète les migrations et déclinaisons des essais filmés entre cinéma et art vidéo contemporain. Pour ce faire, une manifestation d'envergure s'organise sur une dizaine de journées d'étude et de projections en 2013. La notion d'essai y est explorée, à la croisée des champs de la littérature, de la philosophie, du cinéma et des arts visuels.

Les nombreuses interventions d'écrivains et d'artistes issus de générations différentes ont mis à jour de nouvelles généalogies et dessiné une cartographie contemporaine de l'essai

EN After World War II, filmmakers working in the nascent context of cinematographic modernity produced what might be called film essays. Considered a minor artistic format in the 20th century, the essay is above all an in-between genre, relating to rift and doubt—a truly critical and experimental laboratory. This research project aimed to establish a genealogy and cartography of this particular genre applied to cinema, in order to understand the contemporary issues surrounding the concept of the essay.

The cross-disciplinary research group (film and contemporary art historians and theorists, filmmakers, artists, and philosophers) located, described, and compiled a list of the forms of essay writing in film, adopting a chronological approach (1890-2010) and studying and interpreting the shifts and iterations of filmed essays between film and contemporary video. To that end, a major event was organised over a ten-day programme of study and screenings in 2013. The notion of the essay was addressed at the crossroads of literature, philosophy, cinema, and the visual arts.

The numerous lectures and talks given by several generations of writers and artists brought to light new genealogies while drawing a contemporary map of the film essay. Those genealogies demonstrate that the term 'essay' designates no one genre or circumscribed territory; rather

filmique. Celles-ci démontrent que le terme d'essai ne désigne aucun genre ou territoire circonscrit, il désigne avant tout un outil critique pour penser le champ élargi des images en mouvement, entre cinéma et art contemporain. Le projet a mis à jour des principes communs à l'œuvre dans l'essai, notamment la remise en question de notre rapport au monde dans un prisme volontairement subjectif. L'essai, héritage des temps dits « modernes », traverse l'histoire en questionnant les grands systèmes idéologiques et propose plus que jamais des formes opérantes en temps de « crise ». Grâce à l'agencement des formes de discours hétérogènes et par le biais d'association « libre » des idées, l'essai est une manière de faire et de penser qui se révèle l'un des moteurs de création actuels les plus féconds, à la croisée de la fiction et du documentaire, du cinéma et de l'art contemporain.

Les nombreuses conférences et contributions du colloque, complétées par des textes inédits, sont publiées dans l'ouvrage *Jeux sérieux*, qui agence les contenus en une forme et selon une méthode exemplaire de l'énergie essayiste.

and above all, it implies a critical tool to reflect on moving images in the broad sense, including cinema and contemporary art. The project highlighted common principles at work in the essay, e.g. questioning our relationship with the world through a consciously subjective prism. The essay, a legacy of so-called 'modern' times, runs throughout history, questioning the great ideological systems. More than ever, it is proposing forms that are operating in a time of economic hardship. Thanks to the arrangement of diverse forms of discourse and by means of the 'free' associations of ideas, the essay is a way of doing and thinking that proves to be one of the most fertile drivers of creation at the crossroads of fiction and documentary, cinema and contemporary art.

The symposium's many talks and contributions have been published, along with several new contributions, in *Jeux sérieux*, which arranges the contents in a form and according to a method exemplifying the energy of the essay.



Georges Didi-Huberman, *Film, essai, poème. A propos de La Rabbia de Pasolini*. Conférence à la Comédie de Genève, samedi 9 mars 2013. ©HEAD – Genève, Emily Bonnet
Georges Didi-Huberman, *Film, essai, poème. A propos de La Rabbia de Pasolini*. Conference at the Comédie de Genève, Saturday, 9 March 2013. © HEAD – Genève, Emily Bonnet

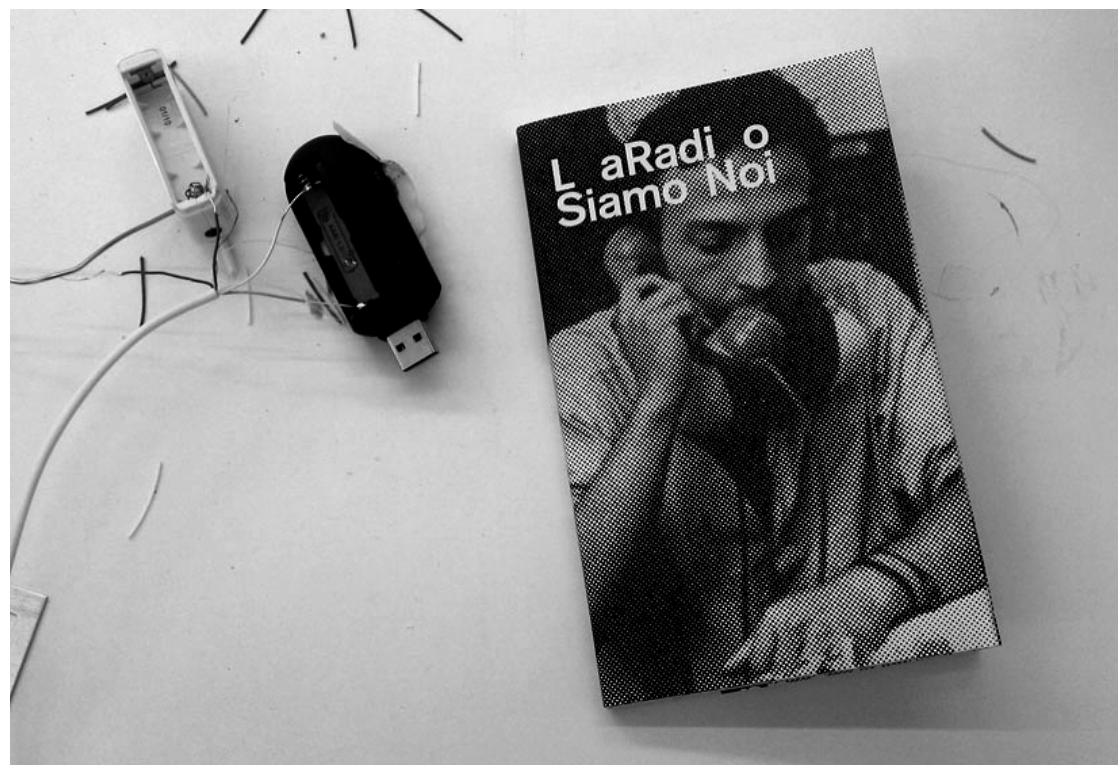
Valorisation/Dissemination

Conférence/Conference — *Start making sense! Cinéma et art contemporains transforment l'essai*. Rencontres, conférences, projections, expositions et colloque autour de l'essai, Bâtiment d'art contemporain de Genève (BAC), Cinémas du Grütli, Cinéma Spoutnik, Comédie de Genève, LiveInYourHead, Institut curatorial de la HEAD – Genève, 7 – 16 mars 2013.

Publication — Bertrand Bacqué, Cyril Neyrat, Clara Schulmann, Véronique Terrier Hermann (Dir.) (2015). *Jeux sérieux. Cinéma et art contemporains transforment l'essai*. Genève: HEAD/MAMCO, 574 p.

Laptopradio

Chef de projet /Project manager	Laurent Schmid (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} mars 2012 au 30 août 2014 (29 mois)
Equipe/Team	Mathieu Copeland, Jonathan Frigeri, Ceel Mogami De Haas, avec la participation de Donatella Bernardi, Kenneth Goldsmith et Willem van Weelden
Partenaires/Partners	Dogtime Rietveld Academie (Amsterdam), RadioArteMobile (Rome), Radio Picnic (Berlin)
Financement/Financing	State Secretariat for Education, Research and Innovation (SERI), University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)/(HES-SO Geneva)
Subventions/Grants	75'400.- CHF, 56'900.- CHF
Coût total/Total cost	132'300.- CHF
Contact	laurent.schmid@hesge.ch



Laptopradio, Exposition LaRadioSiamoNoi, Genève, LiveInYourHead, 26 avril – 26 mai 2012.
Laptopradio, 'LaRadioSiamoNoi' exhibition, Geneva, LiveInYourHead, 26 April–26 May 2012.

FR Laptopradio est un projet consacré aux expérimentations des radios libres italiennes des années 1970 à nos jours. Plus concrètement, c'est à partir de l'exposition intitulée *LaRadioSiamoNoi*, dédiée à ce sujet et qui a eu lieu en 2012 à Genève, que s'est développé le projet de recherche. L'exposition proposait une réflexion sur l'impact des radios italiennes libres sur les pratiques artistiques et la pensée d'aujourd'hui. Quelles idées et quels concepts peuvent-ils être transférés dans le discours actuel? Quel est aujourd'hui le rôle des pratiques autonomes et non hiérarchiques et de l'auto-organisation dans le champ de la radiophonie? Et ce, dans un contexte politique très différent d'alors?

Laptopradio se déploie selon une logique expérimentale. Des émissions ont lieu irrégulièrement sur internet grâce à un dispositif extrêmement simple: un ordinateur portable équipé d'un modem et connecté à un réseau de téléphonie mobile. Deux objectifs ont été définis: le premier porte sur l'exploration des possibilités pratiques, artistiques et techniques d'une radio nomade et éphémère à l'ère « post-média-tique »; le deuxième objectif consiste à évaluer et à réfléchir aux pratiques artistiques dans le contexte de l'expérimentation radiophonique. Nous enquêtons et décrivons les concepts de plusieurs projets radio pertinents et analysons leur influence sur l'art radiophonique contemporain. La collaboration régulière et l'échange avec des artistes qui ont influencé la pratique et le discours actuel de la scène art radio nous permet d'analyser et de préciser notre propre mode de travail.

Au cours du travail, le projet *Laptopradio* a été régulièrement invité à de nombreuses expositions sous la forme de soirées-émissions performatives, avec des ateliers ouverts, ce qui permet de réfléchir à son activité et à son identité dans des contextes aussi bien institutionnels qu'alternatifs.

EN *Laptopradio* is devoted to experiments that Italy's independent radio stations engaged in since the 1970s to the present. In concrete terms, this research project took shape around the 2012 Geneva exhibition *LaRadioSiamoNoi*, dedicated to that subject. The show offered visitors a reflection on the impact that independent Italian radio stations have had on art practices and thought today. What ideas and concepts might be transferred to current discourse? What role do independent and non-hierarchical practices as well as self-organisation play in the field of radio broadcasting today? All this in a political context that is vastly different from the earlier one?

Laptopradio works according to an experimental logic. Programmes are 'broadcast' irregularly on the Internet with the help of an extremely simple setup, i.e. a laptop computer equipped with a modem and connected to a mobile phone network. Two objectives were laid out. The first concerns the exploration of the practical, artistic, and technical possibilities of a temporary mobile radio in the 'post-media' age; the second involves appraising and thinking about art practices within the context of experimental radio. We investigate and describe the concepts behind several pertinent radio projects and analyse their influence on the art of contemporary radio. Working and talking regularly with artists who influenced the standards and discourse of the art radio scene helps us analyse and clarify our own method.

During this project, *Laptopradio* was invited to take part in many exhibitions in the shape of a performative live evening broadcast, featuring open workshops—something that enabled us to reflect on its activity and identity in both institutional and underground contexts.

Valorisation/Dissemination

Émissions de radio/Radio Shows — Collaborations et (re-)diffusion sur plusieurs stations radio: CoLaboRadio/Senderberlin, Berlin; Radio Gwendalyn, Chiasso; RadioArteMobile, Rome. Goodiepal (2016). *A Message to the Hacker International Community*, pièce radiophonique, 23'. Genève: HEAD – Genève and Ratzoff. Ergo Phizmiz, Scanner, Delmore fx, Felix Kubin, Jealousy Party, Johnny Haway (2016). *Radiomagies vinyl*, 41'. Genève, Berne and Bruxelles: HEAD – Genève and Ratzoff.

Expositions/Exhibitions — *Klim – Hyperactivity*, juillet-août 2012, Centre d'art contemporain neuchâtelois, Neuchâtel; *Fight the Power*, 5 novembre 2012, Corner College Zurich. Participation à des projets dans le cadre de la dOCUMENTA(13): *Sanatorium et Back in 12*, de Swiss Zebra à Beyrouth.

Summerschool (2013). *Wonderlust.ch* entre Genève et le Tessin, entre autres avec Kenneth Goldsmith, Una Szeemann, Joël Vacheron et Samuel Gross.

Publication — Laurent Schmid (Ed.), Jonathan Frigeri, Ceel Mogami de Haas (2016). *LapTopRadio-We are the radio*. Genève and Brescia: HEAD – Genève and Link Editions.

Site internet/Website — www.laptopradio.org

Politiques et initiatives mémorielles et pratiques artistiques dans les processus de paix et de reconstruction

Politics and Initiatives of Memory and Art Practices: The Role of Art in Peace and Reconstruction Processes

Chefs de projet /Project managers	Pierre Hazan, Catherine Quéloz (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} octobre 2012 au 30 septembre 2014 (24 mois)
Equipe/Team	Mélanie Borès, Denis Pernet, Sylvie Ramel, Yan Schubert
Partenaires/Partners	Association LAM_Laboratorium Artium Memoriae, Genève; Musée cantonal des Beaux-Arts (MCBA), Lausanne; Musée de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge, Genève; Farida Shaheed, Special Rapporteur in the field of cultural rights, United Nations; Umm-el-Fahem Art Gallery, Umm-el-Fahem (Israël)
Financement/Financing	Swiss National Science Foundation (SNSF)
Subvention/Grant	294'740.- CHF
Coût total/Total cost	294'740.- CHF
Contacts/Contacts	pierre.hazan@hesge.ch catherine.quelez@hesge.ch

FR Le projet traite des représentations, dans l'espace public, des violations massives des droits humains. Constatant que, depuis les années 1980, la commémoration dans l'espace public prend de plus en plus d'importance, alors que le rôle des pratiques artistiques est peu considéré, la recherche porte sur l'analyse des formes et formats de mémorialisation par les moyens de l'art. La recherche s'appuie sur des cas d'étude précis en Bosnie, en Israël, en Palestine et à Berlin pour mettre plus particulièrement l'accent sur l'articulation entre les pratiques artistiques, l'activisme, les mobilisations politiques et citoyennes dans les processus mémoriels. En associant les outils théoriques des sciences politiques et humaines aux pratiques de l'art, le projet favorise l'intégration des arts aux recherches sur les

EN The project is concerned with the representation in the public space of massive violations of human rights. Considering that, since the 1980s, commemorative events have multiplied in the public sphere, while the role of artistic practice has yet received little study, the project focuses on the analysis of the forms and formats of memorialisation through the means of art. To contribute to a better understanding of the dynamics and articulation between art practices, activism, citizen and political mobilisation, this research draws on specific case studies in Bosnia, Israel, Palestine and Germany. These initiatives are, in addition, included in the public sphere and have been established since 2000. Through these case studies, the project has the following objectives: to analyse the way mass crimes and conflicts are

initiatives mémorielles ainsi que l'émergence de méthodologies de recherche singulières. L'étude met en place une méthodologie interdisciplinaire pour analyser la manière dont les crimes de masse et les conflits sont représentés, pour examiner les formes de prises de décision dans les différentes situations et pour étudier comment ces initiatives mémorielles influencent les débats sociétaux sur la représentation du passé, l'identité collective et les processus de reconstruction. De plus, en cherchant à saisir précisément en quoi les méthodes de l'art ont un impact interventionniste au-delà de la simple représentation, la recherche conduit à une relecture et une compréhension élargie des formats artistiques et ouvre ainsi une nouvelle perspective de recherche qui va bien au-delà des formats du monument.

represented; to examine the decision-making process of the different stakeholders in remembrance initiatives (i.e. artists, governments, political parties, human rights activists, victims' associations); and to study how means of art have an interventionist impact beyond mere representation. This last objective leads to a reinterpretation and enhanced comprehension of art practices and thus opens new research perspectives that go far beyond the monument format.



Gunter Demnig, *Stolpersteine* (pierres d'achoppement), Berlin, 1993-1995. © Denis Pernet
Gunter Demnig, *Stolpersteine* (stumbling blocks), Berlin, 1993-1995. © Denis Pernet

Valorisation/Dissemination

Conférence/Conference — *Mass Violence, Memorialisation and Art Practices*. Colloque international. Le Commun – Bâtiment d'art contemporain, Genève, 22 – 23 janvier 2015.

Expositions/Exhibitions — *Beyond the Monument*, 9 janvier - 15 février 2015, Le Commun-Bâtiment d'art contemporain, Genève. Commissariat: Denis Pernet, assisté de David Rüfenacht. Pimpa invité à *Construire la paix*. Les Rencontres de Genève, Histoire et Cité, Maison de l'histoire de l'Université de Genève, 15 mai 2015 (en collaboration avec Alfredo Jaar et Selim Ben Hassen).

Publication — Pierre Hazan, Catherine Quéloz, Denis Pernet (Eds.) (2015). *Beyond the monument/Au-delà du monument*. Catalogue d'exposition. Genève: HEAD – Genève

Site internet/Website — <https://head.hesge.ch/cc/recherche/pimpa/>

Architecture des transferts. et technologie

of Transfers.

Art, politique Architecture Art, Politics and Technology

Cheffe de projet /Project manager	Ingrid Wildi Merino (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} novembre 2012 au 30 avril 2016 (42 mois)
Equipe/Team	Arnaud Chappuis, Rodrigo Conceicao, Medina Cuauhtémoc, Yasser Farres, Ramon Grosfoguel, Marta Jordi, Sergio Rojas, Nader Seraj
Partenaire/Partner	Université du Chili, Santiago
Financement/Financing	State Secretariat for Education, Research and Innovation (SERI), University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	150'400.- CHF, 34'900.- CHF
Autres fonds/ Other funding	12'760.- CHF
Coût total/Total cost	198'060.- CHF
Contact/Contact	ingrid.wildi-merino@hesge.ch

FR La recherche prend pour point de départ le cuivre comme matière première et comme agent du développement industriel de la modernité grâce aux nouveaux moyens offerts par l'électricité. Ses propriétés de conduction sont aussi pensées comme une métaphore des conduites et comportements de l'Occident à l'égard des régions dans lesquelles ce métal est extrait, produit et utilisé.

Réalisé par les moyens de l'art, le travail est le résultat d'une collaboration avec d'autres chercheurs, artistes et théoriciens. Il intègre les domaines de l'histoire, des sciences politiques et économiques, des études postcoloniales, de l'histoire/théorie de l'art et des pratiques artistiques.

La recherche aborde des questions telles que la circulation et l'usage des matières premières, la notion d'extractivisme, abordée sous l'angle épistémologique et ontologique comme une manière d'être au monde. Elle propose une relecture de l'histoire du cuivre et de son rôle dans le développement de l'électricité, comme une critique du progrès; elle analyse le rôle des

EN This research is dedicated to the study of copper as a raw material with specific properties and as a vehicle for the industrial development of modernity, thanks to the new means offered by electricity. Its properties are also understood as metaphors to analyse the conducts and behaviour of the West towards the countries in which this material is extracted, produced and used.

Produced through artistic means, it is the outcome of a collaboration with other researchers, artists and theorists. It integrates the fields of history, political and economic sciences, postcolonial studies, history/theory of art, and art practices.

The research addresses such issues as the distribution and use of raw materials; the notion of economic extractivism, addressed through the perspective of epistemic and ontological extractivism as a way of being in the world; a reinterpretation of the history of electricity through copper and a critique of progress. It focuses on the meaning of human rights in the age of networks and the effects of extractivism

droits humains à l'ère des réseaux ainsi que les effets de l'extractivisme et de la colonisation sur la déterritorialisation urbaine. Enfin, elle aborde l'histoire des matières premières et ses liens avec l'art.

L'étude adopte une perspective historique, politique, économique pour comprendre les relations entre le développement du commerce du cuivre à des fins industrielles, capitalistes et les effets sur les territoires qui possèdent la matière première. La violence des techniques d'extraction sur les peuples indigènes affecte l'auteur de la recherche *Architecture des transferts*, native du Chili, dont la mère habite à Arica, dans l'extrême nord du pays, là où se situent les plus importantes mines de cuivre.

and colonialism on urban-architectonic deterritorialisation. Finally, it addresses the story of raw materials and their relationship with art.

Taking a historical, political, and economic perspective, the study is attempts to understand the conceptual connection between the development of the copper trade for industrial and capitalist means and the effects on the territories where copper is extracted. The violence of extraction techniques on indigenous culture affects the author of *Architecture of Transfers*, born in Chile, whose mother lives in Arica, in the far north region, where the largest copper mines are situated.



La mine de cuivre de Collahuasi au nord du Chili, 2013. © Ingrid Wildi Merino
The Collahuasi copper mine in northern Chile, 2013. © Ingrid Wildi Merino

Valorisation/Dissemination

Publication — Ingrid Wildi Merino (à paraître 2017). *Arquitectura de las transferencias. Arte, Política y Tecnología*. Genève/Santiago de Chile/Madrid: HEAD – Genève, Universidad de Chile, Editorial Abada.

Site internet/Website — www.arquitecturadelastransferencias.net

L'exposition d'un film

The Exhibition of a Film

Chef de projet /Project manager	Mathieu Copeland (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} avril 2013 au 30 août 2015 (27 mois)
Equipe/Team	Mac Adams, Fia Backström, Robert Barry, Erica Baum, Stuart Brisley, Jonathan Burrows, Nick Cave, David Cunningham, Philippe Decrauzat, Peter Downsbrough, Maria Eichhorn, F.M. Einheit, Tim Etchells, Alexandre Estrela, Loze Gablier, John Giozno, Sam Gleaves, Kenneth Goldsmith, Myriam Gourfink, Karl Holmqvist, Marie-Caroline Hominal, Myriam Lefkowitz, Franck Leibovici, Benoît Maire, Charles De Meaux, Karen Mirza & Brad Butler, Ieva Misevičiūtė, Meredith Monk, Charlotte Moth, Phill Niblock, Deborah Pearson, Vanessa Place, Michael Portnoy, Lee Ranaldo, Laetitia Sadier, Laurent Schmid, Leah Singer, Mieko Shiomi, Susan Stenger, Sofia Diaz + Vitor Roriz, Kasper T. Toeplitz, Daniel Turner, Cosey Fanni Tutti, Alan Vega, Lawrence Weiner
Partenaires/Partners	Centre Georges-Pompidou (Paris), Centre national éditions arts image (CNEAI, Chatou); Kunsthalle (Zurich), JRP (Zurich), Les Presses du Réel (Dijon)
Financement/Financing	State Secretariat for Education, Research and Innovation (SERI), University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	107'400.- CHF, 140'100.- CHF
Coût total/Total cost	247'500.- CHF
Contact/Contact	mathieu.copeland@hesge.ch

FR L'exposition d'un film est un projet pluridisciplinaire qui réunit plus de 65 professionnels du cinéma et de l'exposition, artistes, musiciens, chorégraphes et théoriciens, autour d'une question inédite: peut-on envisager une exposition sous la forme d'un film? Quelles sont les propriétés et la nature de l'un et de l'autre, leurs points de friction? Comment les faire se rejoindre et coïncider en utilisant leurs qualités respectives? L'hypothèse du projet affirme que le cinéma et l'exposition sont le lieu de la synthèse des arts: ils partagent la capacité d'agencer des ensembles hétérogènes au sein de temporalités et d'espaces discursifs. L'expo-

EN The Exhibition of a Film is a multidisciplinary project that brings together 65 film and art professionals, artists, musicians, choreographers, and theorists, around a novel question: Is it possible to imagine an exhibition in the form of a film? What are the properties and the nature of each? What are the points where there is friction between them? How can we make them come together and coincide, using their respective characteristics? The hypothesis at the heart of the project posits that cinema and art exhibitions are areas where the arts come together. That is, they share the ability to arrange diverse groups within discursive

sition d'un film affirme la pratique de l'exposition comme assimilation des propriétés du film – mouvement, montage, projection, défilement, etc. – afin d'intégrer ses potentialités pour se réfléchir et inventer de nouveaux modèles.

À travers une méthode exploratoire, le projet entrelace différentes sensibilités artistiques et disciplinaires. De nombreux artistes ont été invités à participer au projet de manière à proposer une approche plurielle, sensible, exploratoire du sujet; leurs contributions tissent ainsi la trame du film, restituant en filigrane une réflexion sur la notion d'exposition. Le film obtenu est une confrontation d'œuvres entièrement inscrite dans les codes du cinéma, une polyphonie qui offre une approche renouvelée de la production artistique en concevant un espace propre à l'intérieur de l'image pour des objets spécifiques à cet espace. Le résultat est autant un film exposé, un film d'une exposition et une exposition filmée – une exposition comme long métrage pour cinéma dont les enjeux pourraient être de révéler l'exposition et d'exposer le film.

timeframes and spaces. The Exhibition of a Film asserts the exhibition practice as an assimilation of the properties of film (movement, editing, screening, scrolling, etc.), in order to integrate its potentialities to reflect itself and invent new models.

Through an exploratory method, the project interweaves different sensibilities from the arts and other disciplines. Numerous artists were invited to take part in the project so as to offer a multifaceted, sensitive, exploratory approach to the subject. Their contributions created the framework for a film, which implicitly expressed a reflection on the notion of the exhibition. The film that eventually came out of this process brings together works entirely rooted in the codes of the cinema—a polyphony that offers a renewed approach to artistic output by imagining a space that is peculiar to the interior of the image for objects that are specific to that space. The result is simultaneously a film that is exhibited, a film about an exhibition, and a filmed exhibition—an exhibition like a feature film that would be based on the idea of revealing the exhibition and exhibiting the film.



Charles de Meaux, *Lili*, 2014, pour L'exposition d'un film, Courtesy Charles de Meaux.
Charles de Meaux, *Lili*, 2014, for The Exhibition of a Film, Courtesy Charles de Meaux.

Valorisation/Dissemination

Film — Mathieu Copeland (2014). *L'exposition d'un film*, DCP, couleur, son, 100 min. Genève: HEAD – Genève.

Publication — Mathieu Copeland (Ed.) (2014). *L'exposition d'un film/ The Exhibition of a Film*. Genève/Dijon: HEAD – Genève/Les Presses du Réel.

Site internet/Website — www.mathieucopeland.net

CINÉMA • EXPOSITION EXPÉRIMENTALE • NARRATION • MÉDIUMS TRANSVERSAUX • POLYPHONIE

Processus d'improvisation : performance et action située, des sciences sociales aux pratiques artistiques

A Process of Improvisation: Performance and Situated Action, from Social Sciences to Art Practices

Institution requérante /Leading Institution	Haute école des arts de la scène - La Manufacture, Lausanne
Chef de projet /Project manager	Frédéric Plazy
Requérante HEAD /Applicant HEAD	Claire de Ribaupierre
Durée/Period	1 ^{er} septembre 2013 au 30 septembre 2015 (24 mois)
Equipe/Team	Rudy Decelière (HEMU), Yan Duyvendak (HEAD – Genève), Bastien Gallet (HEMU), Véronique Goël (ECAL), Christophe Kihm (HEAD – Genève), Serge Margel, Oscar Gómez Mata, (Manufacture), Laurent Valdès (Manufacture)
Corequérants /Co-applicants	François Bovier, Ecole cantonale d'art de Lausanne (ECAL); Claire de Ribaupierre, HEAD – Genève; Angelika Gusewell, Haute école de musique de Lausanne
Financement/Financing	Swiss National Science Foundation (SNSF)
Subvention/Grant	13'910.- CHF (for HEAD – Genève)
Autres fonds / Other funding	280'830.- CHF
Coût total/Total cost	294'740.- CHF
Contact/Contact	contact@manufacture.ch



Workshop à la HEAD – Genève. Les étudiants, un bras attaché et les yeux bandés, redessinent un parcours effectué à l'extérieur. © Laurent Valdès
 Workshop at HEAD – Genève. Students with their arms tied together and wearing blindfolds retrace an outdoor itinerary. © Laurent Valdès

FR La recherche s'appuie sur les récentes analyses en sciences sociales sur le rôle des processus d'improvisation dans différents types d'action et de situation. Menée entre plusieurs écoles de Suisse romande, elle vise à élaborer une démarche réflexive, critique et collaborative entre sciences sociales et pratiques artistiques dans les domaines des arts vivants, de la musique et du cinéma, sur le rôle que joue le modèle de l'improvisation, comme processus de création, dans l'action située et dans la performance.

En essayant de comprendre comment ces théories se réfèrent aux modèles artistiques de l'improvisation, comme la reprise, la répétition ou l'action exécutée sur-le-champ, l'ambition de ce projet de recherche est de montrer que ces modèles sont mobilisés dans certaines pratiques artistiques pour appréhender le déroulement du processus de création. La méthode expérimentale, fondée aussi sur l'interdisciplinarité entre les arts convoqués, a permis d'explorer les ressorts de l'improvisation. Plusieurs workshops, réunissant selon des modalités changeantes les artistes-chercheurs, les chercheurs et les élèves des différentes écoles et arts, ont permis d'identifier un certains nombres de mécanismes récurrents. Tout d'abord, des invariants processuels communs aux sciences sociales et aux pratiques artistiques ont été identifiés, tels que certains savoir-faire, des routines incorporées, etc. Ensuite, la présence d'un cadre dramatique interactionnel nécessaire s'est confirmée. Enfin, deux types majeurs de processus se sont dégagés : la déviation qui, partant d'une contrainte inhérente à une situation, génère des parcours inexplorés et l'accident qui, dans une situation ouverte, permet le développement du processus d'improvisation.

EN This research is based on recent analyses in social sciences of the role that improvisational processes play in different types of activities and situations. It was conducted in several schools in French-speaking Switzerland. It aims to work out a reflexive, critical, and collaborative approach between social sciences and art practices in the fields of the performing arts, music, and film with respect to the role that the improvisation model plays as a creative process in situated action and performance.

Seeking to understand how these theories refer to artistic models of improvisation like appropriation, repetition, and actions done on the fly, the project tries to show that these models are mobilised in certain art practices in order to understand how the creative process plays out. An experimental method is also founded on the interdisciplinarity of the arts involved, enabled researchers to explore the mechanics of improvisation. Several workshops adopted a variety of modalities and brought together artist-researchers, researchers, and students from different schools and artistic disciplines. These workshops made it possible to identify a number of recurring mechanisms. First of all, the research identified several processual invariants such as certain types of expertise, incorporated routines, etc. Secondly, the presence of a necessary dramatic interactional framework was confirmed. Finally, two main types of processes were identified, i.e. deviation, which is based on a constraint that is inherent in a situation and blazes unexplored paths and accident, which, in an open situation, makes it possible to develop the improvisational process.

Valorisation/Dissemination

Conférence/Conference — *Les pratiques de l'improvisation*. La Manufacture, 5 – 6 juin 2015.

Publication — Serge Margel (Ed.) (2016). *Pratiques de l'improvisation*. Lausanne : BSN Press.

Site internet/Website — www.improvisations.ch

Art.School.Differences

Institution requérante /Leading Institution	Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), Zurich
Chefs de projet /Project manager	Philippe Saner, Sophie Vögele
Requérante HEAD /Applicant HEAD	Pauline Vessely
Corequérants/ Co-applicants	HEAD – Genève, Haute école de musique de Genève (HEM)
Durée/Period	1 ^{er} septembre 2013 au 30 mars 2016
Equipe/Team	Dora Börer, Maëlle Cornut
Financement/Financing	State Secretariat for Education, Research and Innovation (SERI), University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)/(HES-SO Geneva)
Subventions/Grants	68'558.- CHF (for HEAD – Genève), 30'000.- CHF, 25'000.- CHF
Autres fonds/ Other funding	754'069.- CHF
Coût total/Total cost	877'627.- CHF
Contact	pauline.vessely@hesge.ch



Atelier d'Evan Ifekoya et Rudy Loewe proposé lors du 3^e colloque *Art.School.Differences* (28 février 2015, HEAD – Genève). © Maëlle Cornut
Evan Ifekoya and Rudy Loewe's workshop at the 3rd *Art.School.Differences* Symposium (28 February 2015, HEAD – Genève). © Maëlle Cornut

FR Dans la recherche internationale, les hautes écoles d'art ont été décrites comme un secteur qui reste l'« apanage des privilégiés » (Malik-Okon, 2005) et qui tend ainsi à reproduire les inégalités sociales. Diverses études montrent « à quel point l'étude des arts continue à être considérée comme un privilège avant tout réservé aux membres des strates instruites et aisées originaires d'Union européenne » (Holert, 2010). Afin de représenter la diversité culturelle, ce projet de recherche est mené par trois hautes écoles d'art suisses, la HEAD – Genève, la Haute école de musique de Genève (HEM) et la Haute école des arts de Zurich (ZHdK).

L'étude préliminaire *Making Differences: Schweizer Kunsthochschulen* a permis de dresser un tableau complexe et nuancé de l'intégration et de l'exclusion dans ce secteur spécifique de l'enseignement supérieur qui confirme certaines hypothèses, à savoir que les écoles d'art reproduisent des asymétries significatives et des exclusions, comme c'est le cas de la culture subventionnée en général.

Partant de cette situation, *Art.School.Differences* explore de façon approfondie les différentes situations d'inégalité dans les hautes écoles d'art en combinant aux méthodes des sciences sociales une approche ancrée dans les théories critiques (féministes et postcoloniales). Pour comprendre et faire évoluer ces situations, il est tenu compte aussi bien de la transformation de l'institution que constitue la haute école d'art dans l'enseignement supérieur européen que des effets de la mondialisation et des migrations en matière d'intégration et d'exclusion.

A partir de ces analyses, le projet élabore des propositions concrètes pour faciliter l'inclusion des étudiant-e-s dans les hautes écoles et permettre l'inscription sur le terrain d'une réflexion critique. Différentes actions sont entreprises de manière à susciter des réflexions sur les processus de sélection et de communication, et notamment la création de groupes de réflexion au sein des écoles et la diffusion de recommandations.

EN In international art research, graduate schools of art have been described as a sector that remains 'the privilege of the elite' (Malik-Okon, 2005) and therefore tends to reproduce social inequalities. Various studies have shown 'the degree to which the study of the arts continues to be considered a privilege that is limited above all to members of the wealthy educated social strata of the European Union' (Holert, 2010). To represent the diversity that exists in culture, this research project was undertaken by three Swiss art schools, HEAD – Genève, Geneva's Haute école de musique (HEM), and the Zurich University of the Arts (ZHdK).

The preliminary study titled *Making Differences: Schweizer Kunsthochschulen* made it possible to paint a complex and nuanced picture of integration and exclusion in this specific sector of higher learning and indeed confirmed certain hypotheses, namely that art schools reproduce significant asymmetries and exclusions, as is the case of subsidised culture in general.

Based on that context, *Art.School.Differences* explores in-depth different situations of inequality in graduate art schools, combining methods borrowed from social sciences with an approach that is rooted in critical theories (feminist and postcolonial). To understand these situations and help them evolve, we take into consideration both the transformation of the institution that the higher school of art represents in graduate-level instruction in Europe, and effects of globalisation and migration in terms of integration and social exclusion.

Working from these analyses, the project has elaborated a number of concrete proposals to facilitate the inclusion of students in graduate schools, while encouraging critical thinking to take hold in the field and various initiatives have been undertaken to promote reflection on selection and communication processes, including the creation of think tanks within the schools and the dissemination of recommendations.

Valorisation/Dissemination

Publication — Carmen Mörsch, Philippe Saner, Sophie Vögele et en collaboration avec Pauline Vessely (Eds) (À paraître en 2017). *Penser l'inclusion et l'exclusion dans les arts. Recueil sur la normativité et les inégalités dans l'enseignement artistique supérieur*. Bern: Peter Lang (open access).

Autres actions de valorisation à découvrir sur le site internet:
<http://blog.zhdk.ch/artschoolifferences/fr/>

2016
2013
SOCIALE
ÉGALITÉ
INCLUSION/EXCLUSION
D'ART
ÉCOLES
HAUTES

PROJETS

EN

2

DESIGN

*DESIGN
PROJECTS*

Durée/Period 30 septembre 2010 au 31 août 2012 (23 mois)

Equipe/Team Valentine Ebner, Daniel Herman, Juliette Sallin

Financement/Financing University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)

Subvention/Grant 104'460.- CHF

Autres fonds/
Other funding 2'400.- CHF

Coût total/Total cost 106'860.- CHF

Contact/Contact christiane.luble@hesge.ch

FR Actuellement, les nouvelles méthodes de simulation et les processus de conception virtuels offrent des possibilités inédites pour la création, qui ne sont pas encore exploitées dans le domaine de la mode. En effet, dans un environnement 3D, les fonctions de distorsion et d'altération du tissu sont infinies et ouvrent des champs de création originaux. Par exemple, le matériau de tissu viscoélastique se comporte à travers la manipulation comme un liquide ou devient raide et peut être utilisé comme une prothèse. Le projet se concentre donc sur les comportements de textiles, impossibles à imaginer en dehors des méthodes de simulation. Pour ce faire, une étude de tendance a été menée; les matériaux innovants trouvés par les simulations

EN New garment simulation methods and corresponding novel ways of virtually conceiving products offer innovation possibilities for the process of creation, which are not yet exploited in the fashion culture and industry. By the digital alteration of fabric parameters in 3D environments, new fabric aesthetics and new functional materials can be enhanced. For example, viscoelastic fabric materials can be manipulated to behave like a liquid or become stiff and be used as prostheses. Thus, the project focuses on textile behaviours that could not be conceived of outside of simulation methods. To do this, a trend study was conducted to classify newly-found fabric aesthetics in order to imagine possible applications for fashion design.

ont ensuite été classifiés pour imaginer leur éventuelle application en design mode. Cette base de connaissance permet d'analyser et de définir plus précisément les expérimentations 3D. Le projet se concentre également sur les propriétés du corps en mouvement, afin de créer des textiles innovants pour l'univers du sport.

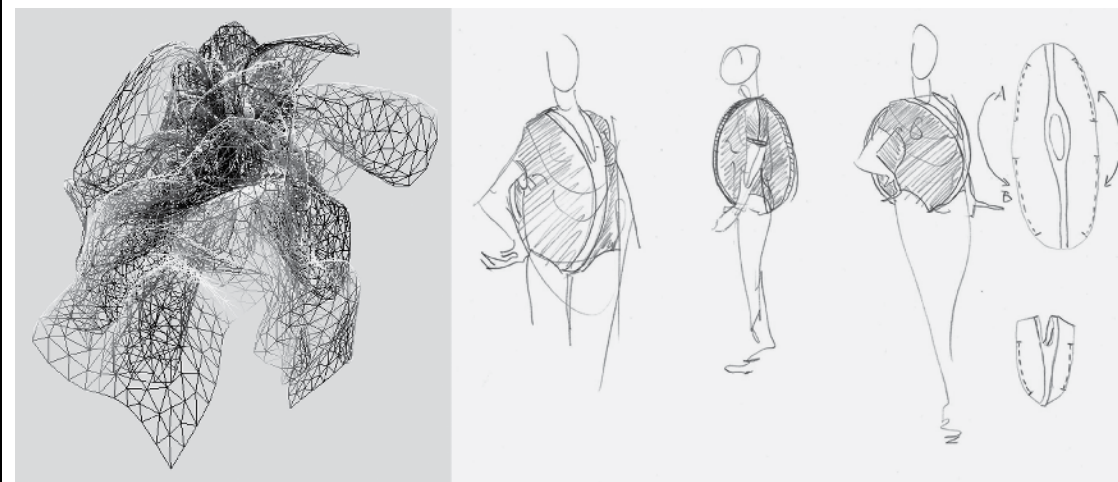
Cette recherche met en question à travers ses résultats les processus de design et de développement de l'industrie de la mode existants: au sein de la chaîne de développement traditionnelle, le textile est conçu et produit avant le vêtement. Dans ce nouveau processus, le matériau du tissu et la forme 3D du vêtement sont étroitement liés, car ils sont finalement conçus en même temps. Ce fait constitue un grand potentiel d'innovations pour l'industrie de la mode et du textile, et les nouvelles méthodes d'impression 3D permettront son application dans un avenir proche.

Enfin, le projet permet d'explorer de nouvelles possibilités de coopération entre les industries textiles (2D) et vestimentaires (3D) et vise ainsi à renouveler le langage esthétique des textiles.

This knowledge was then used to analyse and fine-tune further 3D simulation experiments. The project also focuses on the properties of the body in motion, to create innovative textiles for application in sports.

With its results, this research project questions existing fashion design and development processes: within the traditional development chain, textile materials are designed and produced before the garments. Within this process, the fabric material and the 3D form of the garment are strongly related, as they are designed simultaneously. This fact constitutes a large potential for innovation for the fashion and textile industry, and new 3D printing methods will make it applicable in the near future.

Finally, the project opens up new possibilities for cooperation between the textile (2D) and the clothing industry (3D) and aims to renew the aesthetic vocabulary of textile.



Trois simulations de nouvelles propriétés de tissus pour des innovations esthétiques en mode, 2012. © Christiane Luble
Three simulations of new fabric properties for aesthetic innovations in fashion design, 2012. © Christiane Luble.

Valorisation/Dissemination

Conférences/Conferences — Valentine Ebner, Christiane Luble, Juliette Sallin (2015). *Use of a Trend Study as Fashion Design Research Framework*. One day symposium *Did practice Kill Theory?*, Swiss Design Network, Geneva, 25 November 2011.

Publication — Laurent Wolf. « La simulation 3D au service du design-mode ». In: *Le Temps*, Rêves d'école à la HEAD – Genève, supplément pour les 15 ans du *Temps*, 18 mars 2013.

Equipbody: mise en relation contextuelle du corps et de son équipement à l'ère surmoderne

Equipbody: Contextualising the Relationship of the Body with Its Equipment in the Era of Supermodernity

Cheffe de projet /Project manager	Elizabeth Fischer (HEAD – Genève)
Durée/Period	1er février 2011 au 31 décembre 2015 (59 mois)
Equipe/Team	Sofian Beldjerd, Sébastien Fasel, Fabienne Kilchör, Ilona Schwippel, Galerie Viceversa
Partenaires/Partners	MuMode (Yverdon)
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	126'800.- CHF
Coût total/Total cost	126'800.- CHF
Contact	elizabeth.fischer@hesge.ch

FR Equipbody met le corps au centre de la relation entre l'individu, son équipement quotidien et son environnement surmoderne. Un équipement est un ensemble de vêtements et accessoires adaptés à une personne dans une situation déterminée, pour une activité donnée – extension fonctionnelle, sensorielle et communicante de la personne dans la performance de soi en société. Quelle que soit la portée immatérielle des accessoires dans leurs fonctions, ils constituent un équipement matériel situé principalement sur le corps de l'individu. Par cette proximité, il fait corps avec l'utilisateur et influence l'hexis corporel. Avant de définir la relation entre le corps et l'équipement, Equipbody analyse la situation du corps contemporain dans un contexte culturel fasciné par la performance et les objets connectés: un corps insuffisant, désincarné, assis, à l'ubiquité sédentaire. L'équipement devient dès lors primordial pour pallier ces carences et compenser la sédentarité.

La recherche s'appuie sur des enquêtes de terrain sur la chaussure et le bijou, des entretiens avec des designers de bijou, montre, chaussures et équipement sportif, ainsi que des conservateurs de musée. Des ressources scientifiques de nature anthropologique et sociologique complètent ce dispositif. L'équipe de recherche a sciemment exploré un équipement traditionnel, a priori hors du champ technologique connecté:

EN Equipbody places the body at the centre of the relationship between the individuals and the daily equipment needed for his their activities. This equipment is a functional, sensory and communicative extension of the individuals for their self-performance in a given society. However much part of our world now revolves in a virtual and immaterial dimension, we are still material girls and boys, and accessories primarily situated on our body are our best friends. The intimacy of this link directly influences the body, its posture and movements. Equipbody starts out by reviewing the contemporary situation of the body in our supermodern environment. In our cultural context dominated by a fascination for performance and connected technology, our bodies spend most of the time in a seated position, ubiquitously sedentary, and are perceived as inadequate and disembodied. Therefore, personal equipment becomes essential in overcoming the supermodern body's failings.

The research includes field research on shoes and jewellery, interviews with personal equipment designers (jewellery, shoes, watch, bags, gloves, sports' apparel) and museum curators. Scientific literature in anthropology and sociology is also referenced. The research team also takes into account non-connected equipment. Historically, major innovations in the field of clothing and accessories came through new

chaussures, sacs, gants, bijoux, parfum. Historiquement, les innovations majeures dans le domaine du vêtement et de l'accessoire se fondent sur des perceptions et pratiques nouvelles du corps plutôt que sur des produits innovants. Le projet développe l'hypothèse que c'est désormais l'accessoire qui prime sur le corps surmoderne dans notre culture fascinée par la performance. Des grilles de visualisation utilisables en pédagogie, en analyse des processus de design et en muséologie ont été développées dans ce cadre théorique.

uses and perceptions of the body rather than from innovative objects. Equipbody develops the hypothesis that accessories have now taken precedence over the supermodern body in a contemporary culture obsessed with performance. Visual charts illustrating this relationship have been developed within this theoretical framework, and can be applied in teaching, museology and design processes.



Chloé Martin, *Allegoria*, sac, cuir et liège, projet de diplôme MA en Design mode et accessoires 2015. *Allegoria* est une collection de sacs conçus comme un volume présent et rassurant, au-delà du simple contenant. © Hervé Annen
Chloé Martin, *Allegoria*, bag, leather and cork, MA degree project in Fashion and Accessories Design, 2015. *Allegoria* is a bag collection designed as a visible, reassuring volume that goes beyond the simple container. © Hervé Annen

Valorisation/Dissemination

Expositions/Exhibitions — *Totchic*, œuvres d'Elisabeth Llach, 19 mars – 29 mai 2016, Centre d'art contemporain Yverdon (CACY), exposition d'un cabinet d'objets de mode produits en workshop BA et MA avec Eelko Moorer. Contribution au catalogue par Elizabeth Fischer: « Les Filles de la Caducité ».
Esprit Dandy, 27 mai 2016 – 8 janvier 2017, MuMode Yverdon, exposition de projets sur l'accessoire masculin menée en workshop BA et MA avec Alexandre Fiette sur la silhouette masculine.

Publication — Elizabeth Fischer (2016). *Au corps du sujet*. Collection ISSUE n° 33. Genève: HEAD – Genève.

Cheffe de projet /Project manager	Magdalena Gerber (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} avril 2011 au 30 juillet 2014 (40 mois)
Equipe/Team	Mehdi Bakir, Guillaume Balser, Marco Borraccino, Karim El Mellouli, Chloé Peytemann, Dr Eric Rosset, Adrien Rumeau
Partenaire/Partner	Haute École du paysage, d'ingénierie et d'architecture (HEPIA)
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	150'000.- CHF
Coût total/Total cost	150'000.- CHF
Contact	magdalena.gerber@hesge.ch



E-27, terre manganèse, émail au carbonate de magnésium, ø 25 mm x 1 mm. © Baptiste Coulon
E-27, manganese soil, magnesium and carbonate in enamel, ø 25 mm x 1 mm. © Baptiste Coulon

FR Le projet *GraphicCeram* visait donc à inventer de nouvelles compositions de substrats par l'association inédite de matières minérales, à innover dans les possibilités de traitement de surface dans les domaines de la céramique, de l'horlogerie, de la joaillerie et de l'édition d'objets d'art et/ou de design, et enfin à analyser les substrats réalisés par la caractérisation topographique, à savoir par la microscopie à force atomique, le microscope électronique à balayage et la microscopie interférométrique. Une nouvelle gamme de matériaux minéraux a été développée grâce à différents processus : la fusion de porcelaines et de terres argileuses, l'application d'émaux sur ces nouveaux substrats, l'impression digitale céramique sur ces derniers et, enfin, la gravure laser et la vaporisation de céramiques et de métaux.

Cette recherche a donné lieu à la production d'une nombreuse gamme de pièces qu'on pourrait qualifier de *Mineral-Design*. C'est-à-dire que la fusion des minéraux, lors de leur transformation par la cuisson entre 800° à 1300°C, crée une multitude de matières et de surfaces uniques.

En parallèle, différentes caractérisations des substrats réalisés ont été effectuées, afin de relier ce travail de laboratoire aux préoccupations contemporaines du design horloger et de la joaillerie avec leurs exigences multiples de qualité.

EN The project aimed to invent new compositions of substrates through a unique combination of minerals, to think up new possibilities for surface treatments in the field of ceramics, watches, jewellery and art and/or design publishing, and finally to analyse substrates produced through topographic characterisation, i.e. using atomic force microscopy, scanning electron microscopes, and interferometric microscopy. A new range of mineral materials was developed through different processes: the fusion of porcelain and clay soils, the application of enamels on these new substrates, ceramic digital printing on the latter, and laser engraving and vaporisation of ceramics and metals.

This research resulted in the production of a large range of parts that could be called *Mineral-Design*. This means that the fusion of minerals during the cooking process at temperatures between 800° and 1300°C creates a multitude of materials and unique surfaces.

In parallel, various characterisations of the substrates produced were made to connect this laboratory work with the contemporary concerns of watch designers and the multiple quality requirements of jewellery.

Valorisation/Dissemination

Publication — Magdalena Gerber (2014). *GraphicCeram, Recherche sur la combinaison de techniques de traitement de surfaces*. En collaboration avec le CERCCO. Collection ISSUE n° 30. Genève: HEAD – Genève.

Site internet/Website — www.hesge.ch/head/projet/graphicceram

Guide audiovisuel intelligent Smart Audiovisual Guide

Institution requérante /Leading Institution	Haute école du paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève (HEPIA)
Chef de projet /Project manager	Toufik El Maliki
Requérant HEAD /Applicant HEAD	Jérôme Baratelli
Durée/Period	1 ^{er} juillet 2011 au 31 décembre 2012 (18 mois)
Equipe/Team	Nabil Abdennadher, Michel Deriaz, Andrés Revuelta, Didier Roguet, Olivier Salovici, Laurence-Isaline, Stahl Gretschi
Partenaires/Partners	HEAD – Genève, arx iT, Mediacting Group, Musée d'histoire des sciences de Genève, Conservatoire et jardin botaniques de la Ville de Genève
Financement/Financing	Commission for Technology and Innovation (CTI)
Subventions/Grants	95'000.- CHF (for HEAD – Genève)
Autres fonds/ Other funding	546'226.- CHF
Coût total/Total cost	641'226.- CHF
Contact	jerome.baratelli@hesge.ch

FR Comment exploiter le potentiel dont nous disposons aujourd'hui avec les nouvelles technologies, et notamment la géolocalisation, pour améliorer d'une manière originale les prestations offertes aux clients des services touristiques et culturels des villes? Partant des besoins de partenaires de terrain, notamment le Musée d'histoire des sciences de Genève et le Conservatoire et jardin botaniques de la Ville de Genève, le projet réunit des ingénieurs et des designers pour proposer une réponse innovante à la lecture de données textuelles, sonores, d'images fixes et animées sur chacun des objets présentés. Le défi consiste notamment à amplifier et approfondir l'information sans amener une surenchère de cartels, de vidéos autour de chaque sujet traité. La dimension interactive, en particulier, est développée pour créer une expérience ludique et pédagogique. Les infor-

EN How should we make use of the potential we have at our disposal today with new digital technologies and GPS in particular to help improve and innovate the services that tourist and cultural offices provide their clients? Based on the needs of our partners in the field, in particular Geneva's History of Science Museum and Conservatory and Botanical Garden, the project brought together engineers and designers to come up with an innovative response to data reading for text, sound and both still and animated images, vis-à-vis each object on display. The challenge mainly involves amplifying and enhancing the information without bringing in an overabundance of labels and videos for each subject being addressed. The interactive dimension in particular has been expanded to create a playful yet educational experience. Information

mations sur les objets ou sites sélectionnés sont enregistrées et peuvent être transmises à une messagerie électronique, afin d'être conservées et étudiées plus tard par nos soins. Un lien direct avec les archives des sites est ainsi créé. De plus, lorsque le client se trouve dans un site touristique, celui-ci peut organiser à tout moment des visites thématiques en sélectionnant des objets et guider le visiteur par GPS. Ce système a été conçu pour avoir une capacité de repérage sur une zone limitée à cinquante centimètres, et ce quel que soit l'étage.

La recherche donne lieu à l'application pour Smartphone « FoxyTour City », développée et allant être commercialisée par les sociétés partenaires arx iT et Mediacting Group. Cette application, limitée dans un premier temps à l'exploration d'espaces extérieurs, pourrait ensuite être développée pour les espaces intérieurs (intégration des paramètres de la verticalité / différents étages), ouvrant ainsi l'accès au marché des musées. À moyen terme, l'objectif est d'offrir aux villes une solution globale en matière de guide.

about the selected objects or sites is recorded and can be transmitted to a messaging system to be downloaded and perused later. Thus, a direct link with the sites' archives is created, and when clients find themselves at a tourist location, the latter can design a tour at any time, based on a specific theme, by making a selection of objects and guiding visitors by GPS. This system has been designed to have a locating capacity over a limited area (fifty centimetres), no matter what floor one is on.

This research led to an application for smartphones called 'FoxyTour City', which our partnering firms arx iT and Mediacting Group developed and will soon be marketing. Initially, the app will be limited to exploring outdoor areas but might later be developed for indoor ones as well (integration of parameters like verticality and different floors), opening up access to the museum market. In the medium term, the objective is to provide cities with a global solution with regards to guide materials.

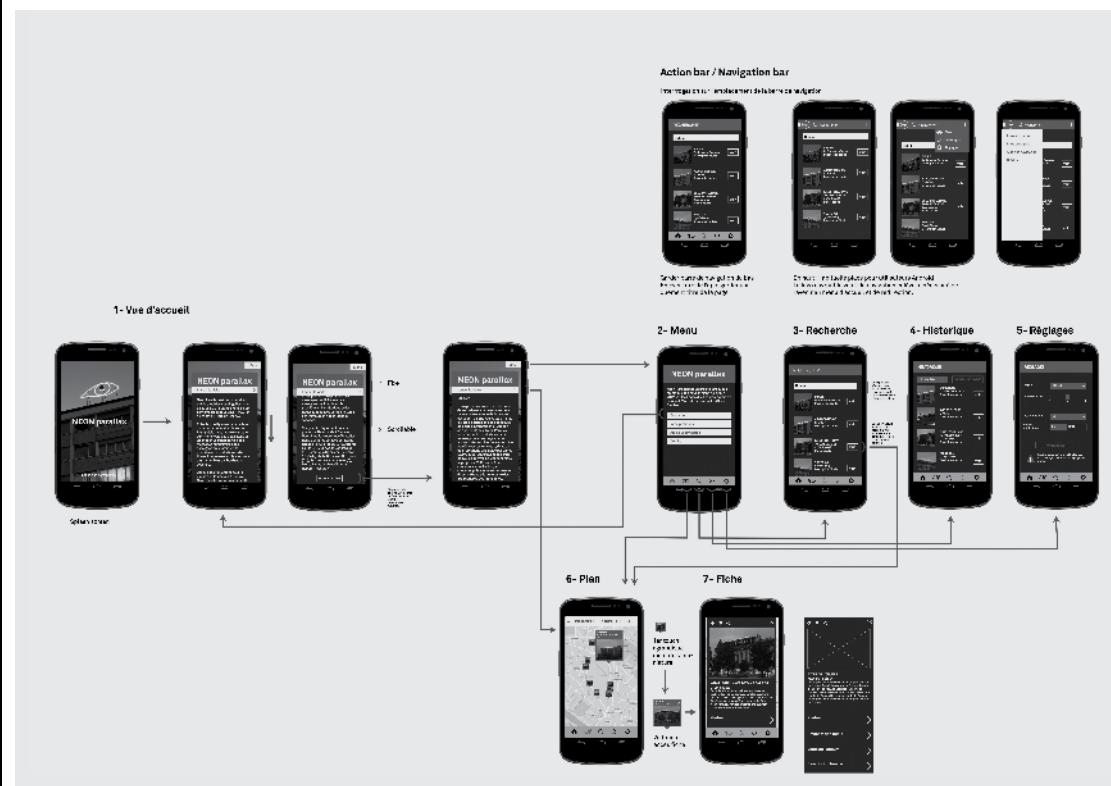
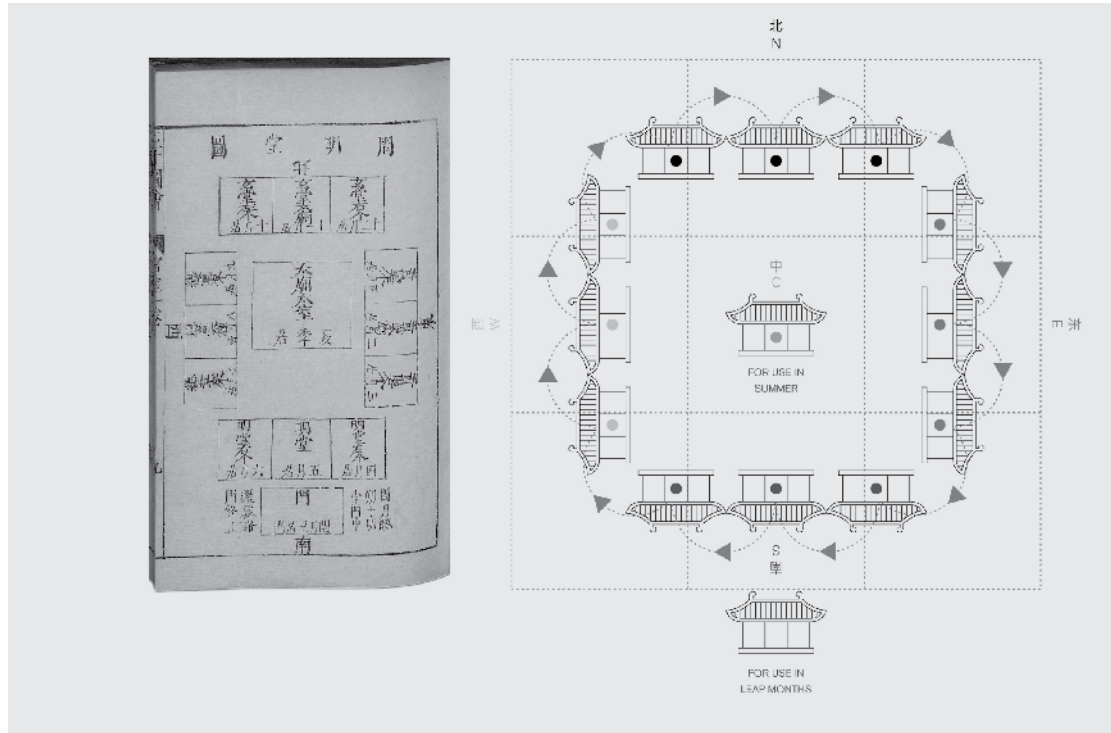


Schéma de navigation pour NEON Parallax. © Cassandre Poirier-Simon, Rob Van Leijssen
Browsing diagram for NEON Parallax. © Cassandre Poirier-Simon, Rob Van Leijssen

La coexistence des cultures visuelles chinoise et occidentale

The Coexistence of Chinese and Western Visual Culture

Chef de projet /Project manager	Ruedi Baur (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} octobre 2012 au 30 octobre 2015 (26 mois)
Equipe/Team	Sébastien Fasel, Ulrike Felsing, Wu Jie, Fabienne Kilchörr, Eva Lüdi Kong, Roman Wilhelm
Partenaires/Partners	Lars Müller Publishers
Financement/Financing	Swiss National Science Foundation (SNSF)
Subventions/Grants	328'780.- CHF
Coût total/Total cost	328'780.- CHF
Contact	ulrike.felsing@multilingual-typography.com



À gauche: une page de l'encyclopédie chinoise *Sancai Tuhui*. À droite: la traduction visuelle faite par l'équipe de recherche. Le sujet central du diagramme relie les caractéristiques temporelles et spatiales au cours des cycles. © Gauche: Ostasiensammlung der Bayrischen Staatsbibliothek. Droite: research group.

Left: A page from the *Sancai Tuhui*. Right: Our visual translation. The central subject of the diagram is the correlation between spatial and temporal qualities that are seen in cyclical change. © Left: Ostasiensammlung der Bayrischen Staatsbibliothek. Right: Research group

FR La recherche vise à développer et à présenter des méthodes de design qui créent des relations égalitaires entre différentes cultures visuelles. Il s'agit, à travers des processus de design novateurs, de faciliter la compréhension des diverses représentations culturelles provenant de diverses origines. Les deux cultures – chinoise et occidentale – peuvent en bénéficier.

Comme les représentations picturales sont propres aux systèmes culturels concernés, elles ne peuvent être considérées comme « universelles » et nécessitent une « traduction visuelle » lorsqu'elles sont transférées dans un autre système de références. Au cœur de cette recherche se trouvent les diagrammes tirés de l'encyclopédie illustrée *Sancai Tuhui*, une collection de diagrammes extraordinaires du XVI^e siècle. Une centaine d'images est sélectionnée et systématiquement décrite; les textes les accompagnant sont traduits.

Pour la « traduction visuelle », les problématiques suivantes sont discutées: est-ce que la compréhension intuitive de ces illustrations est possible ou est-ce que le savoir culturel est indispensable? Sur la base des descriptions, de nouvelles infographies sont esquissées, dans lesquelles sont intégrées des informations complémentaires, de manière à ce que ces diagrammes historiques soient compréhensibles aujourd'hui. Des aspects concernant la production et la réception de ces images comme les points cardinaux, le sens de la lecture, la construction et la fonction des diagrammes sont insérés et renforcés dans les nouveaux diagrammes. De cette manière, la compréhension de ces diagrammes est rendue possible. De même, lorsqu'on conçoit un diagramme au sein d'une culture, il faut également développer un référentiel capable d'être compris. Dans ce cas aussi, « redesigner » permet de rendre visible les schèmes culturels qui ne sont pas directement compréhensibles, c'est-à-dire le cadre référentiel intégré dans l'image.

EN The aim of the research is the development and representation of design methods that result in equal relationships between different visual cultures. Design processes are to be developed that create access to the understanding of representations from various areas of knowledge. Both cultures—the Chinese and the Western—are meant to benefit from it.

Since pictorial representations are always linked to specific aspects of a cultural system of reference, they cannot be understood as universal and require a visual translation when being transported into another reference system. Central to the investigation are diagrams from the illustrated encyclopaedia *Sancai Tuhui*, an outstanding compilation from the 16th century. Around one hundred graphics were selected from the encyclopaedia and systematically described, and their accompanying texts translated.

For the visual translation of the graphics the following key question stands in the foreground: Does access to the illustrations tend to be possible, or is decisive cultural and medial knowledge lacking in order for them to be understood? Based on the original depictions, new information graphics are drawn that are augmented with aspects of the—not directly visible—system of reference that were lacking for a contemporary understanding of the diagrams. Aspects of knowledge about the conditions of image production and reception, such as cardinal points, reading direction, and the construction and function of the graphics, are integrated as well as emphasised in the new drawings. In this way we are able to create access to the diagrams in the knowledge trove of *Sancai Tuhui*. For the visual translation of the contemporary Western-characterised diagrams, we proceed in a comparable manner. Here, too, the *redesign* serves to render visible the cultural concepts that are not directly visible, i.e. the diagrams' frame of reference.

Valorisation/Dissemination

Publications — Ruedi Baur, Ulrike Felsing (2015). « Die Koexistenz der chinesischen und lateinischen Zeichen ». In: *Typografische Monatsblätter*. Muttonz: Schwabe 4/5. Syndicom, Gewerkschaft Medien und Kommunikation (Ed.).
Ruedi Baur (to be published in 2017). *Coexistence of Symbols*. Baden: Lars Müller Publishers, 360 p.

Site internet/Website — www.civic-city.orgon.com

Design Ethnography Exploration

Chef de projet /Project manager	Nicolas Nova (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} novembre 2012 au 31 mai 2014 (18 mois)
Equipe/Team	Sébastien Fasel, Sarah Haug, Fabienne Kilchör, Lysianne Lécho Hirt
Partenaires/Partners	Emphase (Lausanne)
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	94'840.- CHF
Autres fonds/ Other funding	12'400.- CHF
Coût total/Total cost	107'240.- CHF
Contact	nicolas.nova@hesge.ch

FR Depuis une trentaine d'années, l'approche ethnographique est mobilisée de manière croissante par les designers. En effet, ceux-ci souhaitent ancrer leurs projets dans une compréhension plus approfondie des usagers et de leurs pratiques en se réappropriant les méthodes bien connues des ethnologues telles que l'observation et l'entretien. On parle dans ce cadre de « conception centrée utilisateurs ». Ce rapprochement du design et des sciences sociales a entraîné une appropriation de vocabulaires et d'outils issus des pratiques ethnographiques parfois problématique, en particulier lorsqu'il s'agit d'expliquer comment les designers utilisent les données, les images et les impressions produites au cours des recherches de terrain. Ce projet vise à identifier les besoins et les pratiques actuelles de manière à proposer un ensemble de connaissances fondées et pertinentes, utiles tant pour les designers que pour les enseignants en design.

À partir d'entretiens et d'observations d'une vingtaine de designers, et en se référant à l'état de l'art de cette « ethnographie par le design », l'équipe de recherche a dégagé une série de modèles théoriques qui permettent de comprendre certains aspects du bricolage intellectuel et pragmatique qui constituent la pratique ethnographique des designers. Les outils du design même ont été utilisés pour synthétiser et valoriser les résultats : deux designers graphiques,

EN For some 30 years now, designers have been increasingly employing an ethnographic approach. They have sought to anchor their projects in a deeper understanding of users and their habits by adopting well-known ethnological methods, such as observation and one-on-one interviews. 'User-centred design' is the term that is widely employed in this context. By developing closer ties with social sciences, design has brought about an appropriation of terminology and tools derived from ethnographic practice that is problematic at times, especially when it comes to explaining how designers use data, images, and impressions generated by research in the field. This project aims to identify current needs and practices in order to propose well-founded, pertinent information that is of use to designers and design teachers alike.

Based on interviews with designers and what they observed, the research team drew from this state-of-the-art 'ethnography by design' to develop a series of theoretical models that help us understand certain aspects of intellectual and pragmatic bricolage—a makeshift improvisational approach—that lies at the heart of the ethnographic practice of designers. The very tools of design were used to both synthesise results and display them to good effect. Two members of the team, graphic designers specialised in data visualisation, then applied

spécialisés dans la visualisation de données, ont fait partie de l'équipe et ont apporté leur point de vue de praticiens pour traduire et reformuler les données qualitatives en diagrammes, cartographies et matrices visuelles.

their perspective as working professionals to translate and reformulate the qualitative data into diagrams, maps, and visual matrices.



Publication *Beyond Design Ethnography*. Une attention particulière a été accordée à l'infographie et à la visualisation des données. © Nicolas Nova
Publication *Beyond Design Ethnography*. Particular attention was paid to computer graphics and data visualisation. © Nicolas Nova

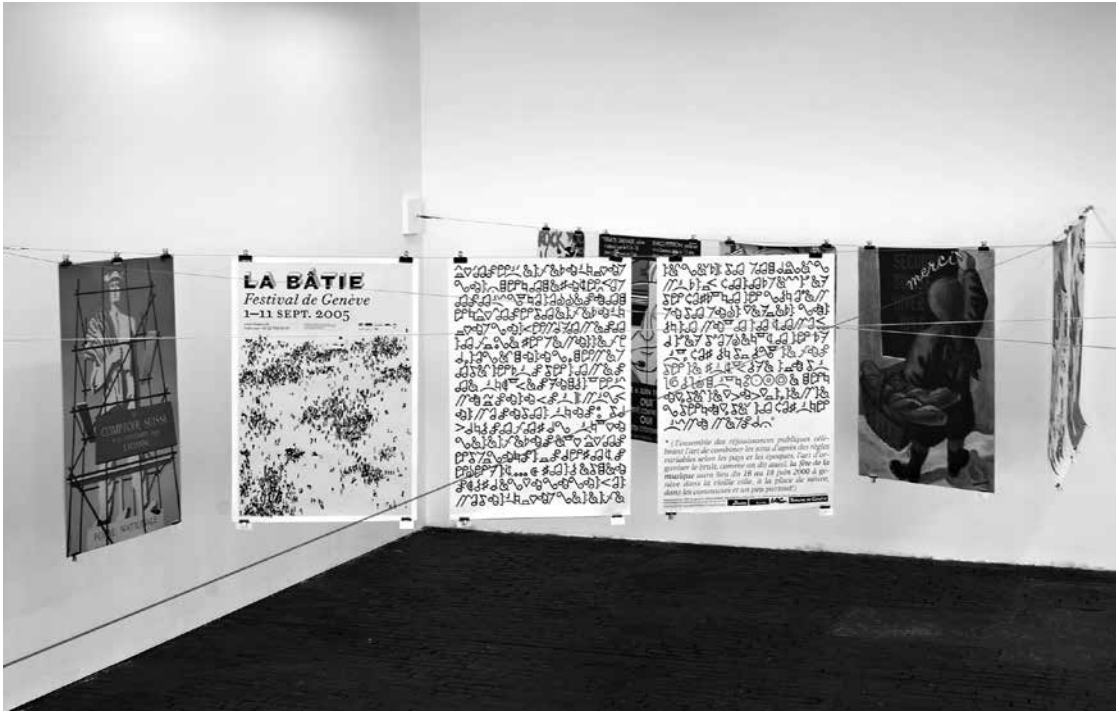
Valorisation/Dissemination

Publication — Nicolas Nova, Lysianne Lécho Hirt, Sébastien Fasel, Fabienne Kilchör (2014). *Beyond Design Ethnography: How Designers Practice Ethnographic Research*. Berlin: SHS Publishing.

Les 50 dernières années du graphisme suisse romand

The last 50 years of Swiss Graphic Design in Western Switzerland

Chef de projet /Project manager	Jérôme Baratelli (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} avril 2013 au 31 décembre 2014 (21 mois)
Equipe/Team	Constance Delamadeleine, Ann Griffin, Rolf Hauri, Stéphane Hernandez, Gregor Schönboin, Niels Wehrspann
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	62'000.- CHF
Autres fonds/ Other funding	23'500.- CHF
Coût total/Total cost	85'500.- CHF
Contact	jerome.baratelli@hesge.ch



Vue de l'exposition *Panorama*, 25 mars - 26 juin 2011, Centre d'art contemporain, Genève. © Schvez, 2011
View of the *Panorama* exhibition, 25 March-26 June 2011, Centre d'art contemporain, Geneva. © 2011 Schvez

HISTORIOGRAPHIE

DIGITALE

ARCHIVE

SUISSE

GRAPHISME

FR Malgré l'intérêt croissant, ces dix dernières années, pour l'histoire du graphisme suisse, des pans entiers du domaine restent dans l'ombre, notamment en Suisse romande. S'il est naturel que la Suisse alémanique ait suscité un plus grand nombre de travaux grâce à ses graphistes célèbres (Müller-Brockmann, Adrian Frutiger, Karl Gerstner, Armin Hoffmann, Richard Paul Lhose, etc.), on doit constater que la Suisse romande est peu explorée: il existe très peu d'études et aucune monographie sur le sujet.

Les expositions *Panorama* (Centre d'art contemporain, Genève, 2011) et *Aperçu* (Museum für Gestaltung, Zurich, 2012), organisées par le studio de graphisme Schönherwehrs basé à Genève, sont à l'origine de ce projet de recherche. Partant de là, la HEAD – Genève a souhaité consacrer un projet de recherche à ce sujet. Son objectif principal est de produire des nouvelles connaissances sur l'histoire du graphisme suisse romand en élaborant une base de données historiques. Le projet se concentre sur le support le plus visible dans l'espace public – les affiches – et se limite au cadre temporel allant de l'Exposition nationale de 1964 à 2014. L'idée est de produire un prototype qui pourrait s'élargir, ensuite, à l'ensemble de la production graphique suisse.

Un second projet (50DGSR 2), débuté en 2015, développe plus avant la recherche en y intégrant davantage de données issues de différents fonds d'archives suisses romands (notamment les membres du Catalogue collectif suisse des affiches et le Musée historique de Lausanne).

EN Despite a growing interest in the history of Swiss graphic design over the last ten years, whole sections of the field remain in the shadows, especially when it comes to French-speaking Switzerland. While it is natural that German-speaking Switzerland has prompted a greater number of works thanks to famous graphic designers (Müller-Brockmann, Adrian Frutiger, Karl Gerstner, Armin Hoffmann, Richard Paul Lhose, etc.), it must be said that French-speaking Switzerland has drawn little attention to date. There exist very few studies, for instance, and not a single monograph on the subject.

The *Panorama* (Centre d'art contemporain, Geneva, 2011) and *Aperçu* (Museum für Gestaltung, Zurich, 2012) exhibitions, which were set up by the Geneva-based graphic design studio Schönherwehrs, form the starting point of this research project. From there on, HEAD – Genève was eager to devote a research project to the subject. The main objective of the project is to promote new awareness of the history of graphic design in Western Switzerland through the creation of a historical database. The project focuses on the most visible support in the public domain, i.e. posters, and is limited to the timeframe that runs from the 1964 National Exhibition to 2014. The idea is to produce a prototype that could later be expanded to include the entire output of Swiss graphic design.

A second project, initiated in 2015 (50DGSR 2), is further developing this research by integrating additional data drawn from a range of collections in French-speaking Switzerland (including members of the Swiss Poster Collection and Lausanne's Historical Museum).

Valorisation/Dissemination

Conférence/Conference — *Mapping Graphic Design History in Switzerland*, Bern University of the Arts, 27 February 2014.

Publication — Delamadeleine (2015). 'The Last Fifty Years of Graphic Design in Western Switzerland (1964–2014): a Status Report'. In: Robert Lzicar and Davide Fornari (eds.) (2015). *Mapping Graphic Design History in Switzerland*.

Site internet/Website — En cours (2017)

Cheffe de projet /Project manager	Alexandra Midal (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} juin 2013 au 1 ^{er} juillet 2016 (40 mois)
Equipe/Team	Nicolas Brulhart, Jelena Martinovic, Pascal Rousseau
Partenaires/Partners	Labex CAP (Paris), Institut national d'histoire de l'art (INHA-Paris), Le Centre Georges-Pompidou (Paris)
Financement/Financing	Swiss National Science Foundation (SNSF)
Subventions/Grants	226'400.- CHF
Coût total/Total cost	226'400.- CHF
Contact	alexandra.midal@hesge.ch

FR Ce projet de recherche participe du renouvellement des approches en histoire de l'art. Il emprunte pour cela aux études culturelles ainsi qu'aux tendances contemporaines des *Visual Studies* et des *Science Studies*. Au-delà de la diversité des objets étudiés (film, vidéo, peinture, installation, performance, danse, architecture, design), la recherche vise à démontrer que les pratiques expérimentales des arts dans les années 1960/70 questionnaient attentivement les techniques de conditionnement mental en se référant de manière plus ou moins explicite au développement des sciences psychologiques, neurologiques et cognitives de l'époque. *Mind Control* part donc de l'hypothèse que les relations arts/sciences ne s'inscrivent pas dans une dynamique à sens unique, mais sont constituées de circuits d'échanges dans lesquels l'art dialogue étroitement et inspire parfois même certains protocoles des sciences du contrôle psychologique.

Le projet parcourt le champ culturel des productions artistiques dans le contexte de la guerre froide et de sa paranoïa. Il questionne pour ce faire les dispositifs tels que les espaces de conditionnement, les capsules, les casques,

EN This research project places itself in the renewing of the theoretical and methodological field of art history, coming from cultural studies and the contemporary trends of *Visual Studies* and *Science Studies*. *Mind Control* aims to show that, beyond the diversity of the objects concerned (film, video, painting, installation, performance, happening, dance, architecture, design), experimental art from the 1960/1970s attentively addressed methods of psychic conditioning and constraint by referring more or less explicitly to the psychological, neurological, and cognitive sciences of the times. It assumes that these art/science connections were not only inscribed in a one-way dynamic—from science into arts—but integrated new exchange platforms, where art also inflected, and even anticipated a certain number of protocols and models of the sciences of psychological conditioning.

The project investigates the cultural context of artistic production of the Cold War era and its paranoiac relation to mind control by addressing the artistic use of conditioning spaces, capsules and helmets, sensorial deprivation spaces, and hyper-stimulating environments, and by linking

les espaces de privation ou d'hyperstimulation sensorielle en les rapprochant du champ des techniques de contrôle mental. Ce champ comprend notamment le lavage du cerveau (brainwashing), l'usage des drogues dans les méthodes d'interrogatoire, le renouveau des techniques de suggestion de l'hypnose, l'impact des théories de la communication sur les modèles de coercition psychologique, dans le giron du comportementisme et de l'émergence des modélisations computationnelles de la psyché.

L'impact de ces pratiques sur l'art de l'après-guerre reste aujourd'hui très peu étudié; cela alors que les artistes, notamment au travers de leur engagement dans la contre-culture, tentaient de mettre à jour une position critique face au réel et aux mass media dans le moment qui a vu émerger le paradigme plus général de la société de contrôle.

them to the field of mind control techniques. This field encompasses brainwashing techniques, drug use in interrogation methods, the renewal of hypnotic suggestion techniques, and the impact of communication theories on models of psychic coercion, within the framework of behaviourism and the emergence of computational modelling of the psyche.

The study of the impact of these practices on experimental art in the post-war period remains underexplored, this even when artists committed to the counterculture were trying to defend a critical, even subversive position towards reality, social and political organisations, information systems, and the mass media, at a time when the more general paradigm of the society of control was emerging.



Vue de l'exposition *Persuasion* curatée par Nicolas Ballet, 2015. © Rue de Lyon 22, HEAD – Genève
View of the *Persuasion* exhibition curated by Nicolas Ballet, 2015. © Rue de Lyon 22, HEAD – Genève

Valorisation/Dissemination

Conférence/Conference — *Mind Control. Conditionnement psychologique et art expérimental pendant la Guerre froide (1960–1980)*, Institut national d'histoire de l'art, Auditorium de la Galerie Colbert, Paris, 18 décembre 2015

Exposition/Exhibition — *Persuasion*, 3 – 18 avril 2015, Rue de Lyon 22, HEAD – Genève.

Site internet/Website — www.mindcontrol-research.net

Cheffe de projet /Project manager	Christiane Luible (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} novembre 2013 au 28 février 2016 (28 mois)
Equipe/Team	Caecilia Charbonnier, Marlène Arévalo-Poizat
Partenaires/Partners	Artanim Foundation (Genève), Empa (St-Gall), Salomon (Annecy), Odlo International AG (Hünenberg)
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	130'000.- CHF
Autres fonds/ Other funding	22'390.- CHF
Coût total/Total cost	152'390.- CHF
Contact	christiane.luible@hesge.ch

FR Partant du fait que, de nos jours, les patrons en mode sont développés pour une posture debout et statique du corps en 2D, le projet de recherche propose d'explorer de nouveaux processus de fabrication grâce aux nouvelles technologies, et plus particulièrement grâce aux scanners de corps humains en 3D et aux logiciels de simulation. Le projet a donc abordé les questions suivantes : est-ce que la prise en considération du mouvement dans la structure du patron pourrait générer de nouvelles fonctionnalités et perspectives esthétiques ? Dans la foulée, est-ce que les avancées technologiques en scan et en simulations de mouvement 3D ouvrent de nouvelles perspectives pour la chaîne de production en mode ? L'objectif de ce projet de recherche est donc de générer des données et des connaissances nouvelles sur les interactions entre le corps et les habits pendant le mouvement.

Le défi méthodologique consiste à créer une animation corporelle suffisamment réaliste, avec le tissu apposé, pour obtenir des résultats qui font sens. Ensuite, des répliques virtuelles de vrais habits conçus en 2D ont été transposées en 3D. De manière à obtenir des reproductions utilisables de chaque modèle, les tissus ont été mesurés avec des instruments adaptés, de façon à restituer parfaitement les propriétés mécaniques et physiques des tissus.

EN Nowadays in fashion, 2D patterns are developed for an upright standing and static body posture. This research project aims to explore new design and manufacturing processes by means of new technologies, and more particularly by means of human 3D body scanning and 3D simulation software. Thus, the project addressed the following research questions: Do considerations of body movement within a 2D pattern structure generate new aesthetics and garment functionalities? In the same context, do advances in 3D scanning technology and 3D motion simulation open up new perspectives for fashion design and the chain of production? The objective of this research project is to generate data and knowledge about interactions between body and garment during movement.

The challenge here was to get body animation that was realistic and acceptable in order to obtain meaningful results with fabric simulation. In a next step, virtual replicas of real garments were created out of digital 2D patterns. For the accurate virtual recreation and simulation of each garment, fabric samples were measured with suitable fabric measurement tools to obtain correct mechanical and physical fabric parameters. Numerical data, precisely illustrating the extension, deformation, and compression of each garment was then recorded for the entire

Des données numériques, illustrant précisément les extensions, déformations et compressions de chaque tissu, ont été digitalisées de manière à restituer le mouvement entier en images pour les coupes 2D et en 3D. Les images ont été analysées grâce au logiciel d'analyse de déformation du tissu. Cette étape est particulièrement importante dans la mesure où elle permet d'extraire le maximum d'informations possibles des données simulées. Celles-ci ont ensuite été évaluées dans le but de développer les possibilités fonctionnelles et esthétiques. Les résultats ont été discutés avec des experts et des designers spécialisés, en considérant plus particulièrement les modifications et les améliorations possibles des coupes pouvant déboucher sur de nouveaux designs. De plus, un projet CTI a été déposé sur la base de ces résultats avec l'entreprise Odlo SA.

motion sequences, in the form of image maps for the 2D pattern and the corresponding 3D garment. Subsequently, series of image maps were studied with a new garment deformation analysis software. This phase of the project was particularly important to obtain as much information as possible from the simulated data. The evaluation of the data was conducted for functional and aesthetic enhancements. Each series of fitting maps was studied relative to major areas of extension/deformation, major areas of compression, and possible extreme and unexpected tensions, each time in relation to movement. The resulting information was discussed with clothing experts and designers, with regards to possible modifications and improvements of the garment shape, resulting in new fashion design solutions and a subsequent CTI project with Odlo SA.



Images générées au cours du projet de recherche. Les parties foncées montrent par exemple les zones de compression du tissu. © Christiane Luible
Images generated during the research project. The darker areas show zones of compressed tissue, for example. © Christiane Luible

Valorisation/Dissemination

Conférences/Conferences — Christiane Luible, *Real Time Cloth simulation*. Symposium Fashion Responsive, HEAD – Genève, 24 March 2015.
Christiane Luible, Caecilia Charbonnier, *Fashioning Movement*. Swiss Design Network, Unfrozen—1st SDN Design Research Winter Summit, Giessbach, 29 January 2016.

Chef de projet /Project manager	Douglas Edric Stanley (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} décembre 2013 au 28 février 2015 (15 mois)
Equipe/Team	David Calvo, Raphaël Muñoz
Partenaires/Partners	École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, Master de création littéraire à l'École supérieure d'art du Havre & Université du Havre
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	54'800.- CHF
Autres fonds/ Other funding	10'000.- CHF
Coût total/Total cost	64'800.- CHF
Contact	douglas.stanley@hesge.ch



Manon Dérian, *Jeu de mots*, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence. L'image, prise au cours d'un workshop, présente le logiciel Automatic Writing (HEAD) & Processing.js. © Douglas Edric Stanley
 Manon Dérian, *Jeu de mots*, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence. Shot during a workshop, the image shows the Automatic Writing (HEAD) & Processing.js. software. © Douglas Edric Stanley

FR Le projet de recherche vise à explorer de nouvelles formes de littérature à l'ère des supports de lecture électroniques émergents, notamment des tablettes numériques, et la manière dont ces supports posent la question d'une littérature algorithmique. Par « littérature algorithmique », nous entendons une littérature composée de formes et de contenus modulaires, capables de se réajuster en fonction de conditions internes ou externes, autrement dit, des textes interactifs et génératifs. À partir de travaux expérimentaux et des workshops exploratoires sur le sujet, nous avons ensuite développé un langage de programmation ainsi qu'un logiciel d'écriture permettant aux auteurs d'écrire des romans et de la poésie algorithmique.

Cette plateforme d'écriture est nommée Automatic.ink. La plateforme se compose d'un logiciel d'écriture, Automatic.Writer (Mac OS X, 10.9+) et d'un logiciel de lecture Automatic.Reader pour tablettes et téléphones iOS (7+) et Android. Il est également possible de lire ces productions dans n'importe quel browser moderne à base de WebKit (Safari & Chrome). Cette plateforme de création intègre plusieurs langages et protocoles d'écriture déjà existants (HTML5, Javascript, Markdown, Twee) et propose également son propre langage d'écriture programmée : <http://automatic.ink>.

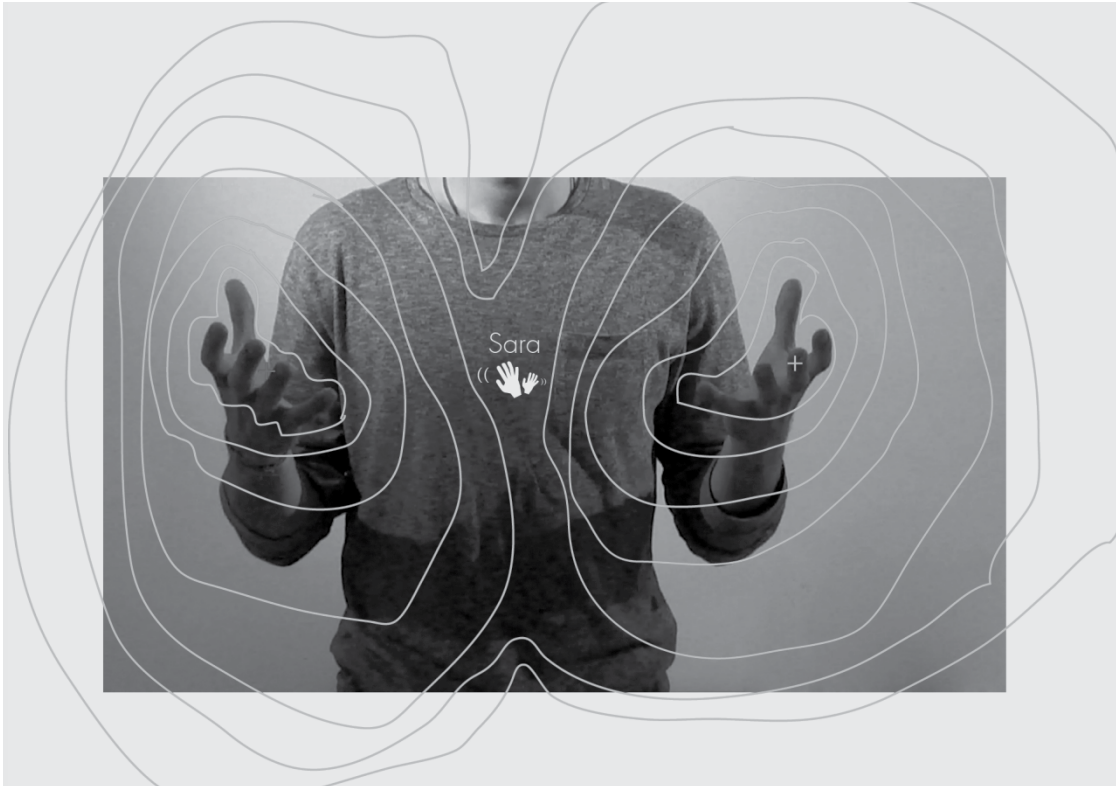
.

EN This research project explores new forms of literature in the age of tablets, e-readers and mobile phones, and asks the question: in what way do these new devices engage with the emerging field of algorithmic literature? By 'algorithmic literature', we mean a literature that includes modular form and content, capable of rewriting itself in relation to internal and external conditions, i.e. interactive and generative texts. Using a methodology that combines experimental workshops and software development, we developed a programming language for poets as well as a software writing tool that allows authors to write algorithmic poetry and fiction.

Our platform is named 'Automatic.ink'. The platform currently offers a software writing tool (Automatic.Writer, Mac OS X 10.9+) and a software reader (Automatic.Reader, tablets + iOS smartphones + Android). It is also possible to read works developed in Automatic.ink in any modern browser based on WebKit or Blink (Safari, Chrome, Opera, etc.). This creative platform integrates many pre-existing languages and protocols (HTML5, JavaScript, Markdown, Twee) as well as its own language named 'AutomaticWriting<'. <http://automatic.ink>

Inhabiting and Interfacing the Cloud(s)

Institution requérante /Leading Institution	ECAL, Lausanne
Chef de projet /Project manager	Patrick Keller
Requérant HEAD /Applicant HEAD	Nicolas Nova
Durée/Period	1 ^{er} mai 2014 au 30 avril 2015 (12 mois)
Equipe/Team	Charles Chalas(HEAD – Genève), Christophe Guignard (ECAL) Lucien Langton (ECAL)
Partenaires/Partners	ALICE (EPFL), James Auger (Auger-Loizeau), Christian Babski (fabric ch), EPFL-ECAL Lab, HEAD – Genève, Matthew Plummer-Fernandez (#algopop)
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	41'950.- CHF (for HEAD – Genève)
Autres fonds/ Other funding	95'050.- CHF
Coût total/Total cost	137'000.- CHF
Contact	nicolas.nova@hesge.ch



Proposition d’interface gestuelle pour accéder au *Personal Cloud*. © Vanesa Lorenzo-Toquero
Proposed gestural interface for accessing the *Personal Cloud*. © Vanesa Lorenzo-Toquero

FR Ce projet explore la création de contre-propositions à l’expression actuelle du *Cloud Computing*, en particulier dans ses formes destinées aux particuliers et aux usagers finaux (*Personal Cloud*). Il s’agit d’interroger cette infrastructure iconique de notre modernité et des interfaces utilisateurs, car l’implémentation de celles-ci suit à ce jour une logique de développement principalement technique, orientée par les intérêts commerciaux de grandes compagnies et reste en partie pensée comme un agencement purement fonctionnel et centralisé. Et cela, alors que le *Personal Cloud* est doté d’un potentiel largement inexploité en matière de design, de nouveaux usages et de stratégies territoriales. En particulier, au travers d’une dimension ethnographique abordant le rapport des utilisateurs au service et aux infrastructures du *Cloud*, le projet s’intéresse à la multiplicité des usages et des situations qu’il rend possible. Comment tirer parti de cette diversité pour réinventer des interfaces pertinentes ? Quelles modalités d’interactions imaginer pour les utilisateurs ? Comment redonner ainsi « accès aux outils » ? Est-ce que les infrastructures elles-mêmes pourraient (re)trouver un rôle dans des situations domestiques ? Il s’agirait par exemple d’imaginer un mini-datacenter personnel qui permette de recycler son énergie et de la partager avec son domicile, de repenser des interfaces d’accès et de contrôle du *Personal Cloud* avec le répertoire gestuel couramment réalisé par les utilisateurs.

D’un point de vue pratique, ce projet documente les usages actuels du *Personal Cloud*, en explore concrètement des versions alternatives ainsi qu’en développe des modes spéculatifs sous la forme de prototypes (fonctionnels ou poétiques) de nouvelles interfaces, de traitement des données, de spatialités réactives ou d’objets communicants. Pour cela, le projet articule trois dimensions formant les piliers pertinents d’une approche interdisciplinaire : le design d’interaction, la dimension architecturale et territoriale, l’ethnographie.

EN This project explores the development of counterproposals for the current expression *Cloud Computing*, especially in its forms targeting individuals and end users (*Personal Cloud*). The project involves questioning this iconic infrastructure, so representative of the world today, and user interfaces, since their implementation until now has embraced a logic of development, mainly technical development, guided by the commercial interests of major corporations, and continues in part to be thought of as a purely functional, centralised arrangement. This is the case even though the ‘*Personal Cloud*’ has a largely unused potential in terms of design, new uses, and territorial strategies. Specifically, mobilising an ethnographic dimension that tackles users’ relationship with the service and infrastructures of the *Cloud*, the project focuses on the many uses and situations that it renders possible. How can one take advantage of this diversity in order to reinvent pertinent interfaces? What new ways of interacting might be imagined for users? How can they regain ‘access to tools’? Could infrastructures themselves (re)assume some role inside the home? For example, it might be a question of imagining a personal mini data centre that allows users to recycle its energy and share it with the surrounding home space, or rethinking the *Personal Cloud*’s access and control interfaces with a range of gestures that users usually make.

From a practical point of view, this project documents current uses of the *Personal Cloud*, concretely explores alternative versions, and develops speculative modes in the form of (functional or poetic) prototypes of new interfaces, data processing, reactive spaces, and objects that communicate with users. For this the project addresses three dimensions that form the pertinent pillars of an interdisciplinary approach, i.e. interaction design, the architectural and territorial dimension, and ethnography.

Valorisation/Dissemination

Conférence/Conference — *Renewable Futures Conference*/RIXC, Riga, 8 – 10 octobre 2015.

Exposition/Exhibition — Présentation dans le cadre de l’exposition *Poetics & Politics of Data*, 29 mai – 5 août 2015, Haus für elektronische Künste, Bâle.

Publications — Patrick Keller (2015). ‘Inhabiting and Interfacing the Cloud(s). An Ongoing Design Research’. In: Sabine Himmelsbach, Claudia Mareis (eds) (2015). *Poetics and Politics of Data*. Basel: Christoph Merian Verlag.
Nicolas Nova, (2015). ‘Me, My Cloud and I’. In: Sabine Himmelsbach, Claudia Mareis (eds) (2015). *Poetics and Politics of Data*. Basel: Christoph Merian Verlag.

Site internet/Website — www.iiclouds.org

The Things? - A Trip to Europa

Cheffe de projet /Project manager	Marguerite Humeau (HEAD – Genève)
Durée/Period	1 ^{er} septembre 2014 au 31 décembre 2015 (15 mois)
Equipe/Team	Charles Chalas, Malak Mebkhout
Partenaires/Partners	Arts Council England, TAR Magazine
Financement/Financing	University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (HES-SO)
Subventions/Grants	75'400.- CHF
Autres fonds/ Other funding	8'000.- CHF
Coût total/Total cost	83'400.- CHF
Contact	marguerite.humeau@hesge.ch

FR *The Things? - A Trip to Europa* est une odyssée design développée sur l'hypothèse selon laquelle des créatures vivraient sous la calotte glacière d'Europa, la lune de Jupiter. En effet, la découverte récente des *Black Smokers*, volcans d'Antarctique offrant les mêmes conditions de vie que sur Europa, est considérée comme un événement scientifique important. Plus stupéfiant encore : des créatures ont été trouvées au sein de ces cratères, vivant dans des conditions extrêmes, sans oxygène ni lumière du soleil. Vu la proximité entre les volcans sur Terre et Europa, Marguerite Humeau part de l'hypothèse que ces créatures pourraient être les exactes répliques de celles qui habitent la lune de Jupiter. Pariant sur ces similitudes, et par conséquent sur le fait que l'on pourrait explorer, par extrapolation, la communication avec les extraterrestres d'Europa, tout en restant sur terre, constitue donc le point de départ de *The Things? - A Trip to Europa*.

La recherche s'intéresse particulièrement au développement de moyens de connaissance permettant d'entrer en contact avec un objet d'enquête lointain, qu'il s'agisse de créatures préhistoriques éteintes, de formes inconnues ou de vies extraterrestres. Partant des données scientifiques sur le sujet et d'entretiens me-

EN *The Things? - A Trip to Europa* is a design odyssey built around the hypothesis that some sort of creatures might be living beneath the frozen surface of Europa, one of Jupiter's moons. Indeed, the recent discovery of a form of hydrothermal vent called *Black Smokers*—volcanos in the Antarctic that offer the same living conditions that could well exist on Europa—is considered a significant scientific breakthrough. More stupefying still, organisms have in fact been found inside these vents, living in extreme conditions, without oxygen or sunlight. Given the similarity of volcanos on Earth and possibly on Europa, Marguerite Humeau hypothesises that such organisms could be the identical counterparts of those that might be living on this distant moon orbiting Jupiter. Betting on these similarities, and hence on the idea that we could explore, by inference communication with the extra-terrestrials of Europa while remaining on Earth, is the starting point for *The Things? - A Trip to Europa*.

Research in this case is especially focused on developing the mental tools that would allow us to enter into contact with a distant object of study, whether extinct prehistoric organisms, unknown forms, or extra-terrestrial life. From scientific data gathered on the subject and

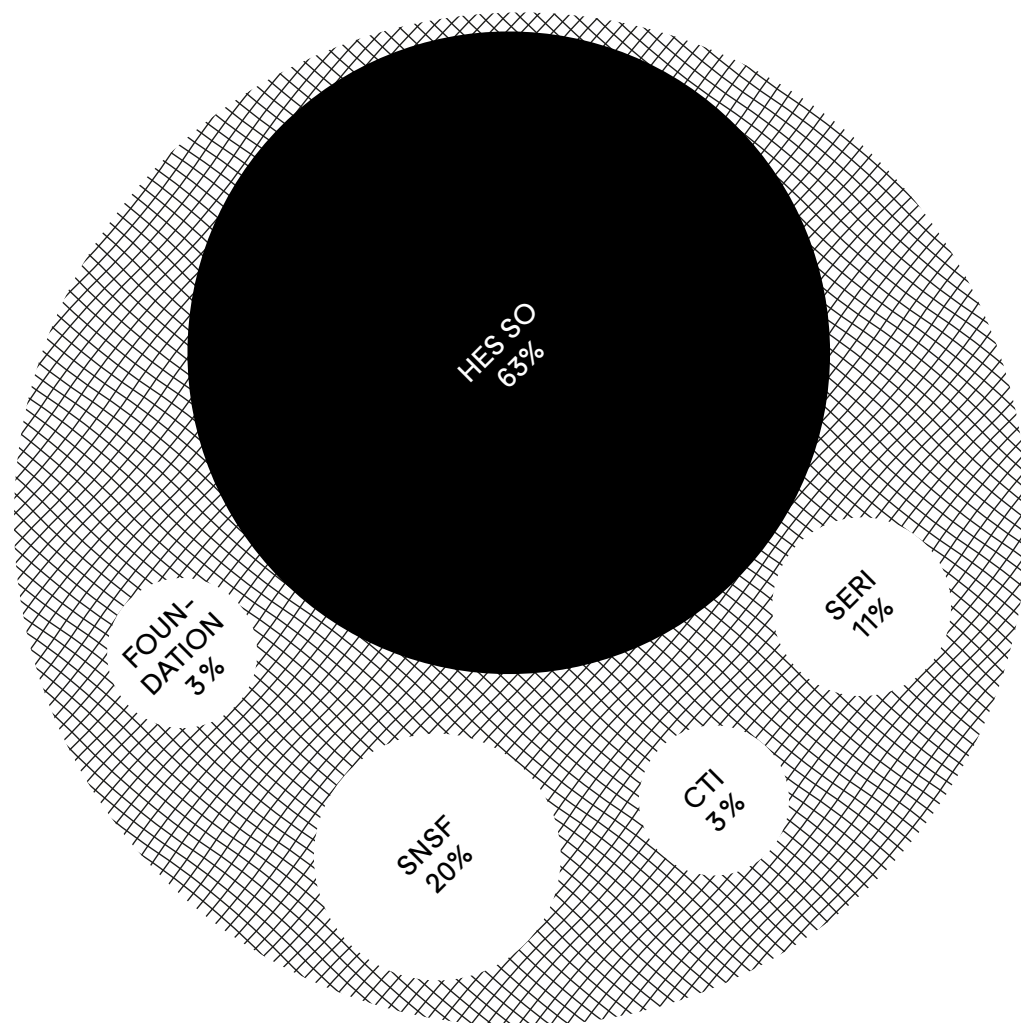
nés avec des spécialistes, Marguerite Humeau conçoit huit dispositifs. Les quatre premiers dispositifs reprennent chacun le moyen de communication d'un animal en particulier. *Dumbo* produit des anneaux d'air sous l'eau, *Yeti Crab* crée un nuage de poudre qu'il disperse ensuite avec sa longue chevelure argentée. *Mickey* produit un battement de cœur lumineux, alors que *Pompeii* propulse de fins nuages de fumée rouge sous l'eau. L'*Orgue Angélique* est un instrument de musique répliquant les mêmes fréquences sonores que celles émises par les créatures des volcans. Les quatre autres dispositifs sont conçus pour enregistrer la performance.

interviews with specialists, Humeau develops eight devices. Each of the first four replicates the means of communication that a particular animal might use. *Dumbo*, for example, produces air rings under water. *Yeti Crab* discharges a cloud of powder that it then scatters with its long silvery hair. *Mickey* produces a luminous heartbeat, while *Pompeii* sends out thin clouds of red smoke under water. L'*Orgue Angélique* is a musical instrument that reproduces the same sound frequencies as those emitted by the vent creatures. The four other devices are designed to record the performance.



Alien Signal (Black Powder) (2015). In: *Director's Cut* (collector's edition box set), designed by Benjamin Penaguin (Le Studio Humain).

Total Turnover: CHF 4,434,000.-
Average budget for a project: CHF 150,000.-



● Internal Funding: CHF 2,784,000.-*

HES SO
University of Applied Sciences and Arts
of Western Switzerland

○ External Funding: CHF 1,650,000.-

SNSF
Swiss National Science Foundation

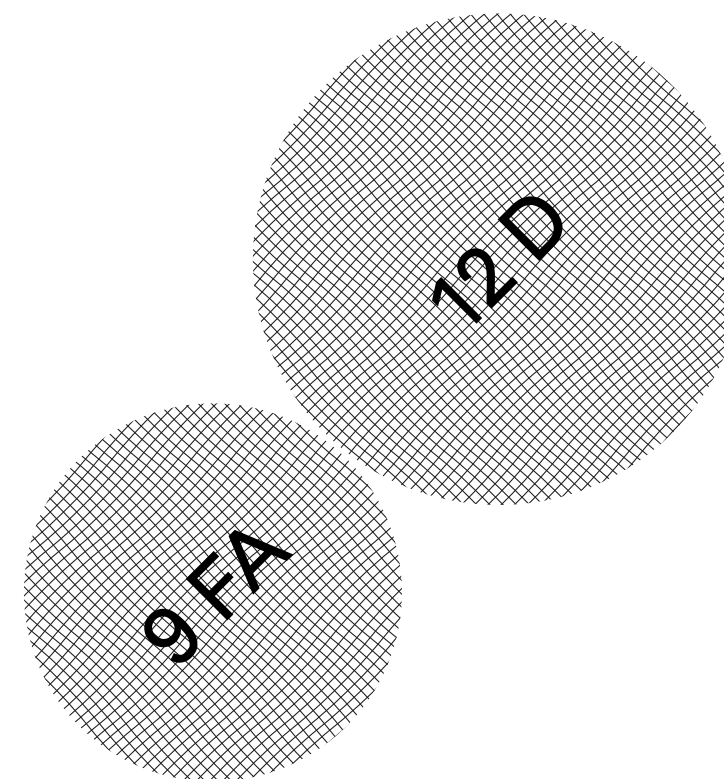
CTI
Commission for Technology
and Innovation

SERI
State Secretariat for Education,
Research and Innovation

* These figures include all types of research funding

Number of projects

FA Fine Arts
D Design



2012



2015*

* Projects that ended between 2012 and 2015

Remerciements

Jean-Pierre Greff, directeur, Lauren Huret, collaboratrice à l'IRAD jusqu'en juillet 2016, Lysianne Lécho Hirt, coordinatrice de l'enseignement et toutes les chercheuses et tous les chercheurs ayant participé à l'élaboration de cet ouvrage ainsi que la HES-SO pour son soutien financier.

Impressum

Editeur
HEAD – Genève

Directeur de la publication
Jean-Pierre Greff, directeur de la HEAD – Genève

Coordination éditoriale
Anne-Catherine Sutermeister,
Responsable de l'Institut de recherche en art et en design (IRAD)

Textes
Bertrand Bacqué, Ruedi Baur,
Jérôme Baratelli, Mathieu Copeland,
Constance Delamadeleine, Ulrike Felsing,
Elizabeth Fischer, Magdalena Gerber,
Jean-Pierre Greff, Marguerite Humeau,
Christiane Luible, Jelena Martinovic,
Alexandra Midal, Nicolas Nova,
Catherine Quéloz, Claire de Ribaupierre,
Laurent Schmid, Douglas Edric Stanley,
Anne-Catherine Sutermeister, Pauline Vessely,
Franck Westermeyer, Ingrid Wildi Merino

Conception graphique
C. Delamadeleine et A. Dujet — Futur Neue
www.futurneue.cc

Relecture française
Alexandra Rihs

Relecture anglaise
Alexander JS Craker

Traductions anglaises
John O'Toole

Impression : ATAR Roto Presse SA, Genève
Achevé d'imprimer en décembre 2016 en
1000 exemplaires

Cet ouvrage est financé grâce au soutien du
Fonds stratégique de la HES-SO

HEAD – Genève, Haute école d'art et de design

Boulevard James-Fazy 15, 1201 Genève
www.head-geneve.ch

Hes·so

Haute Ecole Spécialisée
de Suisse occidentale
Fachhochschule Westschweiz
University of Applied Sciences and Arts
Western Switzerland

