

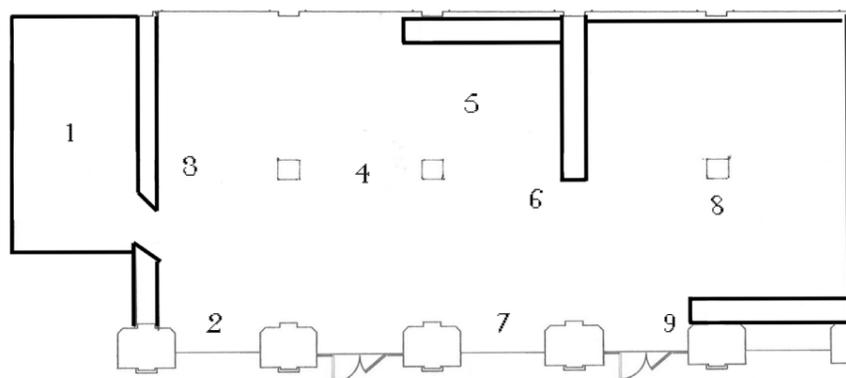
Résolution
Précisément à l'endroit où
l'image est brute. Le son est brut.
Profitable de ne pas dissimuler les artefacts du dispositif
Améliorer la perception des détails de l'image
pas de son sujet

C'est juste une impression
seulement le matriciel
juste un échantillon de trois cents plantes
un œil dans le rétro, le récit d'un amour perdu
un été sans soleil
une huître élucidée (ne perdure que la perle)
une maison abandonnée, des restes romantiques
Brouiller les bords du corps
Ce qui demeure après sa dissolution c'est
Une parole et l'envie d'abolir le deuil
Résoudre le problème du manque

Sans cesse, en répétant, mort après mort, l'épreuve, sans stress
Esprit shōnen
Dégradées les data doutent de tout mais l'URN est déterminée
Décidée à affronter un monde qui s'écroule sous ses yeux
VR, Véritable Résolution, casque de pointe
Low tech ludique, cartouche qui enregistre
cartes à touche-touche qui lient les registres
Zoom fini
qui nous trouve ici tournoyant désorienté-es entre deux atomes
Le corps et la particule qui résistent à leur définition binaire
La prothèse qui rend visible la synthèse

Comment cela va finir ? Des jets de dés aident à décider
Profitable d'avoir la basse définition des mots
Résolution c'est dénouer des intrigues
Arriver à un accord
Diminuer la tension harmonique
La proposition qui clôture les débats.
Fondamentalement favorisant

— Leo Gouhier pour l'UR Numérique



PROGRAMME

JOUR 1 - Jeudi 23 Novembre

- 🏠 14h30-15h30 : Kévin Ardito, *SpeechLessRequiem* (expérience immersive)
- 🎮 15h30-17h : Leo Gouhier & Tiphaine Brelay, *Omnimino* (jeu narratif)
- 🎮 17h-18h : Angelo Careri, *Jeux vidéo et écriture de soi* (conférence)
- 🖼️ 18h30-19h30 : Vernissage
- 🎤 19h30-20h10 : Raphaël Forment (performance improvisée)
- 🎤 20h30-21h : Cody Debord, *404_was_found* (performance)

JOUR 2 - Vendredi 24 Novembre

- 🎮 14h-15h : Leo Gouhier & Tiphaine Brelay, *Omnimino* (jeu narratif)
- 📖 15h30-16h15 : Cody Debord (lecture de textes)
- 🎮 16h30-17h30 : présentation du collectif Sous Les Néons par Simon Bachelier
- 🎮 18h-19h : conférence de Céline Marie Mercier, narrative designer
- 🎮 19h-20h : Coby-Rae Crosbie, *who finds us here, circling, bewildered, like atoms* (conférence-performance)

JOUR 3 - Samedi 25 Novembre

- 🎵 14h-16h30 : Raphaël Forment, *Topos* (présentation-atelier)
↳ au LaboNRV
- 🎮 14h-16h30 : David-Olivier Lartigaud, *Vintage Pixels* (atelier)
↳ au LaboNRV
- 🎮 15h15-16h15 : Leo Gouhier & Tiphaine Brelay, *Omnimino* (jeu narratif)
- 🗣️ 16h30-17h30 : Quentin Lannes, *discussion avec un avatar post-mortem* (rendez-vous)
- 🎵 17h30-18h : Présentation des résultats des ateliers *Topos* et *Vintage Pixels* dans l'espace d'exposition
- 🎮 18h-19h : Angelo Careri, *Touhou : Les fleurs de feu* (conférence)
- 🏠 19h-21h : Kévin Ardito, *SpeechLessRequiem* (expérience immersive)

Une exposition de l'Unité de Recherche Numérique en Art et Design
de l'ESAD Saint-Étienne/ Ensba Lyon en collaboration avec le
Labo NRV de l'Ensba Lyon

Commissariat : Unité de Recherche Numérique, Ensba Lyon

Régie : David Rossi et Julien Printemps

Impressions : Ensba Lyon

L'UR numérique est soutenue par la Direction générale de la création
artistique du Ministère de la Culture.

🏠
Réfectoire des nonnes
Ensba Lyon
8 bis Quai Saint-Vincent, 69001 Lyon

École nationale
supérieure
des beaux-arts
de Lyon

RÉSOLUTION

Kévin Ardito

Kévin Ardito, artiste-chercheur au sein de l'URN, développe une pratique immersive entre robotique et réalité virtuelle. Il est également designer immersif pour des acteurs territoriaux ou culturels et se plaît à porter une double casquette d'artiste et de directeur artistique. Utilisant les outils numériques comme générateurs d'émotions et d'expériences, il aime interroger la nature de notre perception culturelle en proposant une relecture amusée et caustique de l'industrie du divertissement dont il se sent être l'un des produits. Il passera prochainement son DSRA, qui prendra la forme d'une exposition visible du 7 au 15 décembre.

- 8 « *Combien ?* est un triptyque d'expériences en réalité virtuelle. Les trois expériences sont imprégnées par l'influence de la littérature romantique et fantastique et utilise cet héritage à des fins critiques. Les trois pièces viennent interroger le problème de la romantisation du mal-être, son rapport, son lien étroit avec la masculinité toxique et enfin son appropriation capitaliste. »

SpeechLessRequiem

« Le projet propose à quatre spectateurs une pièce de théâtre immersive, entre escape game et murder mystery, où les participants doivent reconstruire l'histoire passée d'une maison en remontant des indices. »

↳ **Jeudi 23 à 14h30** ↳ **Samedi 25 à 19h**

Angelo Careri

Angelo Careri est rédacteur en chef de la revue *Immersion* et artiste-chercheur à l'Ensba Lyon au sein de l'Unité de Recherche Numérique. Il enseigne l'histoire et la théorie des jeux vidéo (ENSAD Paris, ECV), notamment dans ses rapports avec la création contemporaine. Ses recherches portent sur les dispositifs visuels et narratifs dans les jeux vidéo et sur les nouvelles formes d'écritures interactives.

Jeux vidéo et écriture de soi, conférence

↳ **Jeudi 23 à 17h**

Touhou : Les fleurs de feu, conférence

↳ **Samedi 25 à 18h**

Marvin Cognac

Ermite à temps partiel.

- 7 *Breaking Point*, 2023 (retrouvez ce projet ici : <http://labo-nrv.io/resolution/>)

« *Breaking Point* est un jeu textuel qui fusionne les éléments d'un roguelite avec l'intensité d'une aventure narrative à choix.

À chaque mort, l'histoire reprend, mais les chemins qui s'offrent au joueur se renouvellent. Chaque itération offre une chance de découvrir de nouvelles voies, de dévoiler des secrets enfouis et d'explorer les recoins les plus sombres de la conscience.

Breaking Point s'inspire de la richesse de la littérature hystérique, mêlant des éléments de suspense, de paranoïa et d'exploration psychologique. En s'inspirant de jeux acclamés tels que *Disco Elysium*, il offre une expérience unique où chaque choix pèse sur le destin du protagoniste, ajoutant profondeur et complexité à chaque itération. »

Coby-Rae Crosbie

Coby Rae Crosbie est artiste et chercheuse basée à Londres. Après un master en art à Goldsmiths (UK), elle est depuis associée à l'Unité de Recherche Numérique de l'Ensba Lyon, d'où elle héberge le groupe de lecture GLURN. Sa recherche présente l'information et le bruit non pas comme dichotomiques, mais en fait intriqués dans un état quantique, en faveur d'une lecture du savoir comme matériau malléable et mobile.

- 5 *who finds us here, circling, bewildered, like atoms*, 2023

Conférence-performance avec support vidéo, son, installation (40 min)

« Sur le sujet des rayons cosmiques, voyages dans le temps dans les jeux vidéos, spéculations scientifiques, pluies de particules, champ des possibles. *info dumping as care.* »

↳ **Vendredi 24 à 19h**

- 6 *Félicitations, vous avez trouvé une vraie perle rare !*, 2022

Ordinateur portable, vidéo

« Comme le grain de sable est absorbé par l'huître pour former sa perle, son image digitale pivote pour dévoiler sa face nacrée. »

Cody Debord

Cody Debord est actuellement artiste chercheur à l'Ensba Lyon. Dans son travail il tente de brouiller les distinctions entre le vrai et le faux par le biais du dédoublement, de la dualité et de la confrontation entre lui et ses avatars. Il revendique son corps comme bionique, expérimental, flou, transpédé, technotwink et multiple.

Ses avatars ne sont pas de simples personnifications mais des entités autonomes qui interagissent, se confrontent et se complètent mutuellement, créant ainsi un lore *camp* en constante mutation. À travers ceux-ci, il dresse les extensions de sa personne où l'enjeu des outils numériques dissout et re-compose ses identités, allant volontairement à l'encontre d'un corps et d'un genre binaire qui lui ont été imposés.

- 1 *404_was_found*, installation vidéo et performance

« Les limites de mon corps trans se troublent.

L'utilisation de prothèses intramusculaires et extracorporelles me font glitcher et transforment l'organisation de mes contours somatiques, elles font surgir les caractères invisibles de ma chair, de ma voix, de mes émotions et me changent en technocorps de la multitude.

Apérotesto ou nanorobot ? trans-pédé-gouin ou cyborg? créature ou futur? pharmacotoxico ou pharmacoporno ?

Les réponses sont mouvantes, nos corps sont une révolution, une clarté dans les systèmes troubles, un virus dans l'erreur, une anomalie qui défie la classification. »

↳ **Jeudi 23 à 20h30**

lecture de textes

↳ **Vendredi 24 à 15h30**

Raphaël Forment

Raphaël Forment est doctorant contractuel au sein du laboratoire ECLLA (ED 484) de l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne. Il mène une recherche consacrée au live coding en musique dirigée par Laurent Pottier (ECLLA, université Jean Monnet) et Alain Bonardi (MUSIDANSE/IRCAM, université Paris 8 Saint-Denis). Raphaël étudie les techniques et l'esthétique des performances live coding en associant une démarche musicologique (analyse, esthétique) et une démarche de recherche création (improvisation, création de prototypes logiciels). Raphaël est également chercheur invité au labo NRV de l'Ensba Lyon et actif au sein du Cookie Collective, du collectif TOPLAP et des différentes scènes live coding en France. Il développe deux logiciels conçus pour l'improvisation algorithmique temps réel : *Sardine* et *Topos*.

-  Performance improvisée à partir de l'environnement de live coding *Topos*. « Véritable musique d'ordinateur : oscilloscopes, images vives, percussions, bruits. Tout sur le web, gratuit, open source, fonctionne partout. Ecoutez et repartez en cadeau avec le code. »

↳ **Jeudi 23 à 20h30**

-  Présentation-Atelier du logiciel *Topos* (topos.raphaelforment.fr), conçu pour l'improvisation musicale algorithmique (live coding). Venir si possible avec votre ordinateur et un casque/écouteurs. « *Topos* est un environnement de live coding permettant la création de musique et de visuels génératifs (ou déterministes), entièrement sur le web, sans installation préalable. Gratuit et open source. »

↳ **Samedi 25 à 14h au LaboNRV**

Leo Gouhier et Tiphaine Brelay

Tiphaine Brelay est graphiste et illustratrice. Avec Leo Gouhier ils jouent, et travaillent à Lyon. Sous le nom studio roulade, ils fabriquent des jeux de société. Leo est également membre du collectif d'artistes WMAN (avec Arthur Debert, Alix Desaubliaux, Lucie Desaubliaux, Valentin Godard-Paillat, et Carin Klonowski).

- 4 *Omnimino*, 2023

 « Omnimino est un jeu de cartes et un dispositif de co-construction narrative, de 2 à 6 joueuses. On y coopère pour inventer une histoire commune à partir d'images et de mots. Il s'agit d'imaginer des narrations en faisant des liens entre les cartes, que l'on place sur la table à la manière d'un jeu de dominos. »

↳ **Jeudi 23 à 15h30** ↳ **Vendredi 24 à 14h** ↳ **Samedi 25 à 15h15**

- 9 *YAI king*, 2023 (retrouvez ce projet ici : <http://labo-nrv.io/resolution/>)

« *YAI king* est une adaptation imprécise et maladroite du Yi jing. Le Yi jing est l'un des classiques chinois, aussi appelé le « Classique des changements » il synthétise des milliers d'années de divination et de sagesse taoïstes. En quelques clics le *YAI king* vous permet d'accéder à toute cette sagesse et avec, répondre à n'importe quelle de vos interrogations. »

Quentin Lannes

Quentin Lannes est né en 1989 à Évreux, France. Il est actuellement associé à l'Unité de Recherche Numérique de l'Ensba Lyon en tant qu'artiste-chercheur. Ses recherches portent sur les innovations technologiques au service de la mémoire et du deuil, en particulier sur les avatars numériques mémoriels qui permettent de dialoguer avec un être cher après sa mort.

- 8 *Cartridge Recollection*, 2023

impression sur papier Munkin Polar 240g, 50×70cm

« Ces photos sont réalisées avec la Game Boy Camera. Cette cartouche commercialisée en 1998 permet de stocker 30 photographies d'une taille de 128×112 pixels, en 4 niveaux de gris. À l'origine destinée à l'attention des enfants/adolescents, une communauté en ligne développe de nos jours des outils pour modifier, augmenter ou détourner les usages de cette caméra. »

-  *Discussion avec un avatar post-mortem*, 2023

« Quentin Lannes a tenté l'expérience d'enregistrer ses souvenirs à l'aide d'un service en ligne. Il est désormais possible d'échanger avec un agent conversationnel qui se substitue à l'artiste en son absence. Ce moment est conçu pour découvrir le chatbot, discuter du processus de numérisation de soi et se questionner sur les implications de ce type de service. »

↳ **Samedi 25 à 16h30**

David-Olivier Lartigaud

David-Olivier Lartigaud est professeur à l'Ensba Lyon et à l'ESAD Saint-Étienne où il coordonne l'Unité de Recherche Numérique en Art & Design commune aux deux écoles.

-  *Vintage Pixels*

Création de gifs animés à partir de pixels physiques en divers matériaux (nécessité de venir avec un smartphone avec l'application gratuite *Stop Motion Studio*).

↳ **Samedi 25 à 14h au LaboNRV**

- 2 *Flore Adventys*, 2023

Impression matricielle sur papier récupéré, imprimante Seikosha.

« Est présenté ici un échantillon de 300 plantes de la région Auvergne Rhône-Alpes. C'est environ 1/85e des plantes à fleurs (angiospermes) que nous pouvons croiser au quotidien (~25 000 recensées). Alors que nous sommes capables de reconnaître et nommer des milliers de logos et marques publicitaires, que savons-nous de cette végétation qui nous entoure ? Le rouleau imprimé mis à disposition dans l'exposition ne participe pas vraiment à leur identification : sans couleur et grossièrement tramé, la consultation de cet imprimé nous renvoie directement à la méconnaissance de notre environnement. Notre approche des enjeux écologiques n'est-elle pas en trop basse résolution ? (Sources : Observatoire de la biodiversité en Auvergne-Rhône-Alpes). »