

RESEARCH PRAXIS SPACE

workshop //

atelier	Service des projets non-réclamés
artiste	Hanna Zubkova
participant.e.s	Johana GUILLEN GUERREROS Tiago DE MELO PIRES Noé POTEL Zia HERICHARD Louanne SCHEID Noam VAN EECKHOVEN Lou-Ann FLEURET Ino Sayaka YAGUCHI Rayane AZIZ Léane SAULNIER Eliott BUARD-ROIG

dossier du workshop

service des projets non-reclamés

Workshop de recherche et de pratique artistique
Hanna Zubkova · ESADHaR, Rouen · 6–9 octobre 2026

Quatre jours consacrés à la réactivation de projets artistiques abandonnés, suspendus ou inachevés. À travers l'analyse des pratiques individuelles, la collecte de sources primaires, la recherche, l'expérimentation et la mise en espace, le workshop propose de retrouver le lien avec une idée laissée de côté, d'en explorer le potentiel et d'imaginer ses devenirs possibles.

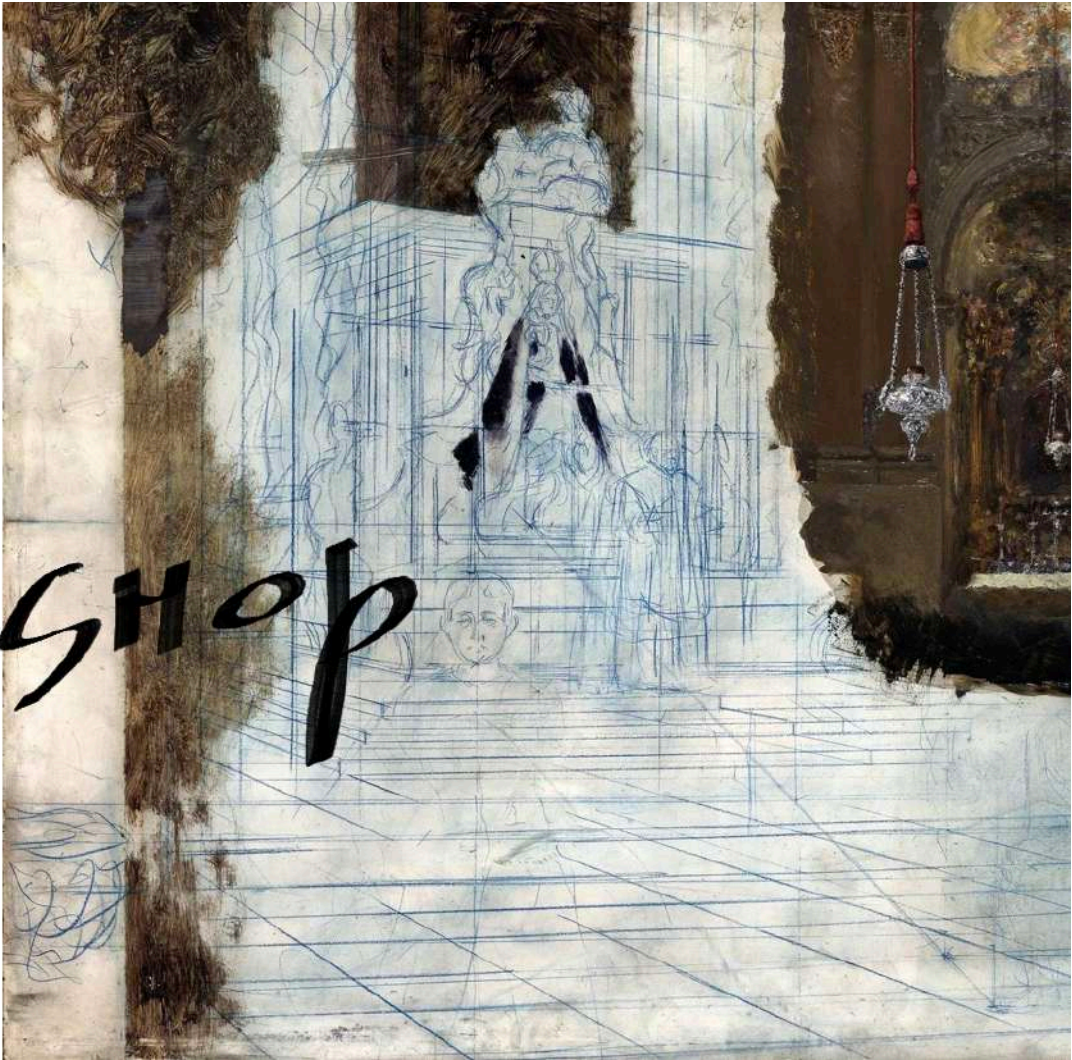
Voir · Relier · Déplacer · Décider

www.hannazubkova.com

www.researchpraxis.space

SERVICE DES PROJETS NON-RECLAMÉS

WORKSHOP



Topic 1 (Théorie)

réclamer un projet : retrouver le lien

Mots-clés : non réclamé, inachevé, intention, réappropriation, sources primaires

projet non réclamé

Au sens quotidien et juridique, un objet non réclamé est quelque chose, un colis, un bagage, une trouvaille, qui est arrivé à destination ou qui a été produit, mais que personne n'est venu récupérer. Cet objet se trouve dans une sorte de limbe. Il possède un créateur ou un propriétaire légitime, mais le lien de présence entre eux est rompu.

Dans la pratique artistique, une idée laissée à mi-chemin devient l'analogue de cet objet matériel. Elle reste quelque part dans la consigne à bagages de notre mémoire, dans un carnet ou dans les dossiers de notre disque dur.

La réclamer suppose de rétablir un lien entre cette idée et la personne que nous sommes aujourd'hui.

Trois opérations nous permettent d'entreprendre ce travail:

Retrouver l'impulsion initiale : dans quel contexte le projet est-il apparu ? Qu'est-ce qui nous intéressait à ce moment-là ?

L'intégrer dans notre contexte actuel : quels liens pouvons-nous établir avec notre pratique, nos intérêts et nos préoccupations d'aujourd'hui ?

Imaginer son futur : quelles nouvelles possibilités ? Vers quelles formes évoluer ?

Pour établir ces liens, nous disposons de plusieurs outils : l'analyse du projet lui-même, l'observation de notre pratique artistique, l'étude d'autres artistes et le potentiel de l'inachevé

potentiel de l'inachevé

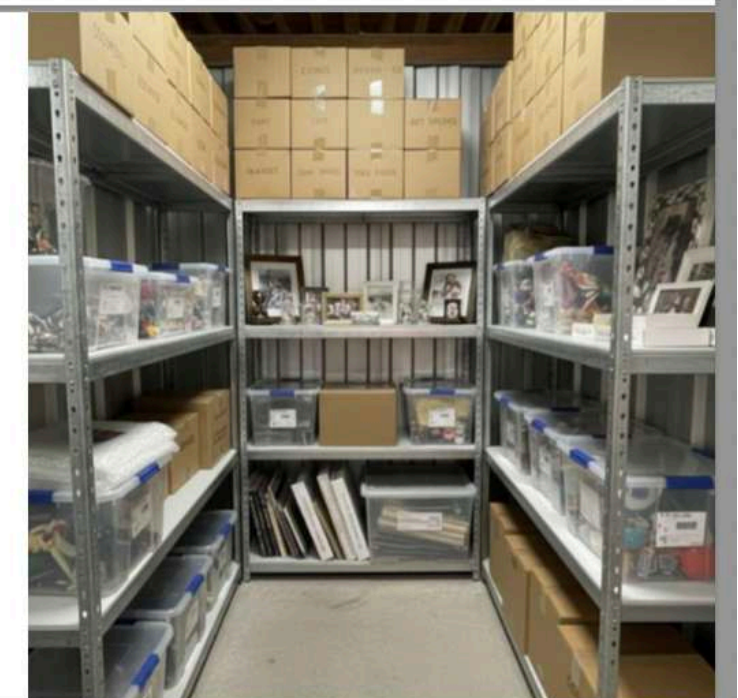
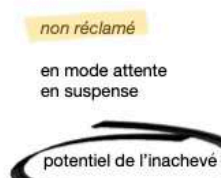
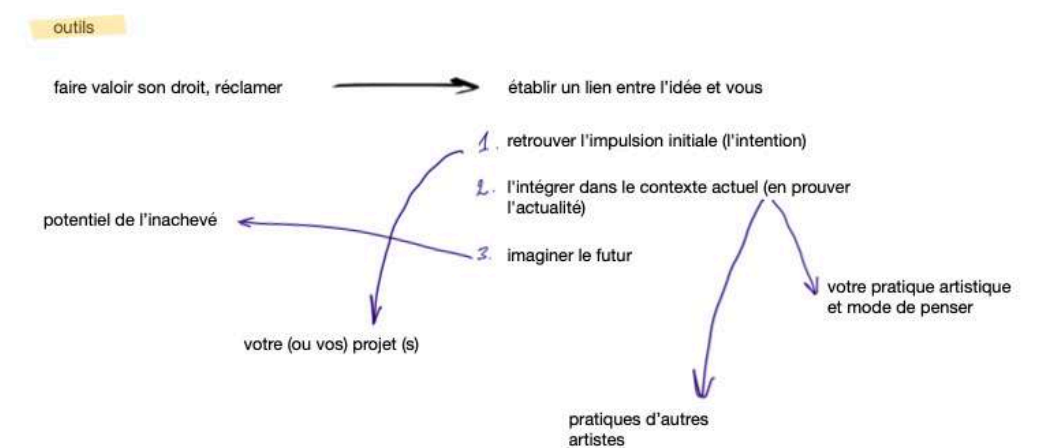
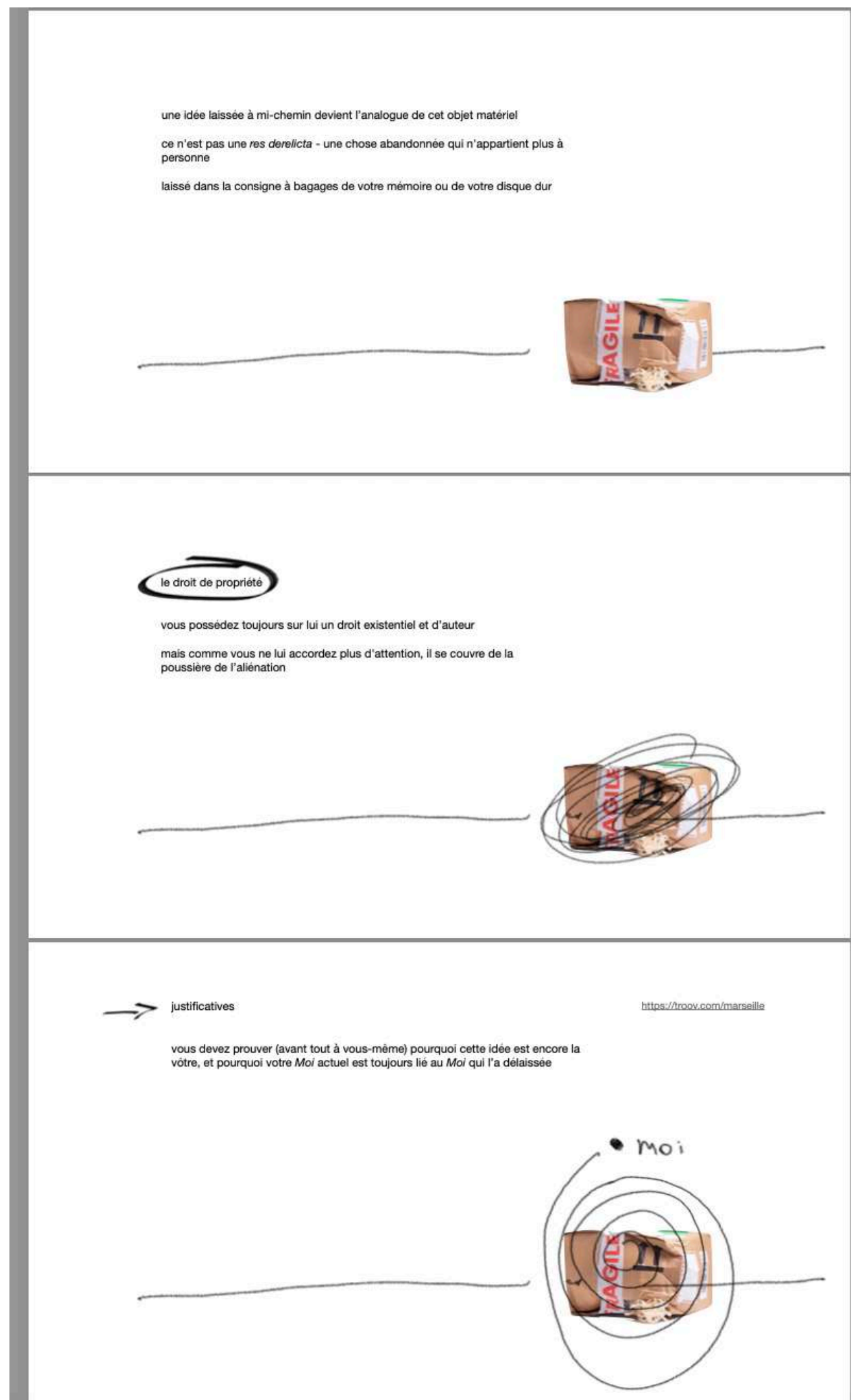
L'inachèvement, ou ce que l'histoire de l'art appelle parfois le *non-finito*, possède une qualité particulière : il laisse visibles les traces du processus de création.

L'exposition **Unfinished: Thoughts Left Visible**, présentée au Met Breuer à New York en 2016, réunissait près de deux cents œuvres autour d'une question : *à quel moment une œuvre est-elle terminée ?*

Le titre de l'exposition — *Pensées laissées visibles* — souligne: l'inachèvement permet parfois d'accéder directement au processus de la pensée artistique.

Choisir, comparer, éliminer, déplacer, tester, revenir en arrière, changer d'échelle, douter d'une forme, abandonner une solution : toutes ces opérations constituent le travail artistique.

Une esquisse, une maquette ou un prototype peuvent ainsi rendre perceptibles les bifurcations, les hésitations et les possibilités qui accompagnent la naissance d'une œuvre.



3) typologie des projets non réclamés

Nous avons parcouru plusieurs situations dans lesquelles un projet peut se trouver, en les confrontant à des exemples de l'histoire de l'art.

Le projet non réalisé / conçu, parfois très précisément, mais jamais exécuté dans sa forme prévue.

Vladimir Tatline, *Monument à la IIIe Internationale*, 1919–1920. La tour existe à travers des dessins, des maquettes historiques et des reconstructions ultérieures.
Gilbert & George, *Christmas Crib Sculpture*, 1969. Une proposition artistique conservée sous la forme d'un mémo administratif adressé à la Tate Gallery.

Le projet inachevé / une réalisation commencée dont le développement s'est interrompu.
Léonard de Vinci, *L'Adoration des Mages*, commencée en 1481. Les différentes étapes de la composition picturale demeurent visibles.
Bas Jan Ader, *In Search of the Miraculous*, 1975. Une œuvre interrompue par la disparition de l'artiste lors de sa traversée de l'Atlantique.

Le projet abandonné / une décision de renoncer à la réalisation ou à une version du projet.
Michel-Ange, projet du tombeau du pape Jules II, à partir de 1505. Le monument a connu de nombreuses transformations et réductions successives.
Christo et Jeanne-Claude, *Over the River*, 1992–2017. Un projet abandonné après vingt-cinq années de recherches, d'études techniques et de démarches administratives.

Le projet avorté / une réalisation empêchée par des circonstances extérieures.
Léonard de Vinci, projet de monument équestre à Francesco Sforza, vers 1488–1499. Les recherches anatomiques et techniques ont abouti à un grand modèle en argile, détruit dans le contexte des guerres d'Italie. Le projet a fait l'objet d'une interprétation monumentale par Nina Akamu en 1999.

Le projet suspendu / une idée placée dans une période d'attente, parfois très longue.
Christo et Jeanne-Claude, *The Gates*, 1979–2005. Le projet a été réalisé à Central Park après plus de vingt ans de suspension.

Le projet rejeté — une proposition écartée par une institution, un concours ou un commanditaire.
Le Corbusier et Pierre Jeanneret, projet pour le *Palais des Soviets*, Moscou, 1931. Les dessins et maquettes continuent d'exister dans l'histoire de l'architecture.

Le projet impossible — une proposition qui fait de son impossibilité technique ou conceptuelle un outil de pensée.
Superstudio, *The Continuous Monument*, à partir de 1969. Une architecture spéculative qui traverse villes et paysages.
Siah Armajani, *A Fairly Tall Tower, 48,000 Miles High*, 1969. Un projet qui déplace les limites de l'architecture vers l'expérience de pensée.

Le non-finito — l'inachèvement comme qualité formelle et expressive.
Michel-Ange, *Pietà Rondanini*, 1547–1564. Les figures semblent encore émerger de la matière.
Auguste Rodin, *La Pensée*, 1893–1895. Une tête émergeant d'un bloc de marbre laissé partiellement brut.

Cette typologie reste ouverte. Un même projet peut traverser plusieurs états au cours de son histoire.

Nous avons également découvert l'**Agency of Unrealized Projects**, initiative portée par e-flux et la Serpentine Gallery, consacrée aux projets artistiques censurés, reportés, oubliés, rejetés ou impossibles.

Non-reclamé. Le processus de pensée artistique rendu visible
types des projets

- non réalisé
- inachevé
- avorté
- abandonné

4)

sources primaires : retrouver la matière du projet

Nous avons ensuite abordé les *sources primaires*, c'est-à-dire les matériaux directement liés à l'origine, au contexte et au développement d'un projet. Il peut s'agir de photographies, de notes, de correspondances, de documents, d'objets, de dessins, d'enregistrements, de traces d'expériences, de captures d'écran ou de matériaux collectés.

- Olafur Eliasson, *The Mediated Motion*, 2001
- Joseph Cornell, *Andromeda: Grand Hôtel de l'Observatoire*, 1954
- Frida Kahlo, ses journaux et documents personnels
- James Lee Byars, ses correspondances et propositions

5)

fiche de dépôt

À partir du projet apporté par chacun, nous avons commencé la constitution d'une **fiche de dépôt**, conçue comme un premier inventaire de recherche.

Les rubriques proposées permettaient de préciser le titre provisoire, la date et le contexte d'apparition du projet, son point de départ, sa problématique, son hypothèse initiale, son champ de recherche, ses références, la forme envisagée et les méthodes de réalisation.

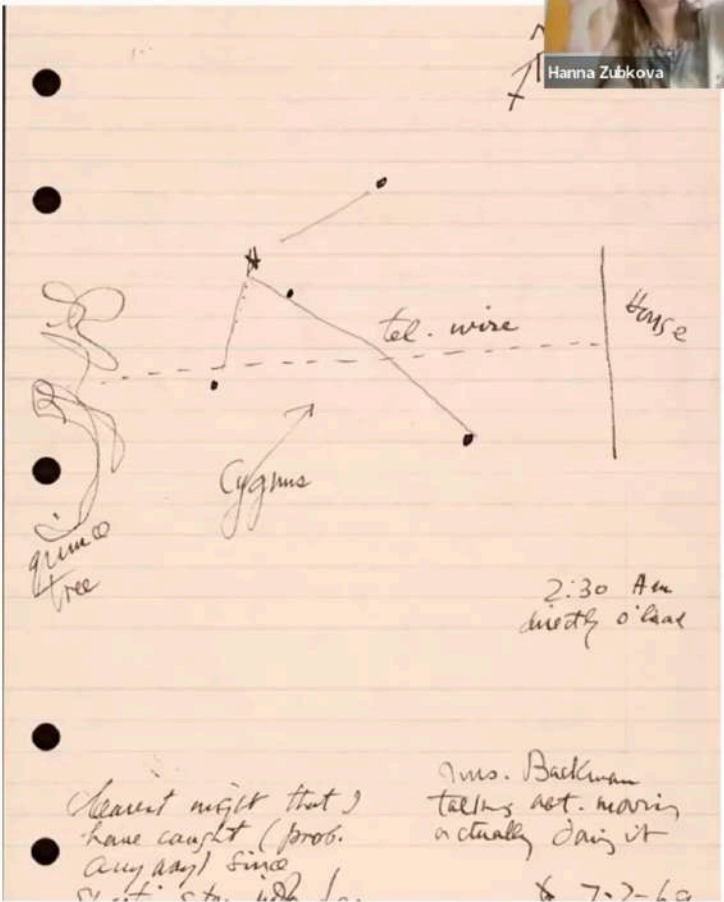
Ce travail invitait également à rassembler les premières sources primaires et à identifier les questions encore ouvertes.

Question à retenir : *Pourquoi cette idée est-elle encore mienne ? Qu'est-ce qui, en elle, résonne encore avec la personne que je suis aujourd'hui ?*

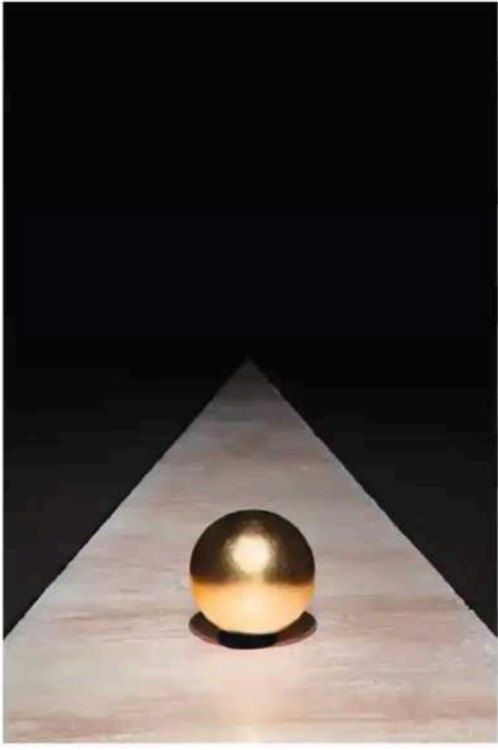
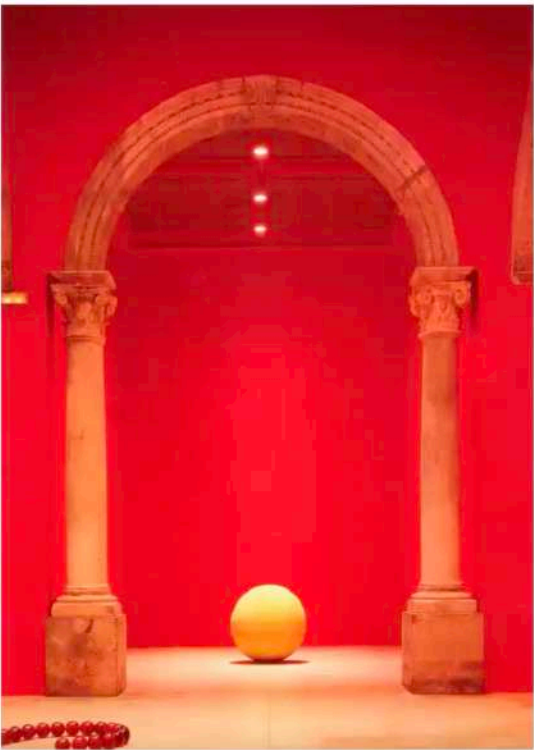
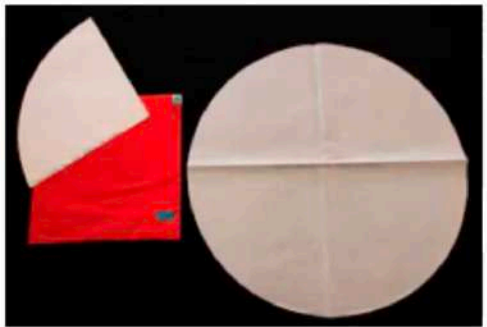
Прим.



Joseph Cornell, Untitled (Solar Soap Bubble Set Series), 1955

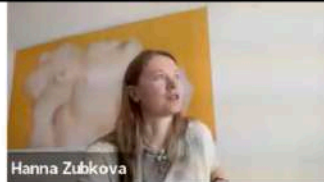


James Lee Byars



James Lee Byars, *Is*, 1987, gilded wood, 33 cm diameter

https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/art_of_writing/



Jour 2 - (théorie + pratique)

déployer la recherche : des matériaux aux relations

Mots-clés : horizon, recherche, collecte, approfondissement, problématisation, cartographie, pratique artistique.

6)

comprendre le projet comme un ensemble d'éléments

Nous avons commencé par observer comment une démarche artistique se développe à travers différents types de matériaux, de recherches et de formes.

Francis Alÿs — *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River*, 2008.

Dans ce projet réalisé autour du détroit de Gibraltar, l'action, les images, les documents et les éléments de recherche participent à un même ensemble artistique.

Nous avons étudié notamment sa présentation sous forme d'exposition : comment un projet peut-il se déployer à travers une action, sa documentation et les différentes formes produites autour d'elle ? La manière de rassembler ces éléments permet de rendre visibles les relations qui structurent la recherche.

7)

outils de recherche

Horizon / Ce qui m'intéresse

Identifier un champ d'intérêt suffisamment ouvert pour accueillir des rencontres, des associations et des directions inattendues.

Une idée peut émerger d'une image, d'un objet, d'une expérience personnelle, d'une lecture ou d'une observation quotidienne. Le travail commence par l'attention portée à ce qui attire notre regard. La formule associée à Jannis Kounellis, « *Je travaille avec ce qui vient vers moi* », accompagne cette idée de disponibilité à ce qui apparaît.

Deep Dive / Recherche

Approfondir le champ identifié à travers plusieurs directions complémentaires :

// Le quotidien et l'environnement : observations, situations, lieux, rencontres.

// L'introspection : souvenirs, expériences personnelles, associations et intuitions.

// Les textes : littérature, philosophie, histoire, articles, témoignages.

// Les images, collections, bases de données et archives : représentations historiques et contemporaines, documents, objets visuels.

// La recherche gagne en richesse lorsque l'on traverse plusieurs domaines et que l'on confronte des matériaux d'origines différentes.

Upfloat / Réflexion et problématisation

Après la collecte vient un mouvement de recul.

Quels éléments reviennent ? Quelles contradictions apparaissent ? Quelles associations inattendues peut-on établir ? La cartographie mentale, les schémas et les rapprochements visuels permettent de structurer les matériaux, de faire émerger des questions et de formuler une problématique.

Focus / Analyse

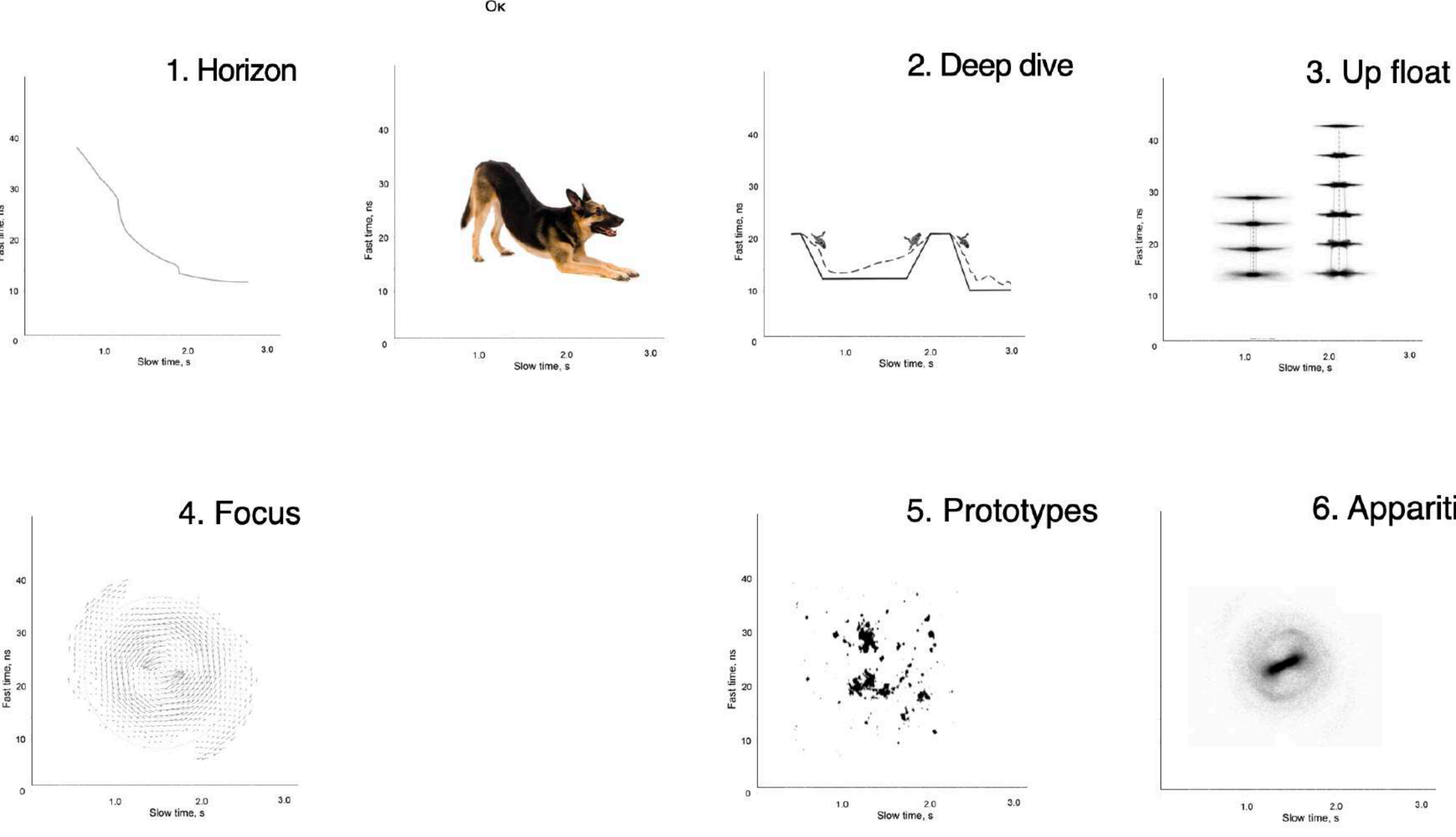
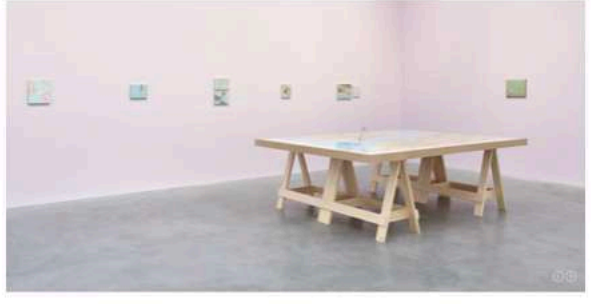
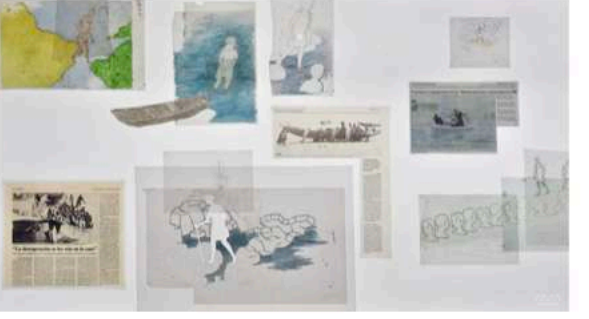
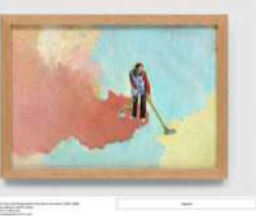
À partir des éléments rassemblés, identifier une direction, préciser une question, choisir un angle d'approche et déterminer ce qui mérite d'être approfondi.

Cette étape aide à faire passer une intuition générale vers une hypothèse de travail plus précise.

Prototypes et apparitions

expérimenter une idée à travers des essais matériels, visuels, spatiaux ou techniques. Le prototype permet de confronter une hypothèse à la réalité d'un matériau, d'un geste ou d'une situation. observer les formes qui émergent progressivement de la recherche. Certaines peuvent être inattendues et ouvrir une nouvelle direction.

La recherche artistique avance ainsi par allers-retours entre collecte, réflexion, choix et expérimentation.



Jour 3. (pratique)

analyser, expérimenter, déplacer, décider

Mots-clés : discussion individuelle, mise à l'épreuve, prototype, changement d'échelle, choix plastiques, spatialisation.

8/

entretiens autour des projets

À partir des portfolios, des fiches de dépôt, des sources primaires et des premières expérimentations, nous avons examiné les directions possibles de chaque projet.

Les échanges ont porté sur plusieurs questions :

Quelle problématique se dessine à travers les matériaux rassemblés ?

Quels liens apparaissent avec la pratique artistique de chacun ?

Quels choix de forme, de matériau, d'échelle ou de dispositif pourraient faire évoluer le projet ?

Quelles hypothèses pourraient être testées par une expérience concrète ?

Quelles références permettraient d'approfondir la recherche ?

9/

déplacement comme méthode

Nous avons travaillé à partir d'opérations simples qui permettent de modifier une proposition et d'en révéler de nouvelles dimensions. Changer d'échelle, isoler un élément, répéter une forme, déplacer un objet dans un autre contexte, introduire une interaction, transformer un document en volume ou faire dialoguer plusieurs médiums.

10/

prototypes et leurs résultats

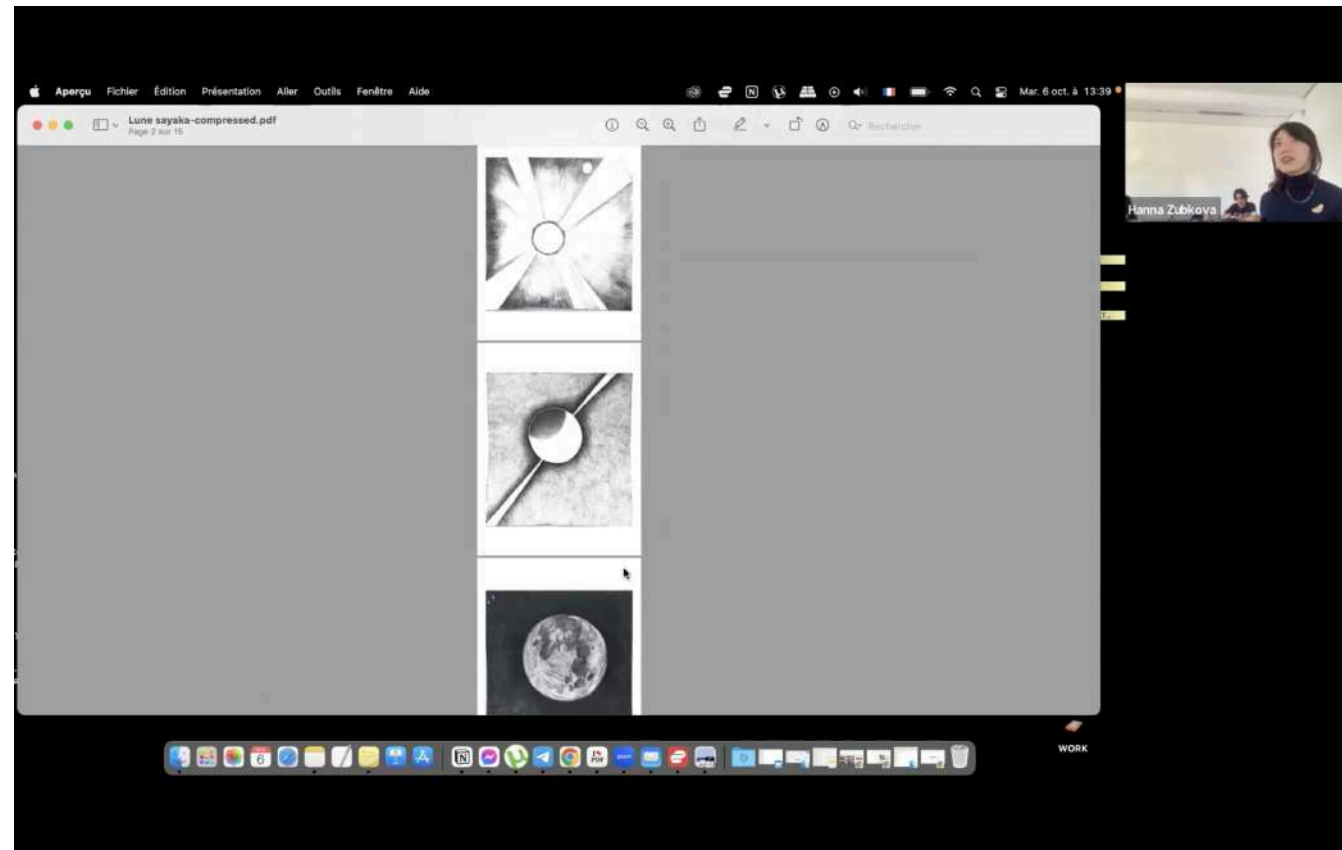
Les dessins préparatoires, les tests de mécanismes, les essais de mise en scène, les expérimentations vidéo, les maquettes et les éléments de recherche ont progressivement pris place dans les espaces de travail.

11/

préparer la restitution

Nous avons commencé à envisager les recherches comme des ensembles pouvant être présentés dans l'espace. Il s'agissait de sélectionner les images, les documents, les essais, les textes et les objets susceptibles de rendre sensible le développement de chaque projet.

Les questions d'accrochage, de taille, de position, de relation entre les éléments et de circulation du spectateur sont ainsi devenues des outils de recherche à part entière.



Jour 4.

restitution : rendre visible le travail en cours

Mots-clés : work in progress, mise en espace, montage, relations, partage, documentation.

12)

sélectionner et organiser

La dernière journée était consacrée à la préparation et à la présentation collective des recherches. Chaque participant a rassemblé les éléments de son projet : sources primaires, références, photographies, dessins, essais, prototypes, notes ou textes. Le choix de leur disposition invitait à réfléchir à la place de chaque élément et aux relations qui pouvaient apparaître entre eux.

13)

spatialiser les recherches

L'espace d'exposition est devenu un outil pour tester de nouvelles associations. La proximité de deux images, un changement d'échelle, la présence d'un objet ou d'un mécanisme, le déplacement du regard et du corps du spectateur participent à la lecture du projet. La restitution permettait ainsi de rendre visibles des connexions qui pouvaient être moins évidentes lorsque les matériaux restaient séparés dans des carnets ou des dossiers numériques.

14)

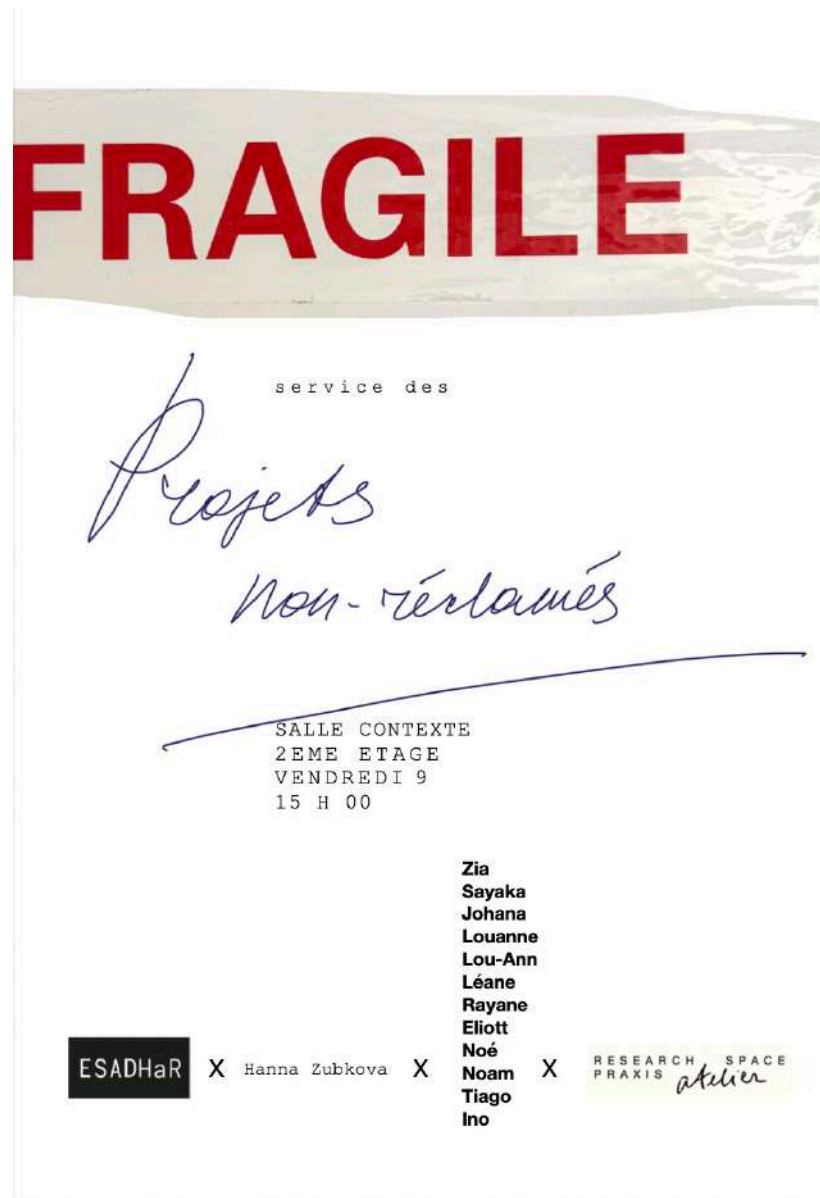
présenter un work in progress

La restitution collective a permis de partager différents états de recherche : certaines propositions avaient déjà pris une forme matérielle, d'autres se présentaient à travers des esquisses, des documents des essais. Chaque dispositif donnait à voir un moment particulier du développement artistique. Le dialogue avec les autres participants et les visiteurs permettait de confronter les intentions aux perceptions et aux interprétations extérieures.

15)

documenter et poursuivre

La documentation des dispositifs, des essais et de l'accrochage permet de conserver une trace de cette étape et de constituer une base pour la suite. Le projet peut désormais être repris, déplacé, approfondi, transformé ou archivé en connaissance de cause.



RETOURS

Sayaka YAGUCHI

Lune, obsession, répétition, installation immersive

Le projet évolue vers une installation composée d'une série de dessins de lunes au graphite. Une direction féconde : les formes les plus abstraites, réduites à des cercles, des densités, des surfaces et des variations de lumière. **La lune comme motif, mais aussi comme prétexte à explorer le geste, la répétition, la matière du dessin.**

// Développer une série de dessins fondée sur des variations d'intensité, de texture, de dimension, de définition
// Explorer les limites de la reconnaissance : à quel moment une forme circulaire cesse-t-elle d'être identifiable comme lune ?
// Observer les effets de l'accumulation : une image répétée devient progressivement un rythme, une présence, un environnement
// Penser la répétition comme exercice d'attention. Comment le geste évolue-t-il lorsqu'on dessine cent fois une même forme ?

Travailler les conditions lumineuses de l'installation et éventuellement sa dimension sonore. Une autre piste issue de notre conversation : **le changement d'échelle entre l'astre lointain et sa surface rapprochée.** Les dessins peuvent évoquer la lune observée à distance, tandis qu'une gravure, un relief ou un petit volume permettrait d'approcher sa matérialité.

La lune existe simultanément comme réalité physique, objet culturel et support de projections imaginaires. Déterminer progressivement la place de ces dimensions dans le projet.

Référence discutée : **Tacita Dean**, notamment *The Green Ray* (2001) et ses dessins à la craie. À explorer également : **Vija Celmins** (surfaces, répétition et observation) et **Sol LeWitt** (systèmes de variations)

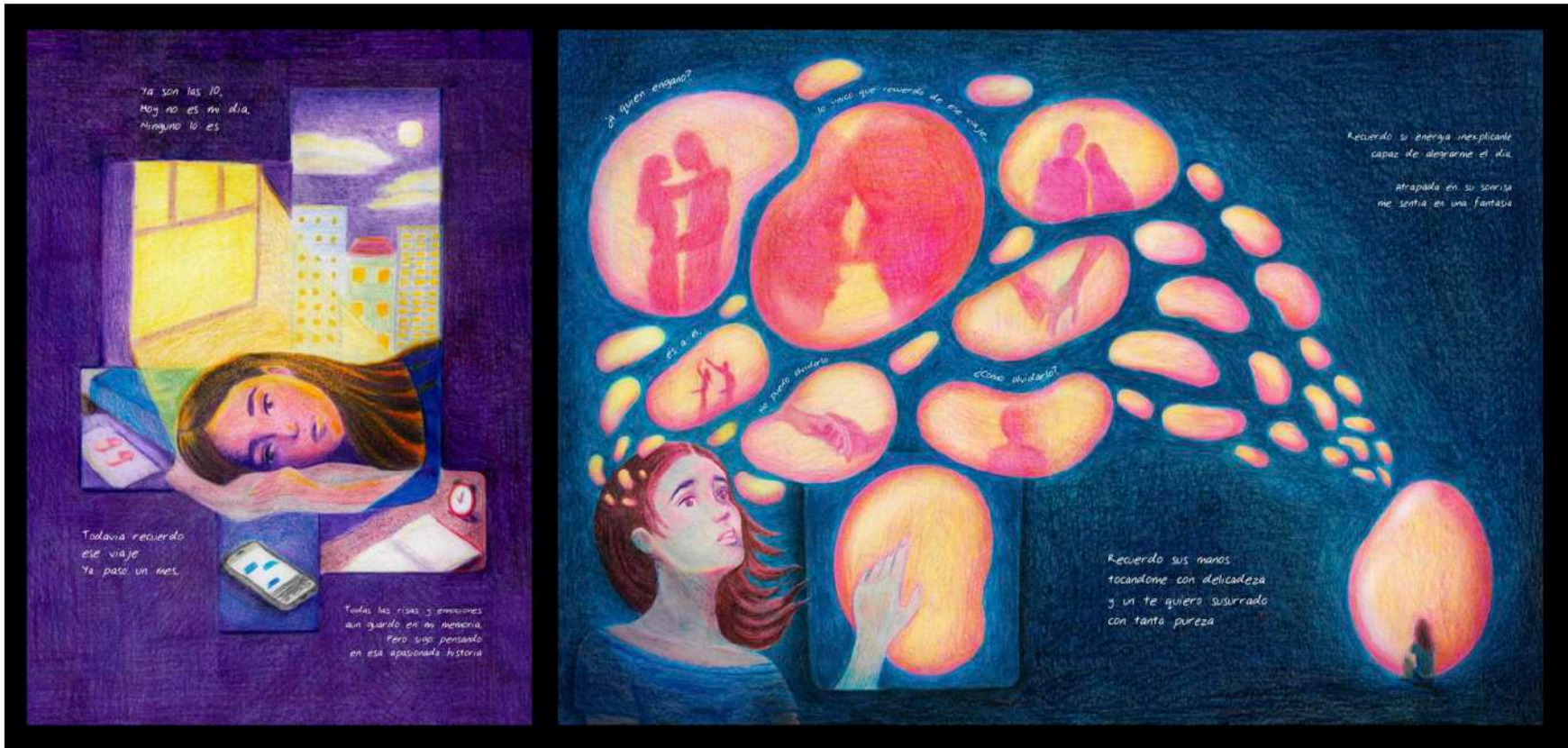
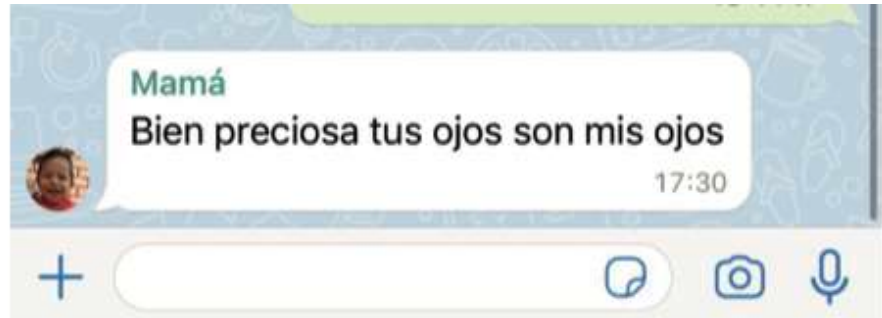
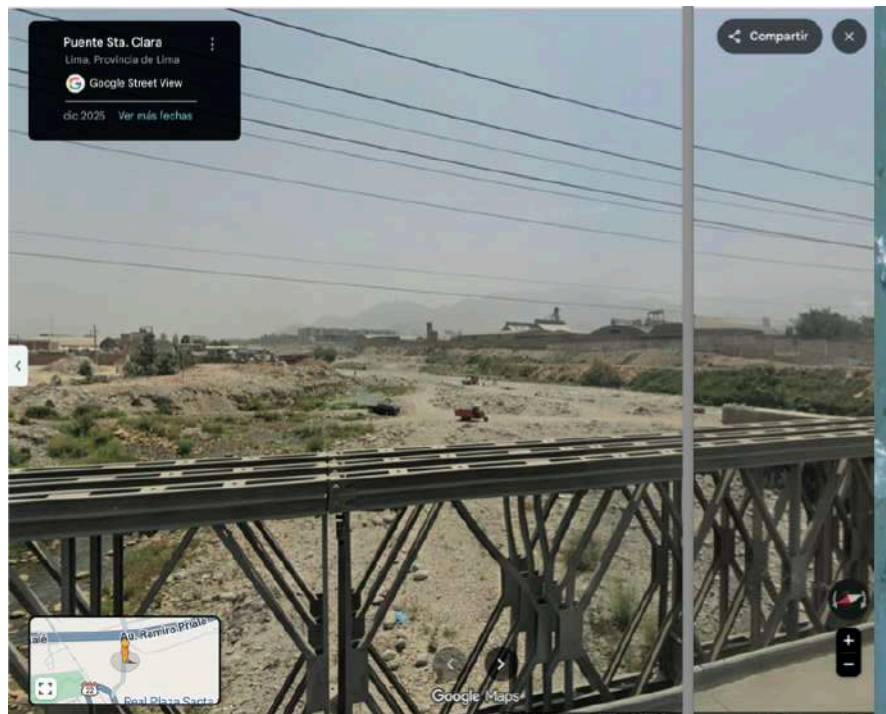


Rivière Rímac, mémoire, regard, appartenance

L'éloignement géographique ajoute une nouvelle dimension. Le paysage existe désormais à travers plusieurs images : celui du souvenir, celui des photographies et celui qui continue à se transformer en l'absence de l'artiste.

Un troisième élément particulièrement précieux : les conversations avec la mère, et cette phrase « **Tes yeux sont mes yeux** »

Une constellation possible : **photographies / doubles / images cartographiques / mots / correspondances familiales**. Explorer comment ces éléments peuvent coexister dans l'espace, tout en conservant leurs statuts différents.





Ino

Jeu des rêves, personnage-guide, espaces virtuels et mise en abyme

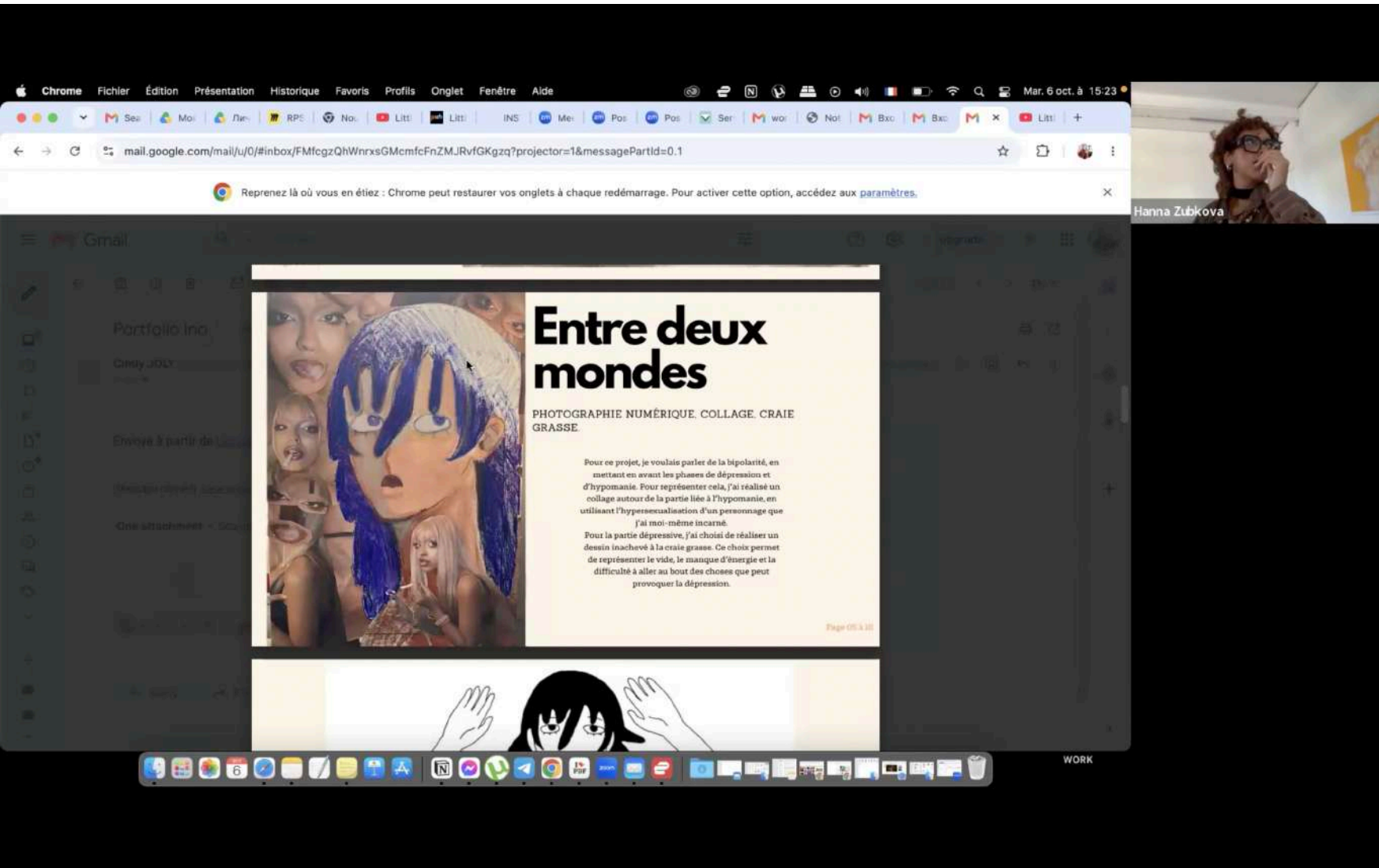
Le projet propose un parcours à travers différents rêves et poèmes, accompagné par un personnage-guide. Une question centrale concerne les relations entre l'espace physique de l'exposition, l'espace virtuel du jeu et l'espace imaginaire des rêves.

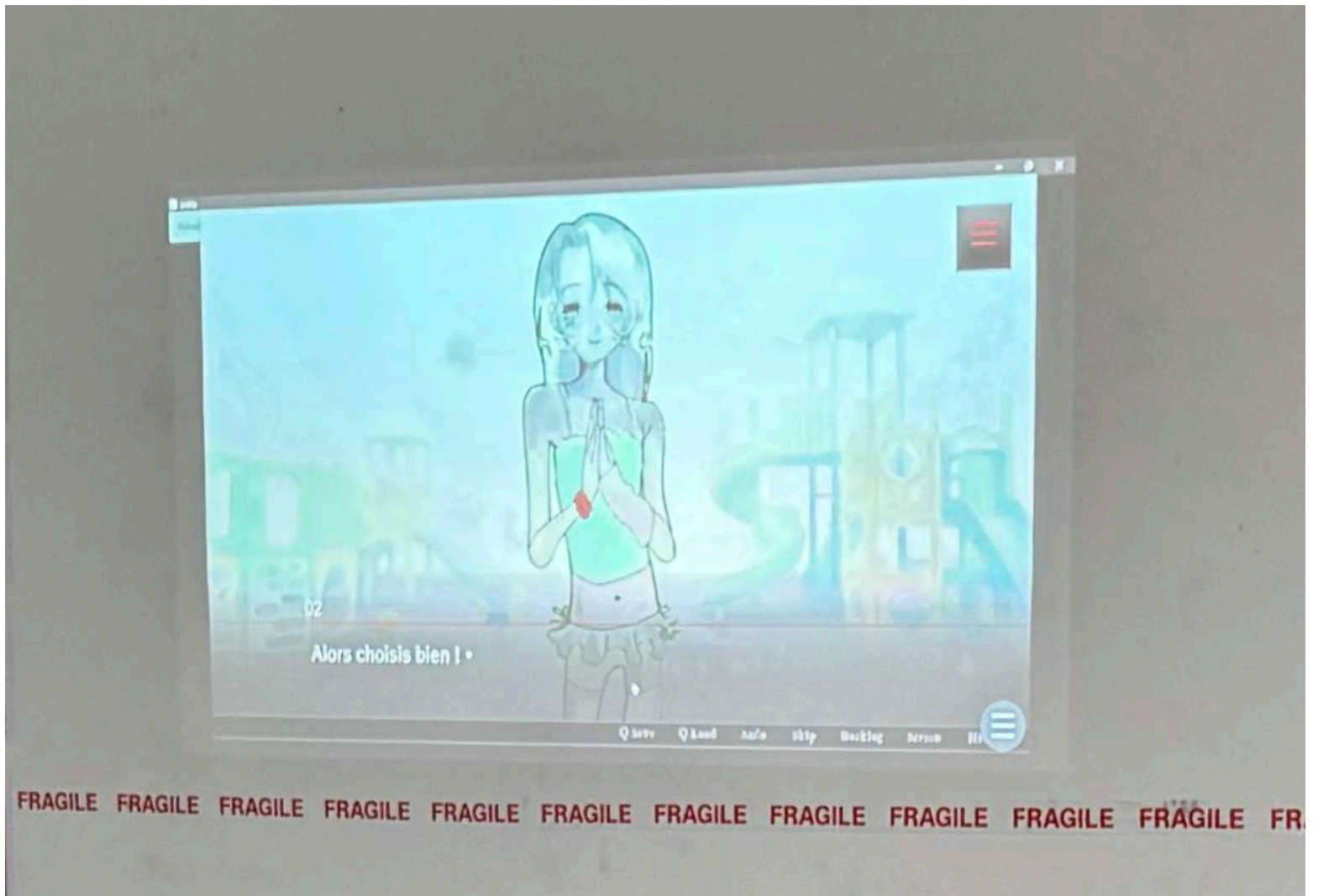
Chacun de ces espaces possède ses propres conditions d'expérience. Leur articulation peut devenir l'un des principaux moteurs du projet.

- // Développer des passages et des correspondances entre les différents univers
- // Explorer la *mise en abyme* : un élément du jeu apparaît dans l'espace physique, un objet réel réapparaît sous une autre forme dans le rêve, un motif poétique traverse plusieurs situations
- // Concevoir le personnage-guide comme une présence qui relie les espaces, tout en questionnant son rôle : accompagner, orienter, interpréter, égarer ?
- // Réfléchir à la place des textes dans l'expérience : fragments à découvrir, éléments de navigation, voix, objets imprimés
- // Expérimenter des échos visuels, sonores et matériels entre l'installation et le jeu.

L'intérêt peut se situer dans la reconnaissance progressive de motifs qui changent de nature lorsqu'ils passent d'un monde à l'autre. **Le rêve comme espace de transformation et de circulation des images**, et l'exposition comme un lieu où ses traces prennent une existence matérielle.

Références complémentaires :
pipilotti rist
JACOLBY SATTERWHITE
AURIEA HARVEY
Theo Triantafyllidis





Noé POTEL

Skatepark miniature, diorama, illusion, espace urbain

Le projet de skatepark miniature a ouvert une réflexion sur l'histoire du diorama et sa capacité à produire une illusion de réalité. Un deuxième axe apparaît dans l'histoire du skateboard : issu notamment de la culture du surf, il s'est développé à travers l'appropriation des surfaces urbaines — trottoirs, escaliers, rampes, piscines vides — avant d’être progressivement intégré à des espaces spécialisés.

Une tension intéressante : **l'appropriation libre de l'espace et sa reproduction dans un environnement construit et délimité.**

- // Que signifie fabriquer une miniature d'un espace lui-même conçu pour reproduire ou concentrer certaines possibilités de la ville ?
- // Explorer la différence entre l'espace vécu, l'espace représenté et l'espace simulé.
- // Observer comment le diorama produit l'illusion : échelle, lumière, cadrage, perspective, matérialité
- // Introduire éventuellement dans la maquette des éléments qui perturbent cette illusion ou rendent visibles ses mécanismes
- // Réfléchir au rapport entre les dimensions de la maquette et la présence physique du spectateur

Références
<https://www.kirillsavchenkov.com/works/skateboarding>



Zia HERICHARD

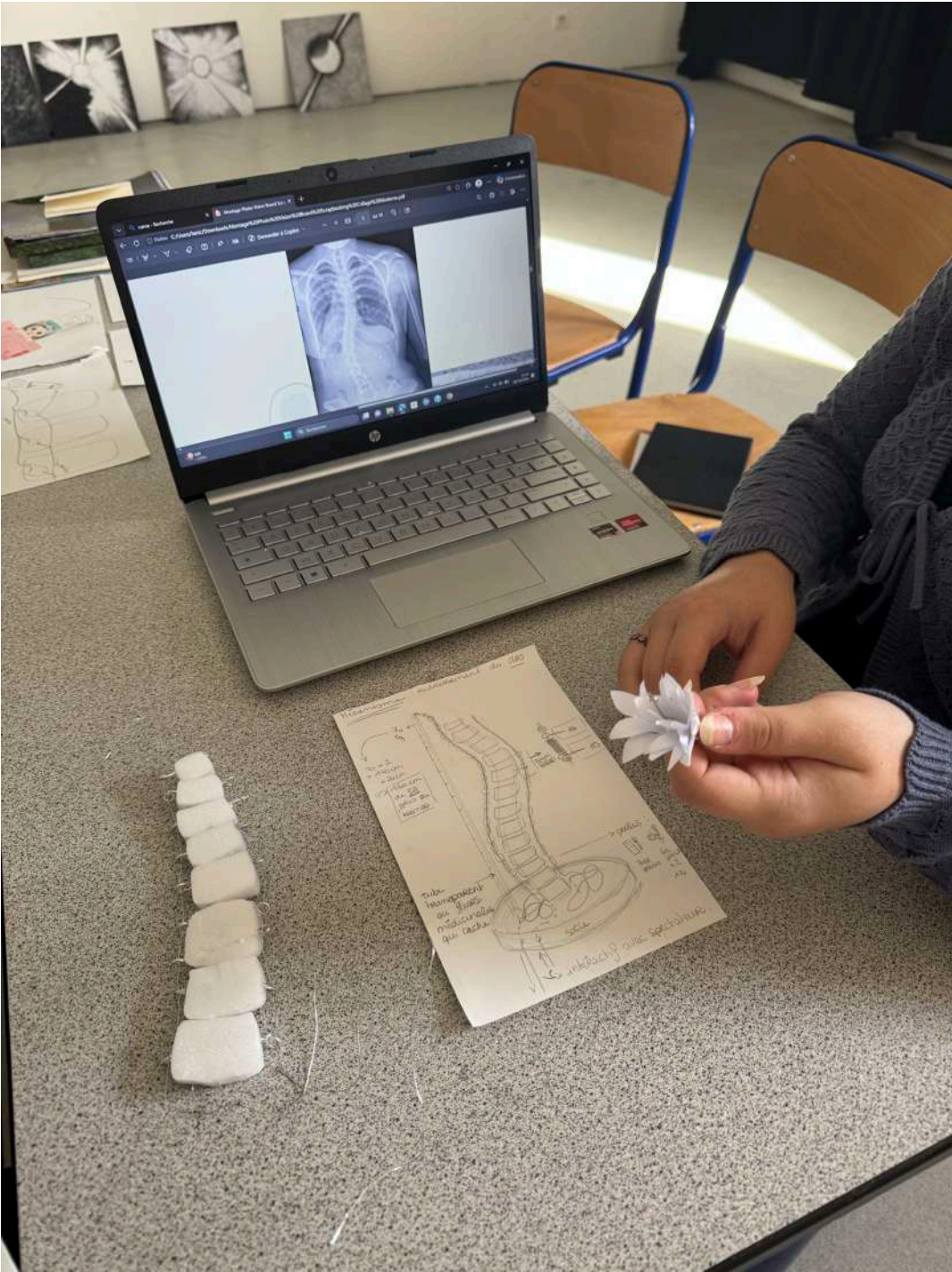
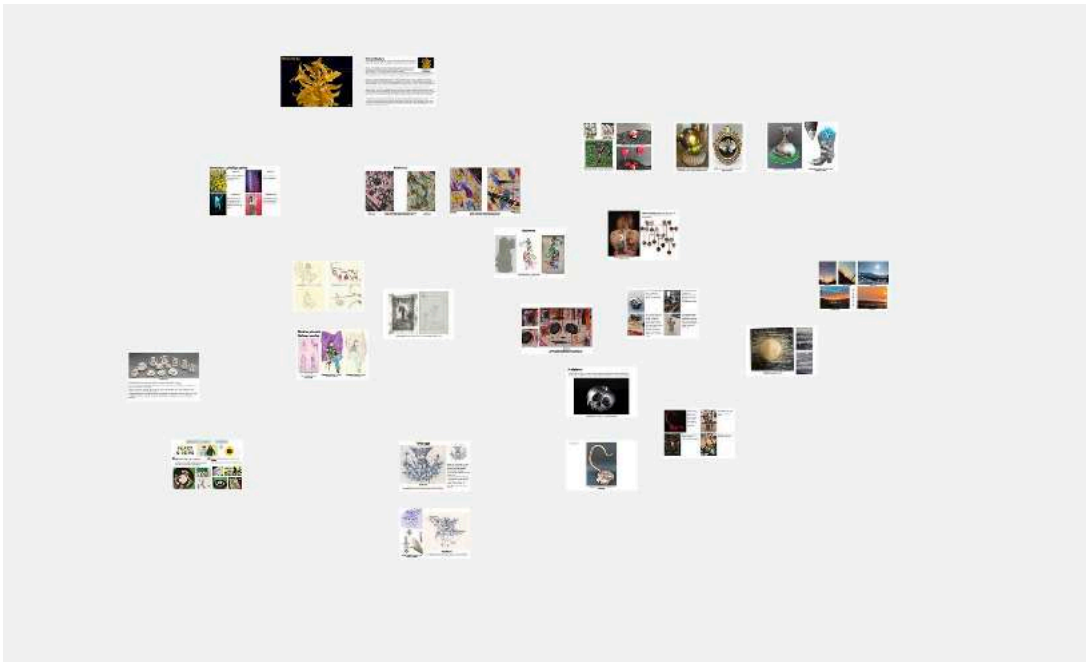
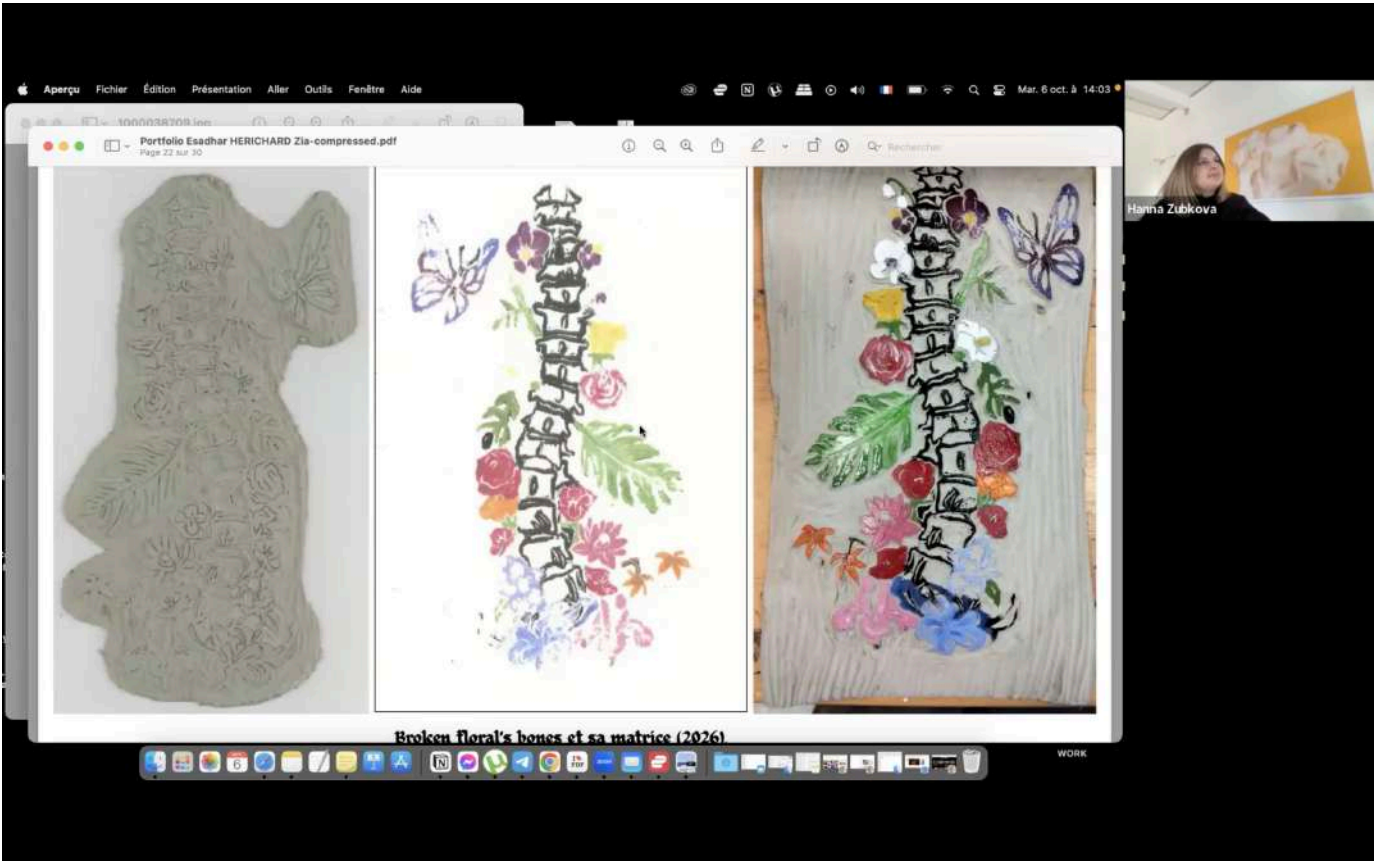
Colonne vertébrale, scoliose, participation, geste de correction

Le passage d'une image anatomique à une sculpture articulée modifie la nature du projet : le corps représenté devient un corps sur lequel le spectateur peut agir. **Quand le geste de soin devient-il un geste de correction ?** Que signifie redresser la colonne d'autrui ? Quelle place pour la norme, la douleur, la résistance et le consentement ?

- // Examiner la nature du geste demandé au spectateur : tirer, déplacer, redresser, maintenir, relâcher
- // Observer ce que chaque action implique symboliquement. Le mouvement produit-il une réparation, une contrainte, une transformation ?
- // Poursuivre les recherches sur les mécanismes, la résistance des matériaux et l'articulation des éléments
- // Conserver les prototypes successifs, y compris ceux dont le fonctionnement s'est révélé problématique. Ils rendent visibles les étapes de la recherche et possèdent déjà des qualités plastiques
- // Expérimenter l'échelle du corps, notamment à travers des éléments dessinés ou découpés à taille réelle.

Le rapport entre les éléments floraux et la colonne mérite aussi d'être approfondi : que signifie leur apparition lorsque la structure se redresse ? Guérison, croissance, embellissement, compensation, ou transformation plus ambiguë ?

Références à explorer : Rebecca Horn (extensions corporelles, dispositifs mécaniques), Lygia Clark (expérience corporelle, participation), Louise Bourgeois (corps, vulnérabilité, mémoire)
Mona Hatoum



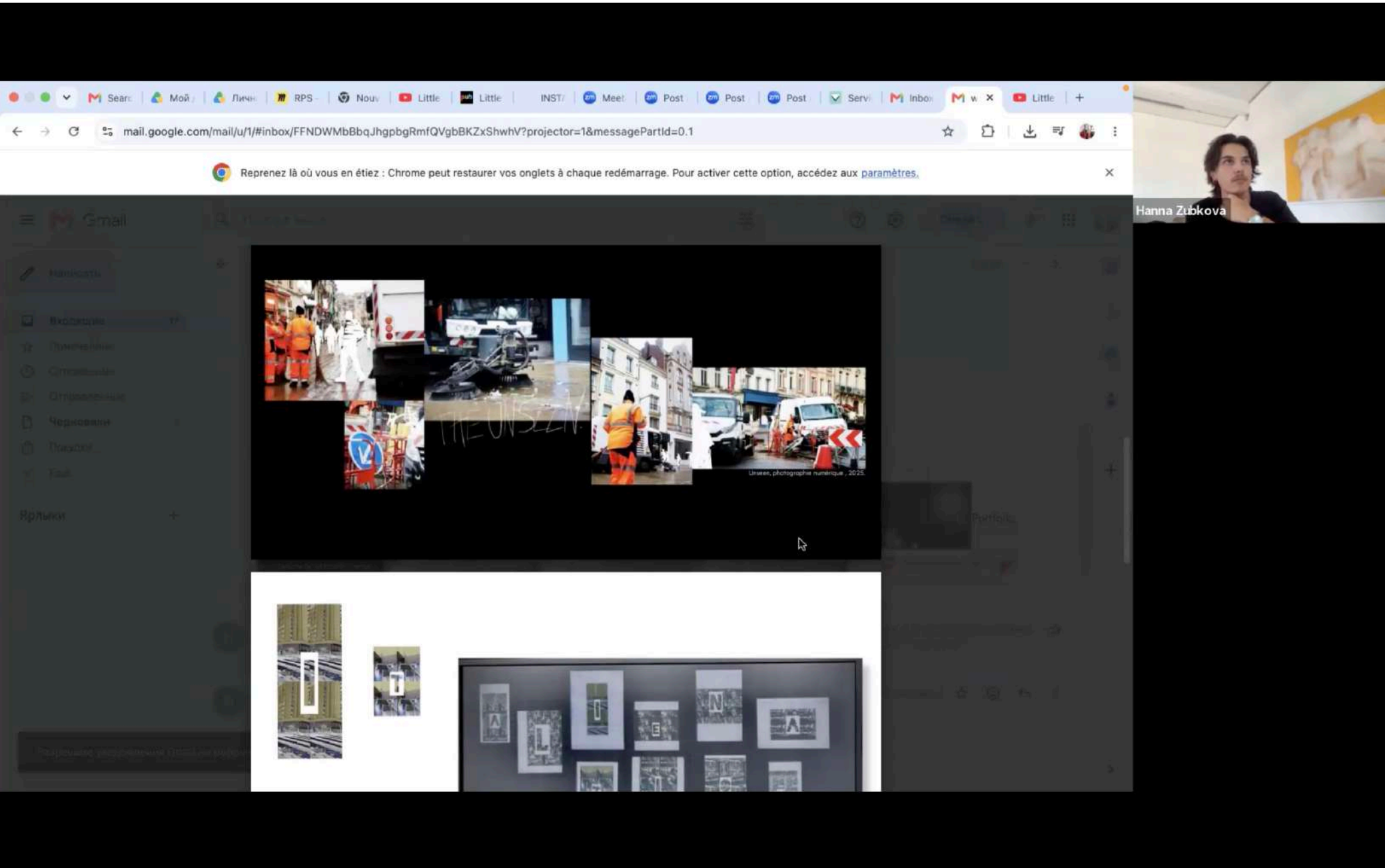


Tiago DE MELO PIRES

Bande dessinée, chance, bifurcation, construction narrative

Le point de départ : un jeune DJ confronté à une situation imprévue et à un choix susceptible de modifier sa trajectoire. **La bifurcation comme moteur du récit.**
Travailler le scénario à partir des informations qui apparaissent successivement : qu'apprend-on dans chaque nouvelle séquence ? Quelle attente cette information crée-t-elle ? Quel conflit ou changement de perspective introduit-elle ?

- // Identifier la tension principale : saisir une opportunité, prendre un risque, provoquer sa chance
- // Explorer plusieurs issues possibles à partir d'un même événement. Comment la structure du récit peut-elle rendre visible cette bifurcation ?
- // Réfléchir à la distribution de l'information entre texte, image et composition des planches.
- Qu'est-ce qui doit être montré, suggéré ou révélé plus tard ?





Noam VAN EECKHOVEN

Diorama, maquette, construction d'un univers

La maquette comme espace autonome, avec ses propres règles d'échelle, de perspective et de perception. Un univers miniature dont chaque détail contribue à construire une réalité crédible. **Question centrale : quel rôle cette construction doit-elle jouer dans le projet final ?** Décor destiné au tournage, espace narratif, objet sculptural, ou plusieurs de ces possibilités à la fois ?

// Préciser ce que la maquette permet de représenter ou de faire éprouver, au-delà de sa qualité de fabrication

// Explorer les rapports d'échelle entre les objets, l'espace architectural et le corps du spectateur

// Reprendre l'expérience de spatialisation amorcée pendant le workshop : placer certains éléments de la maquette dans différents endroits de la salle, en respectant leurs relations spatiales

// Penser à la position de la caméra, aux cadrages et aux points de vue. Comment l'image transforme-t-elle la perception de l'espace miniature ?

Le soin apporté aux détails constitue une ressource importante. Garder en perspective l'intention qui guide leur fabrication et la fonction de chaque décision plastique.

Référence

Thomas Demand



Léane SAULNIER

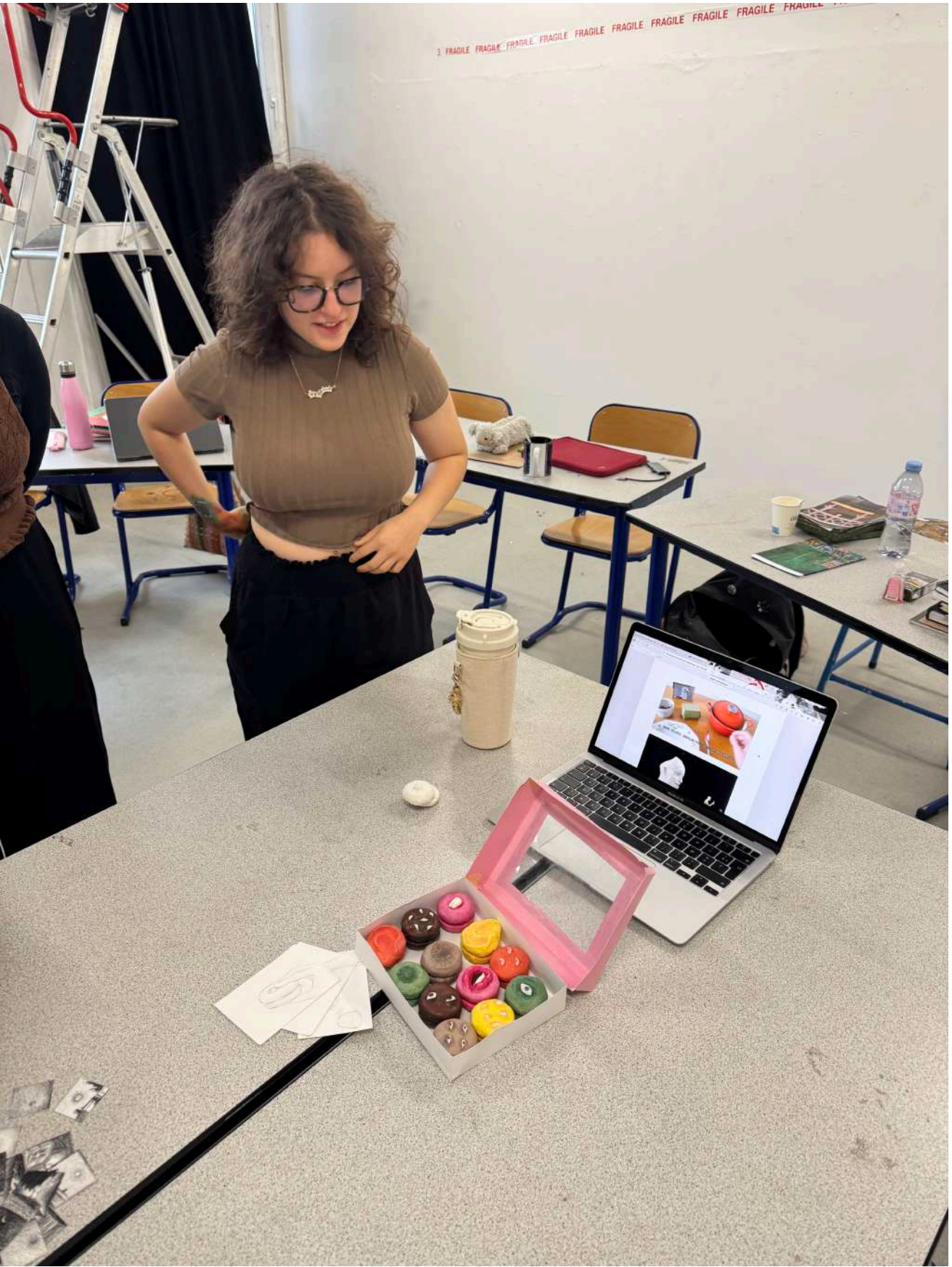
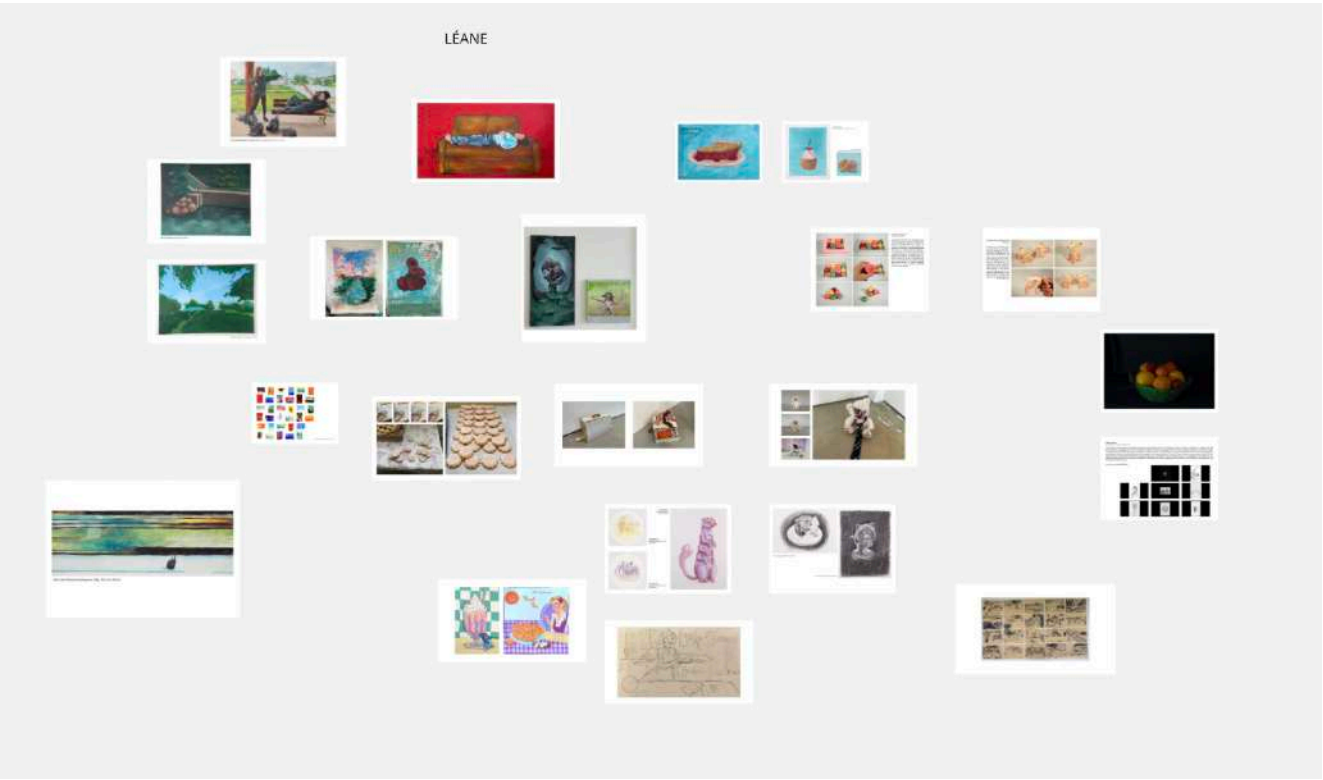
Macarons corporels, anomalie, basculement perceptif

Le projet associe l'apparence séduisante de pâtisseries à des fragments anatomiques : lèvres, dents, yeux, oreilles, ongles. L'intérêt réside dans ce moment où un objet familier devient légèrement inquiétant. **Le basculement entre attraction et répulsion**, lorsque quelque chose apparaît là où il ne devrait pas se trouver.

- // Observer la relation entre l'échelle du fragment anatomique et celle du macaron. La vraisemblance des proportions peut renforcer l'étrangeté
- // Explorer le seuil entre décoration fantaisiste, illusion organique et *abject*
- // Prolonger cette recherche vers d'autres objets domestiques qui conservent leur fonction tout en présentant une anomalie presque imperceptible
- // Travailler la mise en scène vidéo : contexte ordinaire, gestes quotidiens, cadrages précis, progression de l'étrangeté
- // Réfléchir à la présence d'un regard extérieur, à la place du spectateur et au geste de consommation

Une mise en scène sobre peut renforcer le décalage. Nous avons notamment envisagé la table, le pique-nique, mais aussi des espaces urbains inhabituels, presque vides, à l'atmosphère liminale. Le rapport entre réel et artificiel peut également devenir une matière d'expérimentation : animation, montage, manipulation et transformation des objets.

Référence discutée : Doug Garth Williams, *Little Baby's Ice Cream — This Is a Special Time* (2012).
À explorer : Jan Švankmajer, Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur* (1980), pour la notion d'abjection





Eliott BUARD-ROIG

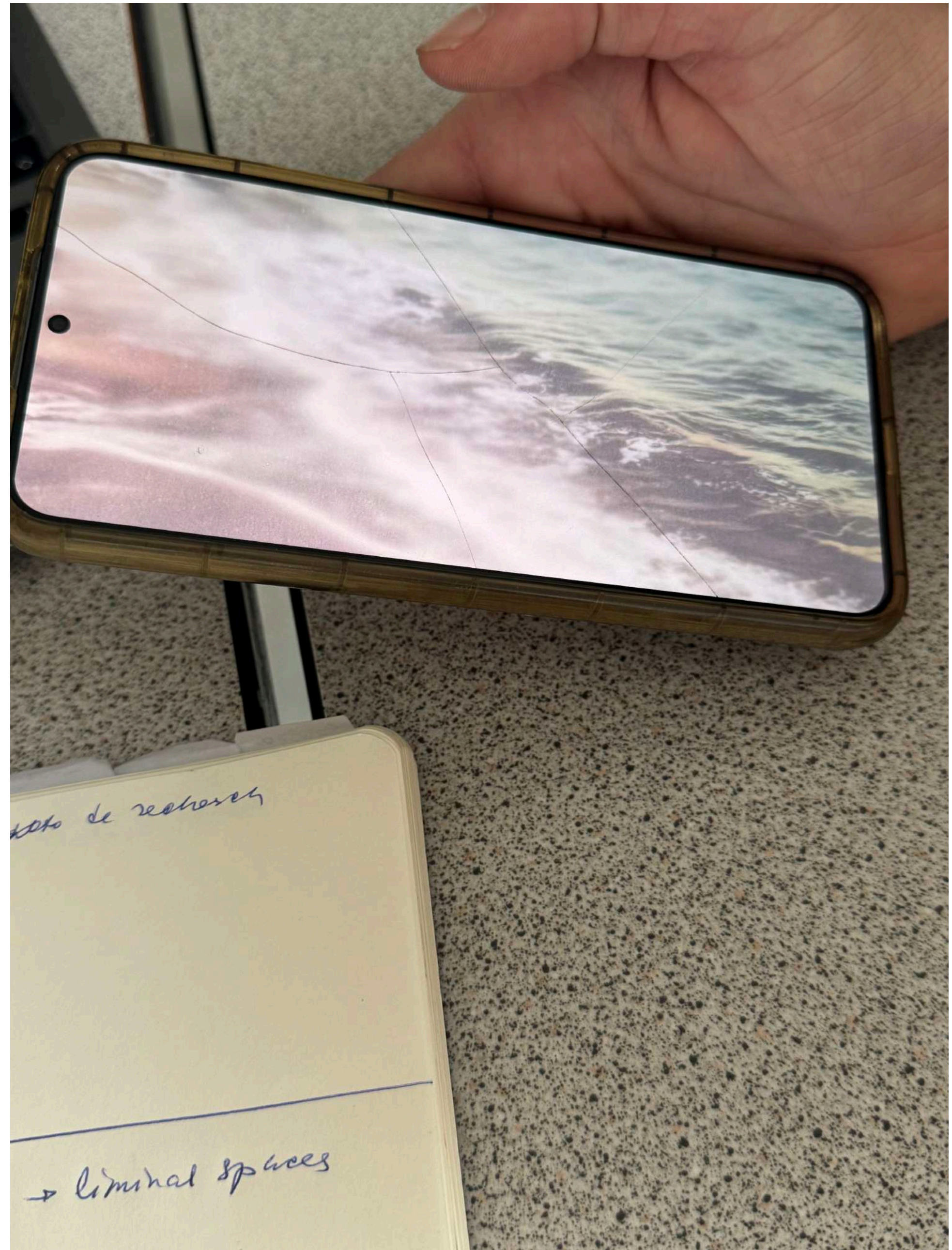
Microviolences, calques, superposition, matérialité du récit

Le projet explore différents niveaux de violence, depuis les perturbations du quotidien jusqu'aux formes plus diffuses de violence sociale, institutionnelle ou administrative. Le principe de superposition permet de faire coexister des images et des expériences habituellement séparées. L'épaisseur du matériau comme traduction d'une intensité, d'un poids, d'un degré de visibilité.

// Expérimenter plusieurs papiers, grammages, transparences et densités d'impression
// Observer comment le matériau peut filtrer, masquer, révéler ou déformer les images
// Éviter une hiérarchie trop évidente entre les violences représentées ; travailler les transitions, les zones ambiguës et les déplacements d'attention
// Explorer la relation entre les différentes couches et les gestes nécessaires pour les découvrir
// Développer le projet de zine sans couture à partir de sa structure même : pliage, continuité, superposition, déploiement

Le zine peut devenir un dispositif de lecture dans lequel les informations apparaissent progressivement. Le geste de tourner, déplier ou soulever participe à la perception de ces différentes couches. Une autre piste issue de la discussion : **la fragilité comme propriété récurrente de la pratique**. Matériaux précaires, structures instables, assemblages susceptibles de basculer. La vulnérabilité matérielle peut devenir un moyen de rendre sensible une tension ou une menace. Question à poursuivre : comment donner une expérience matérielle de la violence, au-delà de son iconographie ?

Références à explorer : Martha Rosler, *House Beautiful: Bringing the War Home*
Hito Steyerl





Rayane AZIZ

Voix empruntée, identités multiples, fiction, emprise, dédoublement

Le projet met en jeu plusieurs niveaux d'identité : une voix enregistrée par une chanteuse réelle, mise à disposition dans une banque vocale, puis attribuée à un personnage fictif. Une même voix susceptible d'incarner plusieurs personnes, plusieurs histoires, plusieurs subjectivités.

À qui appartient une voix ? Qui parle à travers elle ?

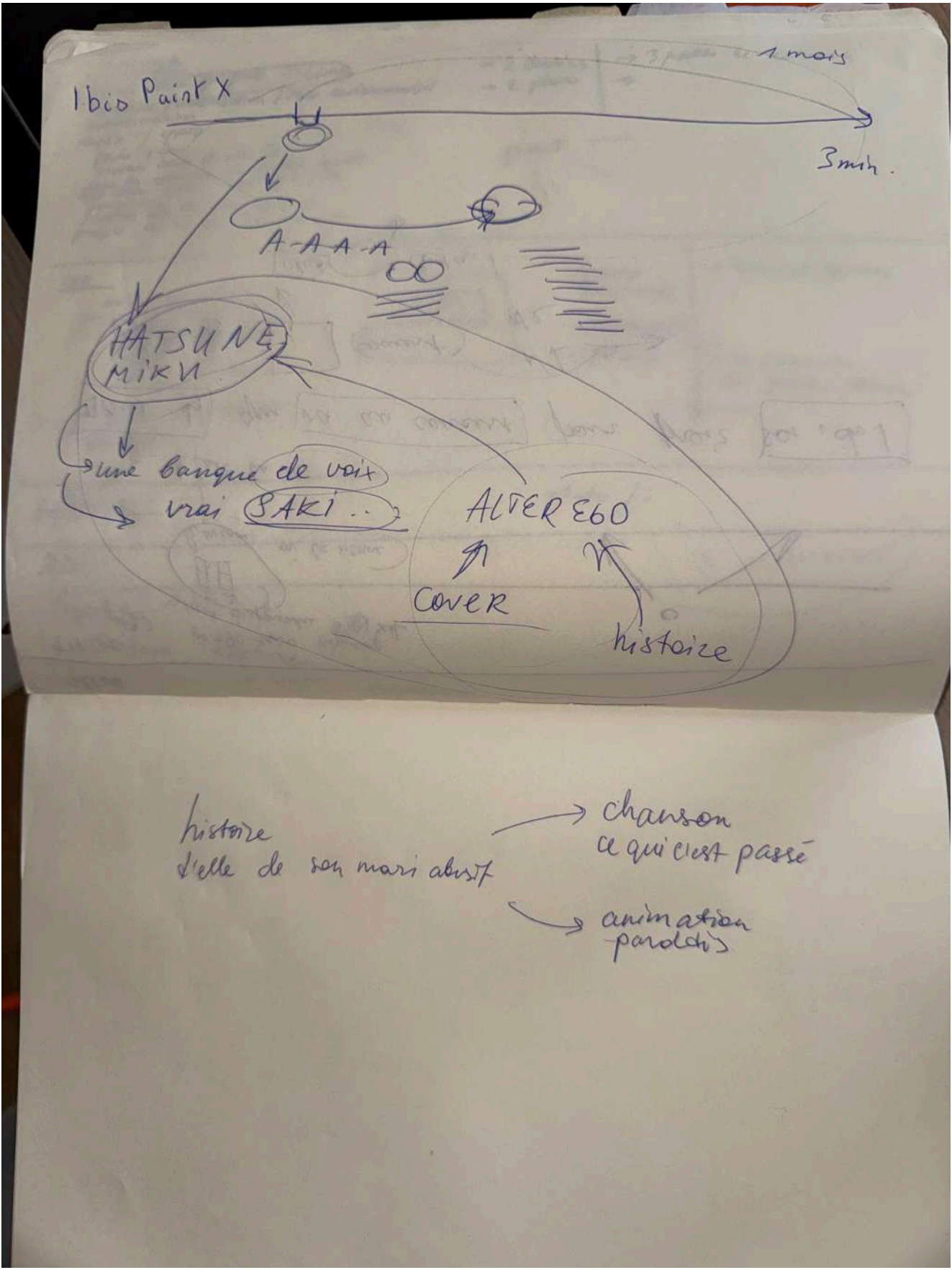
Explorer cette dissociation entre voix, corps, auteur et personnage à travers les notions de dédoublement, de masque

Le récit d'une relation abusive introduit une autre tension : l'écart entre l'image que le personnage donne de lui-même, ce qu'il exprime dans sa chanson et la violence qu'il traverse

- // Travailler la chanson à plusieurs niveaux : les paroles comme déclaration d'amour, expression d'une dépendance et manifestation d'une emprise
- // Explorer la coexistence de plusieurs identités dans une même voix : voix intime, voix performée, voix imposée, voix empruntée
- // Penser la voix comme un espace de construction de soi, mais aussi de dépossession et de contrôle
- // Interroger le dédoublement entre l'identité intérieure du personnage et celle qu'il projette vers l'extérieur. Dissimulation, désir d'acceptation, contradiction, transformation
- // Réfléchir à la représentation de la violence et du traumatisme à travers les mécanismes d'emprise, les silences et les transformations de la subjectivité

Une piste centrale : la voix comme lieu de négociation entre identité assignée, identité construite et identité désirée

Références : Jordan Wolfson, Female figure
Arca, Mutant
Juliana Huxtable, There Are Certain Facts That Cannot Be Disputed
ANOJNI, HOPELESSNESS
Zach Blas, Facial Weaponization Suite





Louanne SCHEID

Gravure, matrice, geste, surface, apparition de l'image

Un déplacement important pendant le workshop : **la matrice, initialement conçue comme un objet de transition vers l'impression, acquiert une autonomie plastique. La surface gravée devient un objet à observer pour lui-même.** Ses propriétés — transparence, épaisseur, relief, réflexion, ombre — ouvrent d'autres possibilités que celles du tirage. Autre découverte : la récurrence du **geste de gratter, graver, inciser** à travers différents médiums de la pratique.

// Explorer ce geste comme opération commune à plusieurs travaux, indépendamment de leurs techniques respectives
// Observer la manière dont l'image apparaît par soustraction de matière : une forme produite par ce qui a été retiré
// Approfondir l'analogie entre incision, trace, griffure, cicatrice. Une surface qui conserve la mémoire du geste
// Expérimenter la lumière, les ombres portées, les reflets et les réfractions : comment l'image se transforme-t-elle selon l'environnement et la position du regard ?
// Varier l'épaisseur, le format, l'orientation et la superposition des matrices.
Les matrices transparentes peuvent être envisagées comme des volumes légers, des écrans ou des dispositifs qui projettent l'image dans l'espace.

Deux directions à faire dialoguer : le geste qui marque la matière et la lumière qui révèle cette marque.

Références à explorer :
László Moholy-Nagy
Mon Levinson
Land art pour penser à transporter le geste vers l'échelle et l'extérieur

