



mé

n° 1

Synergies.
La recherche artistique
participative

so

zo

aires

juin 2023

cahiers mésozoaires



image de couverture :
Trichoplax adhaerens.
Aujourd'hui reconnue
comme une Placozoaire,
elle fut d'abord perçue
comme une Mésozoaire
au moment de sa
découverte. Symbiote
de nombreuses algues,
elle serait l'une des rares
créatures animales
capables de se nourrir
à partir des cellules qui
se trouvent dans son dos.
Source : Wikimedia
Foundation, 2010

ci-dessus :
Dicyema macrocephalum
est une dicyémidée,
symbiote de certain-es
céphalopodes vivant
en Mer méditerranée, qui
vit en particulier dans
les néphridies (les reins)
des pieuvres et des
seiches. Elle nage, tout le
jour durant, dans l'urine.
Source : Brockhaus and Efron
Encyclopedic Dictionary,
1890-1907

cahiers mésozoaires

direction
de publication :
Barbara Satre
et Peter Sinclair

comité de rédaction :
Florian Gaité
Sophie Lapalu
Paul-Emmanuel Odin
Barbara Satre
Peter Sinclair
Camille Videcoq

numéro #1

Synergie.
**La recherche artistique
participative**

juin 2023

coordination :
David Poullard
Barbara Satre
Peter Sinclair
Alexandra Villarroel

suivi éditorial :
Juliette Beorchia

design graphique :
David Poullard assisté
de Dina Elnoamany
Louis Post

relecture :
Juliette Beorchia
Alexandra Villarroel
Peter Sinclair

textes :
Jean Cristofol
Sophie Daste
Julie De Muer
Fabrice Gallis
François Millet
Céline Ohrel
Ludmila Postel
Marie Preston
Vincent Puig
Barbara Satre
Peter Sinclair
Camille Vandaele

images :
Marielle Agboton
Sophie Daste
Jasmin Delisle
The Estate of Lee Lozano
Gimmig
David Poullard
Marie Preston
Emil Ouroumov
Peter Sinclair
Michael Speers
Alban Van Wanssenhove

mé

n° 1

Synergies.
La recherche artistique
participative

SO

ZO

aires

cahiers mésozoaires _ juin 2023

Introduction

Synergies. La recherche artistique participative...

Barbara Satre
et Peter Sinclair

Barbara Satre est directrice de l'École supérieure d'art d'Aix-en Provence. Historienne de l'art contemporain, elle coordonne le laboratoire de recherche Locus Sonus Vitae. Spécialiste des relations art-scène, elle est l'auteur d'une thèse intitulée *L'Arte Povera et les arts de la scène : les expériences théâtrales de Jannis Kounellis, Giulio Paolini, Michelangelo Pistoletto et Mario Ceroli*. En parallèle de l'écriture d'articles sur l'art contemporain italien, elle publie régulièrement des textes monographiques sur des artistes actuels. Par ailleurs, Barbara Satre a co-dirigé pendant huit ans la galerie Béa-Ba à Marseille.

Peter Sinclair Artiste sonore et chercheur, Peter Sinclair est engagé dans la recherche-crétion et coresponsable de laboratoire Locus Sonus depuis son origine en 2005. Ses réalisations explorent les espaces virtuels en réseau, la géolocalisation, la mobilité et la sonification de données. Sous forme d'installations, de concerts ou d'œuvres en réseau, son travail intègre une dimension collaborative et participative. Il a été présenté en Europe et aux États-Unis notamment à l'Explorarium de San Francisco, au MAC Lyon, à la Postmasters Gallery New York, au Festival Interférences de Belfort, à l'Eyebeam - Beta Launch de New York, au STEIM Amsterdam ou à La Gaîté lyrique à Paris. petersinclair.org

Ce numéro des cahiers Mésozoaires se fonde sur le contenu d'une série de trois webinaires réalisés les 17, 31 mai et 7 juin 2021. Organisés par Particip-Arc, réseau des acteurs engagés pour les sciences participatives dans les domaines de la culture, les webinaires ainsi que cette édition sont proposés par Barbara Satre et Peter Sinclair (codirecteurs du laboratoire Locus Sonus Vitae – ÉsaAix), et s'inscrivent dans la continuité des préoccupations pour la recherche artistique participative et la co-création que porte de longue date l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.

À l'origine de la réunion des auteurs dans ce numéro, il y a la volonté de chercher à définir avec plus de clarté et de précision la relation qui unit l'art et la recherche ; un champ scientifique appelé plus communément dans les écoles supérieures d'art « recherche-crédation » et d'explorer les liens (éventuellement intrinsèques) que ce champ tisse avec la recherche participative. Si l'on accepte comme premier élément de réponse que l'expérimentation d'une part et la pensée critique d'autre part sont les deux corollaires de ce rapprochement de la recherche et de la création, il n'en reste pas moins nécessaire de se poser la question des formes nouvelles que génère la recherche en art. En se livrant à l'analyse des récurrences processuelles qui structurent ces pratiques de recherche, on s'aperçoit vite que la dimension de la participation apparaît comme un facteur majeur. Les productions artistiques réalisées dans ce double mouvement (associant l'acte de créer et celui de penser la création en train de se faire) auraient alors, pour la plupart, comme dénominateur commun, la nécessité de s'inscrire dans une sphère participative, c'est-à-dire de convoquer une organisation humaine plurielle et composite dès la phase d'élaboration de l'œuvre.

L'histoire de l'art nous offre de nombreux et édifiants exemples de la vitalité de ce phénomène. Comme le rappellent Peter Sinclair et Jean Cristofol dans leur article du numéro 140 de la revue Culture et Recherche :

« La question de la participation accompagne l'histoire de l'art au moins depuis les différents mouvements d'avant-garde des années 1910-

1920. Le dadaïsme (La Grande Saison Dada), le futurisme italien, mais également celui de la Russie révolutionnaire avec ses prolongements dans le constructivisme et le productivisme remettent en question le rapport entre le public, l'auteur et l'œuvre, reflétant le contexte de l'époque et ses transformations sociétales. Ils engagent une recherche sur les nouvelles formes d'expression et de réception par le public dans un contexte marqué par l'émergence des médias et des masses populaires comme acteurs politiques. »

Dans un second temps, en Europe, en Amérique, au Japon, dans les années 1960, la question de la participation revient avec force avec les recherches et les expérimentations du situationnisme, de Fluxus, la pratique des *happenings*, etc. Des collectifs comme le Groupe de recherche d'art visuel (GRAV) investissent les relations entre art et science, explorent les potentialités de l'interactivité et de dispositifs ludiques où l'expérience sensorielle active du spectateur est constituée comme une proposition artistique.

Dans la diversité et parfois la confusion des prises de position politiques et idéologiques, ces mouvements ont en commun une double remise en question. Il s'agit d'une part de refuser la relation élitiste à une œuvre d'art culturellement sacralisée (la conception traditionnelle « bourgeoise » de l'art), et d'autre part de combattre la réduction de l'art à une consommation passive d'objets culturels de masse intégrés au processus de la marchandisation capitaliste. La participation devient alors un enjeu esthétique central, elle est pensée comme le lieu d'une alternative qui permet de renouer la relation de l'art avec la vie et de repenser le sens du geste de création.

Mais ce sont moins les expériences historiques qui ont jalonné le XX^e siècle avec leur lot d'associations fécondes ou de regroupements révolutionnaires qui nous intéressent que d'essayer de dresser un panorama (certes non-exhaustif) des résonances des recherches artistiques participatives aujourd'hui avec certains cadres citoyens, sociaux et politiques. Il s'agira pour nous ici de considérer le renouvellement actuel des processus participatifs qui articulent singulièrement la pensée des organisations collectives et la création de formes.

Nous nous dégagerons d'une optique resserrée sur l'esthétique relationnelle définie à la fin des années 1990 par Nicolas Bourriaud, qui considère l'interaction humaine, sur la base du recrutement, comme un horizon à atteindre, visant très souvent à une harmonie un peu illusoire ou à une forme de subversion du lien qui unit l'œuvre d'art au spectateur. Nous avons souhaité plutôt situer notre réflexion dans l'environnement des études d'Estelle Zhong Mengual (son ouvrage de référence *L'art en commun*) ou d'Eliane Beaufiles (et son article *L'art participatif peut-il enfanter le citoyen-à-venir?*), pensant l'enjeu démocratique et citoyen comme modalité de la co-production artistique, ne présumant pas au préalable, de fait, du type de relation qui se développera entre les participants à l'œuvre.

so

zo

Nous privilégierons donc les propositions artistiques participatives qui s'édifient sur la base du dialogue et du travail en commun.

Afin de penser cette question à l'aune des pratiques actuelles et de mesurer les transformations de ce secteur fécond de la recherche-création, nous avons commencé par chercher à dresser un état des lieux de ces pratiques et avons vite constaté que les politiques culturelles s'emparaient pleinement du phénomène, soucieuses d'élargir les publics et d'accompagner la démarche de partage de la création qu'implique l'approche participative. La multiplication des appels à projets fléchés dans cette direction de travail tend alors à favoriser une relocalisation de la forme artistique sur les territoires dans le but, bien souvent, de relier différemment les habitants à leurs lieux de vie, et avant tout, à l'espace public. Se pose alors la question de la forme que peuvent prendre ces aménagements d'un genre nouveau, ces « hors circuits » balisés de l'art. Il s'agit aussi de scruter les voies de l'autonomie que peuvent emprunter les acteurs de ces œuvres participatives, nécessaires à la singularité des réponses artistiques promulguées.

Il existe aujourd'hui un autre espace incontournable, voire hégémonique, des pratiques artistiques participatives à trouver du côté des environnements numériques. Il semble cependant plus opportun d'élargir le spectre et de dépasser cette seule approche des technologies numériques — notre société étant de fait, à présent, entièrement structurée par ces outils — pour s'intéresser à l'une des cultures qui s'y rattache, le réseau; le réseau ayant pour code organisationnel deux données importantes de la recherche participative la mutualisation et la communauté. Nous avons voulu examiner, donc, par ailleurs, le champ des recherches artistiques qui s'appuie plus spécifiquement sur l'expérimentation en réseau et les pratiques de *hacking*, entendues ici comme la reprise en main par un groupe d'utilisateurs d'outils habituellement contrôlés par de puissantes organisations.

Il nous apparaît enfin qu'interroger les processus artistiques participatifs conduit par voie de conséquence à étudier les modalités d'interaction de l'art avec la science. La recherche artistique participative amène notamment des méthodes. Bien au-delà d'un apport didactique — au sens où l'œuvre se présenterait comme un organe de diffusion ou de popularisation des sciences — la recherche-action inhérente à la sphère artistique, procède d'un ressaisissement. L'un des aspects fondamental et premier, s'illustre dans les développements innovants et toujours renouvelés d'intégration des acteurs au sein d'un groupe et d'un projet. L'activité artistique participative est à concevoir comme un véritable laboratoire, considérablement différent alors de la simple introduction d'un tiers dans l'œuvre, s'édifiant comme un système de co-construction des savoirs. Dans ce sens, réinventer les formes de recherche consisterait à réinventer les formes de partage.

Le travail en art constitue une économie de collaboration qui s'inscrit aujourd'hui avec prégnance depuis la formation en école supérieure d'art. L'ÉsaAix en a fait même une éthique et une ligne conductrice de ses enseignements avec comme point de mire la mise en écho systématique des pratiques artistiques, des modes de faire et de sentir. Le concept de synergie désigne ainsi parfaitement cette colonne vertébrale indispensable au développement du parcours individuel des étudiants qui intègrent l'établissement, dès lors, comme participants à une fabrique du commun. Au contact de la multiplicité des formes, ils se confrontent, dans des démarches aux dimensions de la recherche-création, à l'invention de nouvelles typologies de participation en art. Cette approche que l'on peut qualifier de multimodale décline les expérimentations pédagogiques comme autant d'expériences situées. On reconnaît là une culture propre à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence, ancrée à des méthodes exploratoires, afin d'œuvrer ensemble et produire en convoquant sur un même terrain les chercheurs, les artistes, les compétences professionnelles, les histoires citoyennes. La formation à l'ÉsaAix procède d'une vaste confrontation des pratiques, qui se réalise dans l'entrecroisement de territoires fonctionnels et d'espaces fictionnels; et c'est précisément en cela que cette contribution épistémologique et poétique entre en grande résonance avec les objets d'étude réunis ici dans ce numéro des cahiers Mésozoaires.

L'école est associée à Particip-arc depuis ses débuts, réseau qui réfléchit aux questions et aux problématiques liées à la recherche participative dans les domaines culturels. Si nous venons tous des domaines de la culture — le réseau est d'ailleurs soutenu depuis 2017 par le ministère de la Culture — il faut préciser cependant que le réseau représente des champs disciplinaires très différents (par exemple: archives, informatique musicale, anthropologie...), aux méthodes et aux objectifs hétérogènes. Il existe, dans le réseau Particip-arc, une véritable volonté de confrontation des approches, à la fois fructueuse et rare. Ce qui réunit l'ensemble des chercheurs de ce réseau est évidemment le dialogue entre science et société, et c'est probablement cet attrait pour le dialogue qui rend possible l'interdisciplinarité.

so



A

zo



B

A
Atelier Pain commun,
Souvigny, 13 septembre
2019
© Marie Preston

B
Four commun,
18 octobre 2022
© Émilie Ouroumov

aire



C
Marche sur le terri-
l de boues rouges le long
du ruisseau Caravelle
Aygaldes avec le
collectif des Gammars.
2020
© Marielle Agboton

C



D



E

D
Pain commun, Boulanger:
levains, rituels et
pratiques, 1^{er} février 2020,
Ferme du Buisson
© Émile Ouroumov

E
Invitations,
atelier Pain commun
© Marie Preston

F
Céline Ohrel, 70 stories,
projet participatif issu
d'un partenariat entre
la Comédie de Caen
et l'Université de Caen
© Alban Van Wassenhove



F



K



L



M

K, L
Collectif We Found Him.
He Was Here!
© Sophie Daste

M
La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© Marielle Agboton

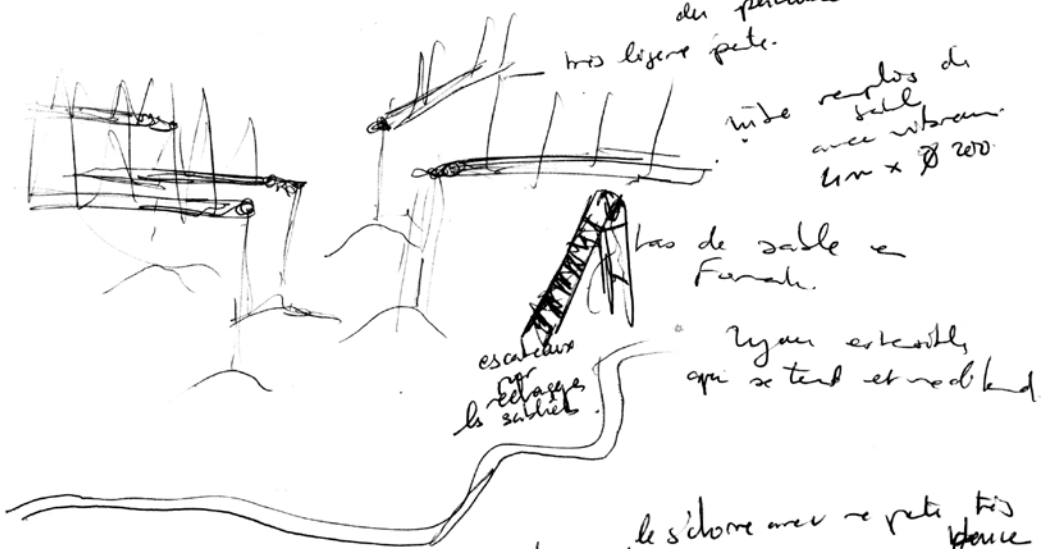


N

N
Laboratoire des
hypothèses. *Navigation
sur table flottante*, 2019,
Saint-Jean-Port-Joli
© Pierre Bourgault

Dezrac - Transformation

sables fins pour les notes
des perçages en intérieur
très légère pte.



vide rempli de
ball
avec vibreur.
1m x Ø 200.

bas de sable et
Furax.

nyau extensible
qui se tend et redébande.

escaliers
en
les échelles
sablées.

le schème avec ce petit
trou

regarder vidéo sur le schème

le schème → la ve pompe

paire d'angle
sur.
ou ve rose de
merce

liner

petite très légère en débordant
remplie → la sa saine.
la base
apnée?

ici
ici ve d'abaisse
pression gonflable.



→ la cabane dechet ve table
de travail



Les chaires
après



les chaires après
- avec des notes



P



Q

O
Laboratoire
des hypothèses.
Croquis préparatifs
© Laboratoire des hypothèses

P
Laboratoire
des hypothèses.
Abri / espace collectif,
site Saint-Lupien, 2011,
Rezé

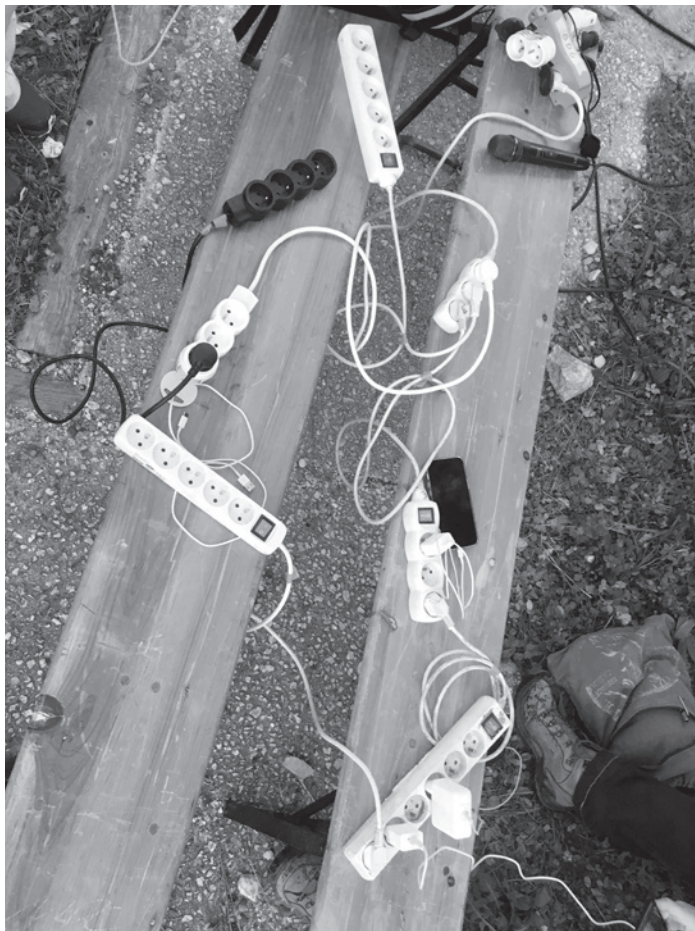
Q
Laboratoire
des hypothèses.
Campement mobile,
les lampettes, 2015,
Bataville



R

1. Politiques de la recherche artistique participative

R
Le collectif des
Gammars, *Remontée
du ruisseau*, 2019
© Gimmig



zo

La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© ÉsaAix

so

aire

Politiques et financements de la recherche artistique participative. Enjeux et débats

Vincent Puig

Vincent Puig est directeur de l'Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou qu'il a créé en 2006 avec le philosophe Bernard Stiegler. Praticien et théoricien du numérique, il a conduit plusieurs projets de recherche à l'IRCAM, au Centre Pompidou puis à l'IRI notamment sur les technologies d'indexation, d'annotation, de catégorisation et d'éditorialisation. Il coordonne aujourd'hui des projets de recherche contributive principalement en Seine-Saint-Denis et dans la perspective d'une économie de la contribution. Il est impliqué dans le cluster d'innovation Cap Digital, dans la Chaire Numérique et Citoyenneté (ICP-ISEP), dans le réseau Particip-Arc et dans le conseil scientifique de l'IMERA-Aix Marseille Université. Ouvrages récemment co-dirigés : *Prendre soin de l'informatique et des générations*, FYP 2021 et *Boîtes noires et gilets jaunes. Regards croisés sur la socialité à l'ère de l'anthropocène*, L'Harmattan, 2019.

27

L'enjeu du financement de la recherche participative et notamment dans le champ culturel appelle à une réflexion historique, socio-économique et enfin politique. Cela croise directement les travaux de l'IRI sur l'économie de la contribution et le Revenu contributif. Le dialogue initié au cours de notre séminaire avec Julie de Muer, Olivier Darné et Catia Riccaboni mérite d'être prolongé¹. D'ores et déjà il a confirmé l'intérêt de revisiter d'abord les questions fondamentales de ce qui définit et articule la recherche et la culture, mais pour être plus précis, d'insister sur deux dimensions qui traversent leurs interventions : la question du dispositif expérimental (ou de ce que l'on nomme en science l'instrument) et la question de la production d'un commun, d'un savoir commun.

La question du dispositif que l'on peut trouver chez Agamben² comme base de l'économie (oikos, la maison) ne doit pas, dans le contexte des sciences participatives, être considérée à sens unique. Le dispositif conditionne et « dispose » en un sens des connaissances que nous souhaitons produire mais en retour nous devons pouvoir « disposer » du dispositif pour le comprendre, le modifier et l'interpréter avec les données qu'il produit. C'est en partageant collectivement la maîtrise de ce circuit que l'on peut produire des savoirs communs.

Les savoirs comme communs partagés ne sont pas des biens rivaux soumis à la « tragédie des communs » que l'on a souvent opposée aux travaux d'Elinor Ostrom³. Tout au contraire, plus les savoirs sont partagés, plus ils produisent de la richesse. C'est particulièrement vrai dans le champ culturel où l'œuvre n'est œuvre que si elle « ouvre ». À travers les trois interventions se dégagent beaucoup d'idées et d'espéros pour la production de ces communs et donc pour des perspectives socio-politiques nouvelles dans le cadre de localités culturelles territoriales qui sont des modes de l'habiter c'est-à-dire des modes du penser, et des modes du bâtir, de l'économie.

On pourra peut-être aussi percevoir à travers les interventions, le désir de sortir des injonctions à la participation, qui signent une certaine forme de récupération. Pour sortir de cette injonction, et du marketing

so

1 Enregistrement disponible sur <https://www.participarc.net/resources/neoke-2021-politiques-de-la-recherche-artistique-participative>

2 Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Rivages poche, 2014, p. 22

3 Elinor Ostrom, *La Gouvernance des biens communs : Pour une nouvelle approche des ressources naturelles* [« *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action* »], De Boeck, 2010

qu'il soit territorial ou culturel qui peut lui être associée, la participation comme toute chose mérite d'être critiquée, en donnant des exemples précis de dispositifs et de conditions de production de communs.

Dans le contexte d'une recherche-action territoriale, Julie de Muer a présenté un dispositif tout à fait original qui à Marseille constitue une structure de production d'écriture contributive de l'espace public : le Bureau des Guides. Ce bureau des guides s'inscrit dans une généalogie de l'itinérance, de la marche, et de la question du récit. La production du récit, de l'imaginaire, du rêve est sans aucun doute un indicateur déterminant de la recherche culturelle participative, même s'il a aussi toute son importance dans les projets scientifiques. Tout scientifique sait que la recherche ne repose pas que sur l'analyse, mais aussi et surtout sur l'imagination et l'intention encore faut-il parvenir à en rendre compte de manière sensible. Documenter le réel et l'imaginaire qui lui est associé est une tâche à laquelle le Bureau des Guides s'oblige. Les scientifiques sont habitués à « publier », car la science n'existe que quand elle est mise en public, exposée, débattue. Le projet du Bureau des Guides illustre comment la connaissance et le sensible doivent se publier pour être partagés. Car le savoir scientifique comme un partage de connaissance peut s'articuler au savoir artistique comme partage du sensible. Dans la recherche culturelle, mais aussi dans bien des cas dans la recherche scientifique.

Olivier Darne se présente comme artiste et éleveur d'abeilles. Depuis 2003 il développe avec le collectif artistique Parti Poétique et sur Zone sensible-Ferme Urbaine de Saint-Denis, un projet artistique participatif entre Art, Nature, Culture et Nourriture. Il a présenté de nombreuses installations dans différents lieux culturels dont le Centre Pompidou et prolonge aussi son travail dans le cadre du projet Regains en Arles. Le dispositif et l'imaginaire mis en partage par Olivier Darne, nous questionne sur notre « urbanité ». Cette qualité, qui désigne aussi le savoir-vivre et qui fait de nous des contributeurs à la ville menacée par le modèle des *smart cities*⁴. Ce commun urbain est un jardin, une cuisine, un restaurant, une « œuvre » qui s'ouvre et nous ouvre à ce qu'il nomme des *Trésors Publics*.

Enfin avec Catia Riccaboni, responsable du programme culture et société de la Fondation de France nous sommes revenus sur l'histoire et les leçons tirées du dispositif des Nouveaux Commanditaires, qui associe un artiste et des habitants à la co-production d'une œuvre. Ici c'est le territoire, la localité territoriale qui s'ouvre collectivement et qui donc « fait œuvre ». Le dispositif des Nouveaux commanditaires fait art comme on fait société. Il permet à des citoyens confrontés à des enjeux territoriaux de faire appel à l'art, en assumant une commande d'œuvre à des artistes contemporains de toutes disciplines. Son originalité repose sur une conjonction nouvelle entre trois acteurs privilégiés : l'artiste, le citoyen commanditaire et le médiateur culturel agréé par la Fondation de France, accompagnés des partenaires publics et privés réunis autour

4 Pour une critique du modèle computationnel appliqué à la gestion des villes : B. Stiegler, *Le nouveau génie urbain*, Fyp, 2020

zo

du projet. Depuis près de 30 ans, plus de 500 œuvres ont été produites ou sont en cours à ce jour, dans des contextes extrêmement variés. Ce soutien dans la durée a permis de développer en commun des savoirs liés à la participation, à la médiation, à la négociation, et au partage de responsabilité.

Est-ce que pour autant, dans ces projets de recherche artistique participative, la figure du spectateur est vouée à disparaître, nous questionne Héloïse Vial dans le chat du séminaire tout en soulignant que le spectateur est une donnée constitutive de l'œuvre comme processus? Le « spectateur » est toujours en fait un contributeur, de même que Roland Barthes a bien montré que l'on ne peut réellement lire sans écrire et qu'ainsi comme « écrivains » nous sommes déjà dans une forme participative. Une recherche culturelle participative si elle ne fait pas de nous des « écrivains », passe à côté de ses ambitions précisément culturelles. Elle court le risque de suivre le modèle extractiviste que nous imposent les GAFAM.

Il y a là une première question d'ordre épistémologique. Comment non pas « produire » mais bien « pratiquer » ces savoirs collectifs, cette production mêlée de savoir et de sensible? Nous l'avons dit, la question du dispositif a traversé toutes les interventions de ce séminaire indiquant aussi un souci, une volonté de pragmatisme pour « constituer des publics » au sens du philosophe John Dewey. Pour ensuite, ou mieux tout au long du projet, introduire la réflexivité, la formalisation, la publication. Ce pragmatisme de la recherche participative consiste aussi à vouloir collectivement « résoudre des problèmes », c'est-à-dire au sens de Simondon⁵, (re)articuler les individus avec leur milieu associé et aborder par la pratique sensible des problèmes écologiques, sociaux, économiques, des problèmes d'insertion, de violence peut-être ... Chez Simondon cette résolution de problèmes passe par des phases d'analyse et des phases de synthèse pour finalement trouver de nouveaux équilibres.

Tout au contraire du modèle extractiviste, les projets présentés dans ce séminaire prennent-ils soin de questionner le processus de collecte de leurs données et les éléments de réflexivité associés au processus participatif. Non pas seulement en temps réel par quelques *dataviz* temps réel tout à fait nécessaires mais aussi, et si possible par le même dispositif, par la compréhension du processus de « sédimentation » des connaissances sur le temps long à travers des tableaux de bords à échelle de temps variable⁶.

Pourquoi faut-il du temps interroge Catia Riccaboni? Parce que précisément il ne s'agit pas de partager une sorte de jouissance qui viendrait seulement de l'œuvre, mais de prendre le temps de construire un rêve, un désir commun et de convoquer pour cela des compétences et des

5 Gilbert Simondon, *La résolution des problèmes*, puf, 2018

6 Cf. Thèse conduite par Samuel Huron à l'INRIA et à l'IRI (<https://www.theses.fr/2014PA112253>)

connaissances pour la pratique des savoirs. La compétence souvent liée à la maîtrise d'un outil permet de produire individuellement des connaissances qui s'objectivent, se formalisent, peuvent même faire l'objet de calculs. Mais seul le partage de ces connaissances peut produire du savoir (théorique ou pratique) par définition reconnu. Ce savoir peut être théorique ou même « académique » si le projet de recherche participative a des visées scientifiques, mais dans le champ culturel on peut aussi viser la production de savoirs sensibles, de savoir-faire ou même de savoir-vivre. Tout l'enjeu restant alors de concevoir et délibérer tout au long du projet sur les indicateurs de ces savoirs inédits. Il y a là une question « d'économie » des savoirs, c'est celle qui est au cœur du modèle de l'économie contributive développé par l'IRI⁷.

Cette question de l'économie des projets de recherche participative est donc aussi une question politique et qui questionne, parfois embarrasse, toutes les institutions culturelles qui souhaitent lancer ce type de projet. Barbara Satre nous rappelle en introduction de cette publication les fondements historiques et politiques des projets culturels participatifs. C'est particulièrement évident dans les projets de « sculpture sociale » initiés dans les années 70 par Joseph Beuys⁸, une époque où l'engagement de l'artiste a valeur politique. Cette dimension politique peut être le moteur des projets dits de « science citoyenne » pour lesquels la production scientifique, mais aussi la dimension visible et sensible peut venir appuyer une revendication, voir une action en justice à une époque où on nous parle de la fin des idéologies, en tout cas du désintéressement pour la politique.

La question de la motivation, de « l'investissement » au sens culturel et politique est, *in fine*, une question de désir. Elle procède de ce que Bernard Stiegler nomme une économie libidinale⁹ précisément exploitée, détournée, « extraite » par le modèle des plateformes. L'investissement libidinal requiert une forme de bénévolat, au plus exactement de non-subordination. Cela ne veut pas dire que cet investissement ne doit pas être soutenu et encouragé financièrement. De plus en plus de projets de recherche participative le prévoient, mais reprennent un peu trop vite le principe des gratifications accordées dans le cadre des enquêtes. Au risque de réserver la recherche participative à ceux qui en ont les moyens, il faut viser plus loin et faire en sorte que le soutien financier à la participation puisse avoir un impact sur l'insertion des participants dans l'activité économique. Cette rémunération relève-t-elle d'une commande publique, d'un appel à projets (modèle en expansion aujourd'hui notamment dans le cadre des budgets participatifs)? Doit-elle s'inscrire dans les soutiens non-subordonnés hors emploi qui existent à des degrés divers (bourses, allocations chômage, prévoyance, retraites, ...) ou bien passer par un revenu (universel, contributif ou de transition écologique pour n'en citer que trois)? Les institutions culturelles et scientifiques qui conduisent

7 <https://anis-catalyst.org/imaginaire-communs/economie-de-la-contribution-et-gestion-des-biens-communs/>

8 <https://www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/joseph-beuys-7000-oaks/>

9 <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2006-1-page-85.htm>

les projets de recherche participative consacrent parfois beaucoup de temps et d'énergie pour trouver le modèle adapté à leurs contributeurs et c'est parfois un processus trop long pour aboutir à temps. N'y-a-t-il pas là une mission de service public à penser politiquement pour que l'État, ou mieux les collectivités territoriales, puissent accompagner des recherches participatives qui modifient à bas bruit notre rapport au travail, à l'emploi et à l'économie ?

Car finalement la recherche participative n'est pas et ne doit pas être « hors-sol » par rapport au reste de l'économie. Elle a de multiples réticulations et mises en valeur territoriales, elle produit de nombreuses externalités positives entre projets ou autour des projets. Elle peut ouvrir de nouveaux espaces « d'intermittence » entre capacitation (au sens du pouvoir d'agir et des *capabilités* chez Amartya Sen¹⁰) et emploi comme dans le modèle des intermittents du spectacle qui inspire le Revenu contributif expérimenté par l'IRI. Dans ce modèle, c'est là où on exprime le mieux son désir qu'on sera aussi le mieux inséré dans le monde économique. Dans le modèle du logiciel libre, les employeurs s'appuient de manière intermittente sur le savoir que les développeurs pratiquent librement. Ainsi, un projet de recherche participative, y compris culturel, peut réussir sur le plan social et économique, comme pour ces habitants qui travaillent, créent et expérimentent à la Ferme Urbaine d'Olivier Darné, échangent des recettes de cuisine créatives et monteront peut-être un jour un restaurant ou une épicerie.

En résumé, n'ayons pas peur de parler de l'économie du projet de recherche participative. Les solutions ne se trouvent pas forcément dans le projet lui-même, mais peut-être dans ce qui va être à côté. Pensons à l'expérience Territoire Zéro Chômeurs de Longue Durée où finalement ce qui a fait le succès de ce programme c'est la mise en évidence des externalités positives, c'est à dire non pas l'argent que coûte la prise en charge à 100 % en CDI d'une personne en chômage de longue durée, mais ce qu'elle permet d'économiser ou bien de produire comme richesse sur le territoire. Cela peut être des dépenses de santé moins importantes, cela peut être un bien-être alimentaire ou environnemental plus important, une meilleure qualité de travail... Cela peut-être aussi ce que Julie de Muer a décrit en termes de partage des vulnérabilités ou des précarités. Le projet de recherche participative peut aussi s'adosser à un modèle d'économie du partage (ou de la fonctionnalité) où le partage de moyens, qu'ils soient intellectuels ou qu'ils soient matériels, renforce le désir de contribuer au projet.

10 *Un nouveau modèle économique. Développement, justice, liberté.*
Odile Jacob, 2000

so

La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© ÉsaAix





so

zo

Le collectif des
Gammars, *Remontée
du ruisseau*, 2019
© Gimmig

aire

Explorer le récit

Julie de Muer

Julie de Muer Après avoir développé plusieurs projets et lieux à Paris dans le domaine des cultures innovantes (la Guinguette Pirate, le Batofar), Julie de Muer s'installe à Marseille en 2003 où elle dirige la radio culturelle Radio Grenouille et l'atelier de création sonore Euphonia jusqu'en 2009. À partir de 2009, elle devient auteure et productrice indépendante, et approfondit son activité autour des interactions entre art, patrimoine et territoires. La marche devient alors l'un de ses outils privilégiés. Dans le contexte de Marseille-Provence 2013 année capitale européenne de la culture, elle accompagne la création du GR2013 avec les artistes marcheurs. Elle se consacre aujourd'hui essentiellement à la coopérative Hôtel du Nord et au Bureau des guides du GR2013 et intervient régulièrement dans le champ de l'innovation sociale et de la formation.

Je souhaiterais témoigner de deux expériences menées par le Bureau des Guides sur le territoire marseillais.

La première et principale expérience est celle du GR2013, qui s'appuie d'une part sur des postures d'exploration, en lien avec l'histoire de la marche urbaine, et d'autre part sur des modalités de production de formes et d'écriture artistique profondément ancrées dans des processus de contributions avec les acteurs du territoire que peuvent être les habitants mais aussi les scientifiques. Ici, la question de la contribution est à l'endroit de la capacité à mettre en interaction, plutôt qu'une manière de s'adresser à des publics bénéficiaires.

Le GR2013 est un sentier qui fait 360 km et qui se dessine sous forme d'un grand huit à l'échelle de la métropole marseillaise. C'est un territoire très varié et morcelé qui comprend de grands espaces inconstructibles comme l'étang de Berre d'un côté et de l'autre, le Massif de l'Étoile. Rappelons que nous sommes, à Marseille, dans une ville-port, et qui plus est une ville-port coloniale, mais également sur un site paysager très particulier qui comprend de grands ensembles de collines, de massifs et la lagune de l'étang de Berre. La forme de la métropole elle-même est donc complexe et fragmentée par son site-même.

L'histoire de la marche à Marseille est à la fois en résonance avec l'histoire de la marche en général, mais elle a quand même des singularités dans ce territoire et ce n'est pas un hasard que le projet du GR2013 soit né là. Cette histoire se compose d'une première strate, datant de la deuxième moitié du XIX^e siècle, où commencent à émerger des pratiques d'exploration d'un territoire en pleine transformation avec le développement industriel et l'extension urbaine le long de sa base portuaire. À la fin du XIX^e est fondée une première société de marcheurs, la première en France, qui s'appelle la société des Excursionnistes Marseillais. Ce sont des érudits, mais qui sont aussi des habitants, qui se mettent à explorer et à aller marcher leur territoire pour le documenter, pour constituer une certaine forme de connaissance, et puis aussi pour l'expérimenter avec le corps, car c'est aussi le moment où émergent des propos et des échanges

so

sur le rapport entre connaissances et expériences corporelles. On a déjà, avec les Excursionnistes Marseillais, des postures un peu ambiguës de l'habitant qui est un peu chercheur, et du chercheur qui essaie d'habiter. Le Bureau des Guides fait un petit clin d'œil à cette histoire-là avec son appellation volontairement désuète.

La deuxième strate historique qui nous importe, est celle de l'histoire sociale de cette ville, faite d'économie coloniale, d'un développement urbain chaotique et d'un urbanisme spontané, qui ont produit des agencements liés à des trajectoires migratoires complexes et très diversifiées. C'est aussi dans cette ville qu'a été initiée, de manière pionnière, une réflexion sur les questions décoloniales, notamment à l'endroit du récit, et un travail de déconstruction de la notion de patrimoine. Autour de Christine Breton¹, historienne et conservateur du patrimoine, un travail assez innovant et singulier a été mené dès la moitié des années 90 dans les quartiers nord de Marseille, pour interroger et déconstruire une histoire de la modernité, et en particulier dans le cas français, déconstruire le récit national sous l'angle du multiple. Cette dynamique a débouché sur la création d'une autre structure, Hotel du Nord², une coopérative d'habitants, qui est en lien proche avec le Bureau des Guides dans une permanence d'allers-retours sur les questions de recherche contributive. Mais là où le Bureau des Guides du GR2013 a été créé sur une entrée artistique, Hotel du Nord est une émanation de la société civile qui anime elle-même les processus de contribution entre habitants et artistes, à partir d'un portage d'habitants.

Le troisième niveau concerne les artistes marcheurs. Il s'agit d'une scène artistique qui émerge à partir des années 2000 à Marseille, en lien avec toutes les strates précédentes. Ces artistes sont animés par une relecture de mouvements artistiques du passé comme les avant-gardes dada et surréalistes, ou encore le situationnisme et le mouvement fluxus des années 60, mais aussi par des questions beaucoup plus contemporaines, posées notamment par de jeunes architectes et paysagistes, qui interrogent le sens des formes urbaines dans lesquelles ils évoluent comme citoyens et narrateurs. Ces artistes marcheurs évoluent, chacun indépendamment des autres, mais ils partageaient un intérêt pour la forme particulière de cette ville évoquée plus haut -son caractère fragmenté, ce site paysager varié- et pour la question des lisières et des périphéries propices à l'ingéniosité des usages des habitants. Ces questions étaient à l'époque bien incarnées par le travail des artistes italiens du collectif Stalker à Rome, qui pour cette génération-là a constitué une source de formalisation et de réflexions théoriques.

C'est donc à la croisée de toutes ces histoires qui ont sédimenté les unes avec les autres, qu'a émergé, dans le contexte de la capitale européenne de la culture, l'idée de se rassembler et de créer un sentier qui nous permettrait de partir en voyage à domicile, d'aller rencontrer, de se mettre en conversation à la fois avec des habitants mais aussi plus large-

1 Note sur Christine Breton : <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2017-1-page-61.htm?>

2 Hotel du Nord : www.hoteldunord.coop

ment. Car le nouveau contexte de la capitale européenne permettait d'ouvrir cette conversation avec des personnels plus techniques (urbanistes, aménageurs, gestionnaires de ressources...), avec des élus et avec les scientifiques. Il s'agit donc d'une espèce de vaste recherche-action pour essayer de trouver ce qui pouvait nous relier : nous relier physiquement malgré un territoire ultra-morcelé, nous relier aussi malgré les nombreux conflits de mémoires, et même les conflits territoriaux à l'échelle d'une métropole Aix-Marseille qui dix ans plus tard peine encore à trouver une légitimité.

Cette conversation nous a amené à progressivement aborder le sentier comme une hypothèse, et c'est à cet endroit que je pose notre histoire comme une vaste recherche-action qui n'est jamais finie. Nous avons posé très tôt l'hypothèse qu'un sentier pouvait être un équipement culturel dont l'objectif serait de nous amener à expérimenter des manières d'habiter son territoire ou de questionner ce qu'est habiter ce territoire-là. Un dispositif permettant d'accueillir, de collectiviser des pratiques, qu'elles viennent de la société civile, des artistes, et de plus en plus des chercheurs.

Peu à peu des programmes se mettent en place, dont certains relèvent de ce que nous appelons "l'école buissonnière", c'est-à-dire une manière de réinventer la posture d'éducation populaire, d'université de plein air, avec un petit côté "club des cinq". Mais le Bureau des Guides a également développé une sorte de laboratoire de recherche situé, dans lequel sont menées des enquêtes, des explorations, qui sont documentées et qui peuvent impliquer des équipes mixtes d'artistes, d'habitants et de chercheurs. Et tout cela aboutit dans une scène culturelle de plein air, où des formes artistiques vont traduire, vont restituer et vont parfois augmenter cette posture de recherche-action développée par l'exploration territoriale. Ces démarches ont pris des formes très variées. Citons par exemple un observatoire participatif du paysage³ où l'artiste a détourné les principes des observatoires de paysages de la Datar pour inviter des habitants à photographier chaque année, pendant dix ans et selon un protocole précis, un paysage qu'ils adoptent, parmi cent points qui ponctuent le GR2013. Ou encore des promenades sonores, des œuvres construites dans le paysage, des performances, tout un tas de traductions, de formes artistiques collectives ou d'auteurs.

Au sein du Bureau des Guides, c'est moins la notion de participation qui nous est proche que celle de contribution. Utiliser le terme de contribution indique bien qu'il ne s'agit pas d'une question qu'on va traiter avec un département des publics, mais bien de l'inclusion de cette contribution dans le processus même de l'élaboration du projet dans toutes ses dimensions. Cette conception est nourrie par les réflexions autour des droits fondamentaux, qui comprennent le droit des citoyens à participer à la vie culturelle. Cela prend la forme des droits culturels, qui ont été inscrits dans la loi NOTRe. Mais nous nous référons plutôt à la Convention

3 Paysages usagés observatoire photographique du paysage depuis le GR 2013 (opp-gr2013) 2012 - 2022. <https://opp-gr2013.com/#>

de Faro de 2005⁴ qui propose un cadre pour associer action publique et action citoyenne autour de l'idée de patrimoine culturel pour la société. Il s'agit de revendiquer la place des individus dans la désignation de leur patrimoine culturel. La façon dont la convention de Faro pose les questions de territoire et de paysage du point de vue du patrimoine, en utilisant la notion de récit et en l'articulant à celle de la mémoire, tout cela a été très inspirant pour nous.

La deuxième notion qui revient de manière structurelle dans notre travail est celle de recherche-action. Elle a pris de l'importance au cours des années avec la prise de conscience de la crise écologique et de la nécessité de trouver des manières de recomposer des recherches partagées autour du vivant et des communs. Cette terminologie est peut-être contestable car nous ne sommes pas des scientifiques, mais ce terme de recherche-action est une manière de revendiquer un processus, un mode de participation qui se place du côté de l'interaction : interaction entre catégories d'acteurs, mais également interaction entre différents registres de connaissances. L'idée était que ces modalités d'interaction pouvaient participer d'une connaissance partagée, qui permettait aussi de questionner les modalités de gouvernance de ces enjeux territoriaux.

Découle de cette posture une attention à la documentation et à l'activité éditoriale, puisque le fait de raconter et de documenter, de trouver des formes de restitution est ce qui permet de maintenir le processus d'interaction vivant. Cette documentation prend la forme de récits, dont nous cherchons à faire des "récifs". Ce terme nous a été suggéré pour décrire notre pratique, et il exprime bien que nos récits n'ont pas vocation à fermer la narration mais à permettre d'agrèger sans cesse. Et les formes se transforment au fur à mesure de l'agrégation des histoires que l'on raconte au travers de ce récit. Nous sommes donc très attentifs aux manières de restituer, de rendre compte et de trouver des formes qui mettent en récit les travaux.

Pour poursuivre, je voudrais partager une deuxième expérience développée par le Bureau des Guides, une aventure concrète autour d'une rivière.

C'est un exemple de projet multi processus, autour d'une rivière urbaine qui prend sa source dans la métropole marseillaise, dans le Massif de l'Étoile, pour ensuite traverser la totalité des quartiers nord et se jeter très symboliquement au niveau de la grande tour CMA-CGM, qui représente la puissance de la mondialisation portuaire. Et ce petit fleuve côtier, qui s'appelle Caravelle ou Aygalades, comme beaucoup de rivières urbaines a été utilisé de multiples façons, agricoles et industrielles, au fil des décennies, jusqu'à arriver à une version invisibilisée, profondément dégradée dans ses écosystèmes par une quantité phénoménale de macro-déchets et de rejets industriels non régulés, et quasi rayée des mémoires.

4 Conseil de l'Europe, STCE n° 199, Faro 27/10/2005: "Cette Convention part de l'idée que la connaissance et la pratique du patrimoine relèvent du droit du citoyen de participer à la vie culturelle tel que défini dans la Déclaration universelle des droits de l'homme. Ce texte présente le patrimoine culturel comme une ressource servant aussi bien au développement humain, à la valorisation des diversités culturelles et à la promotion du dialogue interculturel qu'à un modèle de développement économique suivant les principes d'usage durable des ressources."

Depuis plusieurs années un processus s'est mis en route, que nous animons, et qui réunit des artistes, des scientifiques et des citoyens pour prendre soin de cette rivière. Mais il fallait d'abord trouver une narration commune pour donner du sens au fait de prendre soin d'une rivière qui est dans un tel état de dégradation qu'on pourrait aisément conclure que c'est trop tard. Régénérer un imaginaire pour que l'idée de prendre soin ait encore un sens dans une situation comme celle-là demande un travail de tricotage, de maillage entre les histoires écologiques, les histoires patrimoniales ainsi qu'avec la géographie puisqu'une rivière nous oblige à raisonner à l'échelle d'un bassin versant. On se trouve, là encore, dans un processus de projet où le rapport art, territoire, société civile est de l'ordre du tissage. C'est la manière d'observer, de qualifier, de raconter, qui va permettre de tisser ces trames géographiques et ces savoirs. C'est ce tissage qui va permettre de faire bouger un peu les imaginaires, et de créer des motivations pour agir, même dans des situations totalement désespérantes. Se mettre à marcher, se mettre en exploration, aller à la machette redécouvrir cette rivière qui était même physiquement devenue inatteignable, nous a permis concrètement d'amorcer ce maillage. Par la suite, il nous a fallu trouver une histoire, une narration qui pouvaient nous rassembler. Dans ce cas précis, c'est une histoire qui nous a été soufflée par les scientifiques qui cherchaient à faire l'état écologique du ruisseau et qui nous ont présenté une petite crevette: le gammare.

Cette petite crevette a permis de trouver une forme narrative qui a rassemblé les habitants par delà un certain nombre de clivages, liés à l'appellation, à l'appartenance de son morceau de rivière dans son morceau de territoire, etc. Cette crevette, animal bioindicateur de l'état écologique du ruisseau, a permis à tous de se projeter et d'affirmer: nous sommes tous des crevettes! C'est ainsi que s'est institué le Collectif des Gammars. À partir de cette crevette se sont lancées des enquêtes multiples, certaines menées par les artistes, d'autres par les citoyens eux-mêmes, d'autres nécessitant la connivence avec les scientifiques. Ces enquêtes ont progressivement donné forme à des projets: des travaux d'artistes, un chantier d'insertion où des jeunes travaillent à la restauration d'un site, accompagnés par des artistes... Des outils de médiation sont aussi créés, comme "La gazette du ruisseau", outil extrêmement original dans sa conception et dans sa forme. Il s'agit d'un journal co-écrit entre artistes et citoyens qui est à la fois très beau et très précis quant à son contenu. Une fois par an, un événement est organisé "la Fête du Ruisseau", qui offre la possibilité de convoquer tout un imaginaire du bassin versant en rassemblant les riverains du ruisseau depuis sa source jusqu'à la mer. Progressivement a grandi l'ambition d'agir sur les modes de gestion de la rivière à partir de la question des communs, et ainsi de partager avec les institutions le soin de la rivière dans ses enjeux écologiques, territoriaux, et sociaux. Cette ambition est en train de devenir une réalité grâce à une collaboration qui se construit avec

un syndicat de rivière, intéressé par ce fleuve côtier en déshérence. La dynamique autour de la petite rivière Caravelle Aygalades est devenue pour nous exemplaire de la façon dont nous voulons prendre soin de ces endroits qui nous importent, qui ont du sens, pour lesquels nous cultivons de l'affection et de l'imaginaire.



zo

so

2. Nouvelles formes de recherches artistiques

La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© ÉsaAix

aire



so

zo

La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© Jasmin Delisle,
étudiant à l'ÉsaAix

aire

Recherches artistiques participatives entre réseaux numériques et hacktivism

François Millet

François Millet François Millet est l'un des co-créateur du Dôme à Caen, un centre régional de culture scientifique organisé en tiers-lieu, où il occupe le poste de directeur des programmes « sciences et société ». En charge de projets culturels et scientifiques fortement teintés de numérique, d'ornithologie et de bande dessinée, ses travaux se concentrent sur les démarches de recherche participative et d'innovation populaire, notamment sur les sujet de transition. Il est le créateur du TURFU festival et responsable du master « Médiation Science et Société » de l'université de Caen.

Il y a un lien récurrent entre l'art et la machine, sans doute renouvelé autant qu'accélérer avec l'ère industrielle. Alors que les sciences et les technologies définissent toujours davantage l'environnement de la société contemporaine, les artistes restent toujours les premier-e-s, au-delà même de l'inspiration ou de la critique, à s'en emparer, à les interroger, à les mettre sur et en scène, à en repousser les usages et les interactions, à tisser leur propre chemin d'innovation à des fins tout autre que celles prévues par les chercheurs ou les entreprises qui les développent. L'approche expérimentale qui prévaut dans les laboratoires n'a pas à être jalouée par les recherches artistiques. Elle s'y confond même dans des lieux aussi prestigieux et précurseurs que le Massachusetts Institute of Technology (MIT).

À ce titre, la recherche artistique se rapproche de la figure du « hackers » dont des caractéristiques se retrouvent presque toutes dans un des actes fondateurs du hacking, lorsqu'en détournant un jouet de sifflet reçu en cadeau dans un paquet de céréales, l'ingénieur californien John Draper parvient en 1971 à reproduire la tonalité du réseau téléphonique et à téléphoner gratuitement. Ces caractéristiques communes que l'on retiendra ici sont le *détournement*, le *réseau* et celui de la mise en *commun* accessible à toutes et tous. Et la multiplication comme la dissémination des outils numériques en sont sûrement des accélérateurs.

Détournement d'interfaces.

Accélération, car la recherche artistique participative n'a bien sûr pas attendu le numérique – un terme dont on laissera volontairement flotter les interprétations et les ambiguïtés – pour exister. Dès le début du siècle dernier, des créateurs s'intéressent à la participation dans la recherche artistique, notamment en tant que mode de transformation critique des pratiques. Elle y est pensée comme alternative permettant de renouer la relation de l'art avec la vie et de repenser le sens du geste de création¹.

Mais avec son omniprésence et l'injonction permanente à ses usages, c'est toute une vie et une histoire de recherches et d'expériences artistiques qui peut se répéter ou se renouveler avec le numérique et ses ré-

so

1 Peter Sinclair & Jean Cristofol, 2019, *Éléments pour une approche de la participation en recherche-création, Culture & recherche* n° 140, pp 27 - 29

seaux. Depuis l'apparition de l'ordinateur individuel, d'ailleurs concomitante du hacking, les outils de productions comme de réception de la création artistique sont distribués et domestiqués. Smartphones, téléviseurs, box, tablettes, montres, voitures, bracelets, domiciles, et donc villes et territoires, sont devenus des interfaces numériques avec lesquelles produire et recevoir, échanger. On se rencontre, on vit, on partage, on chante, on se déplace, on visite, on écoute, on photographie, on se met littéralement à nu,... Ce qui n'étaient autrefois que traces éphémères et objets uniques deviennent ubiquitaires.

Comment ne pas admettre alors que l'une des principales ruptures des technologies numériques est qu'elles conduisent naturellement à des formes de créations participatives que tente de refléter les 2 ou 3.0? On peut même considérer que cette dimension participative, du moins contributive, façonne le développement actuel d'Internet, qu'elle en est devenue un des piliers, sûrement d'influence et à minima économique. On constate en retour que le numérique est venu (ré)introduire des démarches participatives dans le monde physique. L'une de ses expressions les plus visibles et populaires seraient les "flash mobs", mobilisations éclairs nées de la mise en réseau de personnes via Internet, ne se connaissant pas pour la majorité et se réunissant puis se dispersant aussi rapidement dans une approche d'appropriation de l'espace public relevant du happening.

Certes, tout le monde n'a pas accès au monde numérique de façon homogène. Mais ses outils et ses usages sont devenus populaires. Ils sont connus et reconnus par une majorité écrasante de la population mondiale. Ses modalités d'affichages, d'accès, de recherche, d'anthropocentrisme de navigation dans la lecture et l'écriture de l'espace², l'importance des données et leur utilisation pour guider nos choix et nos modes de consommation, les formats et durées des médias qui s'y développent orientent même notre façon de penser le monde³. Ils disposent de leurs propres codes et symboles physiques.

Nous avons ainsi assisté à la démocratisation des outils de création autrefois réservés aux spécialistes, et à la reproductibilité à l'infini des contenus sans coût pour celui qui les produit. Les productions sont manipulables, transposables et composites d'autant de constituants élémentaires: les données qui ont engendré le monopole de quelques grands groupes privés qui structurent nos quotidiens. Le terrain est donc trop tentant pour l'artiste de détourner – ou de les révéler par le détournement – ces usages, de conférer un fonctionnement autre ou enrichi aux interfaces numériques, d'induire des comportements entrevus ou imprévus aux humains comme aux machines en s'appuyant sur les interstices, les failles et les territoires imprimés dans les cartes, les écrans et puces.

Dans les exemples et témoignages réunis par l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et Particip-Arc le 31 mai 2021, chaque ordinateur devient un studio radio « du plus rudimentaire au plus sophistiqué » et son

2 Matthieu Noucher, (2017) *Les petites cartes du web, Analyse critique des nouvelles fabriques cartographiques*, Paris, Editions Rue d'Ulm, 70 p.

3 Dominique Boullier, (2016). *Sociologie du numérique*. Armand Colin. 350 p.

espace de forum « une chorale de voix de synthèse », l'outil télématique invite à être hyper présent aux autres mais à distance, les réseaux sonores produisent des mondes virtuels, des motifs urbains deviennent espace de jeux physiques et numériques, les capteurs des smartphones deviennent des interfaces musicales, ... Et ces détournements d'usages, dans un principe de co-évolution, deviennent à leur tour source de nouvelles interrogations et développements techniques et numériques, de nouvelles interfaces, à l'image des productions de l'IRCAM – Centre Pompidou.

Le réseau a ses raisons

Le détournement et la domestication des interfaces et des outils ne portent pas seuls la rupture participative du numérique. Ce que révèle entre autres la multitude d'interfaces, c'est la diversité des réseaux de distribution comme des productions qui leur correspondent. Certes, elles reposent dans leur grande majorité sur le Réseau, la toile mondiale qui s'est peu à peu affranchie du réseau téléphonique dont elle est née, mais elles s'en éloignent également en tissant d'autres interactions qui s'y superposent. C'est ce que nous rappelle par exemple Marie Lechner⁴ avec les projets *Radio Virus* et *[[node*, deux démarches en filiation avec la radio, et surtout des radios libres, mais qui se renouvelle par son caractère distribué, sans studio centralisé.

Les pratiques et recherches artistiques participatives numériques s'appuient sur ces réseaux dès lors qu'elles se saisissent, compilent ou transforment des données produites par la population comme matière première à son expression. À l'aire atmosphérique du cloud, elle s'approprie comme elle enrichit cet « état gazeux » de l'art décrit par Yves Michaud (2003)⁵. Elles en montrent les failles comme les potentiels toujours dans cet esprit de *détournement* déjà détaillé plus haut. Ensuite, elles révèlent des réseaux, lorsqu'elles matérialisent, regroupent ou incarnent des pratiques et des personnes qui ne se connaissent pas en partageant pourtant les mêmes espaces physiques ou virtuels, les mêmes outils et interfaces. Enfin, elles créent des réseaux en regroupant des personnes, des serveurs ou des outils au profit de leur exercice.

En plus de se voir offrir la possibilité de distribuer leur production sur des médias et sur des réseaux numériques diversifiés (one to many, many to many, ...), les pratiques artistiques numériques sont tour à tour nœuds, liens ou catalyseurs de ce qui se rapprocherait davantage d'un rhizome que d'un réseau numérique. Et si toutefois nous pouvons aujourd'hui remettre en question l'idée que les réseaux constituent un espace de recherche artistique généralisé, tels qu'ils ont été fantasmés par certains précurseurs à l'image de Roy Ascott⁶, il existe bien des artistes et des initiatives qui interrogent le monde par ce biais. Et celui du participatif. Le volet recherche y est d'autant plus important par la reproductibilité de l'expérience. Cette expérience reproduite, essentielle dans la recherche mais généralement tendue par le droit d'auteur dans l'art, et qui se trouve facilitée par le réseau.

4 Marie Lechner, *AntiVirus, le « programme de déconfinement » de la radio [[node, un exemple de recherche artistique participative en réseau, se développant « par le milieu »*, Séminaire Particip-Arc, 31 mai 2021 en vidéo <https://youtu.be/i-ZmbUjWsqI>

5 Yves Michaud, 2003, *L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique* Paris, Stock, 204 p.

6 Roy Ascott, 2007, *Telematic Embrace Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, Edward A. Shanken, 439 p.

Sans préjugé qui de la poule ou de l'œuf, on voit que ces réseaux s'accompagnent également et souvent de la construction de groupes de pratiques, tantôt collectifs autonomes ou artificiels et éphémères comme lors de pratique en workshop, tantôt communautés entendues selon la définition de Joëlle Zask (2011)⁷ comme d'une participation liée à la défense ou l'extension de ses valeurs ou en défenses et critiques d'autres groupes qui lui sont ou qu'elle juge hostile. On voit ainsi que l'expérience des réseaux interroge le lieu de la production artistique, qu'elle peut recouvrir en tout ou seulement en quelques parties, comme celle de-s (co-) auteur-trice-s en fonction de la revendication de participation.

Le sens du commun

Si il y a participation, c'est qu'il y a motivation à la participation. Une première cartographie de ce que l'on pourrait appeler des leviers et reconnaissances de la participation a déjà été mise en évidence dans le domaine des actions culturelles à vocation de recherches participatives⁸. Si on laisse de côté la rétribution, qu'elle soit monétaire ou en nature, il peut tout d'abord s'agir de s'informer ou de se former aux outils, techniques et thématiques d'un dispositif. Il peut ensuite s'agir d'un simple plaisir à la compagnie d'autrui - se sentir faire partie d'un tout qui nous dépasse, produit de la connaissance et du « beau » - ou du divertissement, deux levier que l'on retrouve par exemple dans l'étude du cas « He was Here! » du collectif *We found Him* présenté par Sophie Daste⁹. Participer c'est aussi parfois un moyen d'être valorisé, de donner à voir qui l'on est et ce que l'on fait, sortir de la masse du réseau pour encore mieux y exister ou l'intégrer.

Le dernier levier - celui qui d'ailleurs réunit vraisemblablement le plus souvent les artistes qui entreprennent des projets participatifs et les personnes, les collectifs, les communautés ou les réseaux qu'ils créent ou mobilisent - est celui de la conviction, parfois militante, et des valeurs. Tout d'abord parce que la participation, et c'est encore plus vrai dans l'art participatif, dispose de sa propre valeur intrinsèque, celle du faire en commun¹⁰. Ensuite parce que ce commun constitue justement l'une des valeurs intrinsèques à l'apparition des réseaux informatiques.

En revêtant cette posture du militant, l'artiste qui œuvre sur les réseaux numériques dialogue avec la figure de l'« hacktiviste », une posture « qui reste difficile à cerner, tant il regroupe des entités de nature différente et aux objectifs similaires mais rarement identiques »¹¹, mais qui rejoint le souhait de transformation de la société comme de protection des droits individuels, dans l'espace virtuel comme physique. La production et la recherche artistiques s'y inscrivent dans l'histoire du logiciel libre, de l'open source et du versioning¹². Elles y percutent les questionnements qui entourent le droit d'auteur et la copie, récemment distribués avec les NFT.

Elle rejoint également la figure du « makers » et la frontière peut se brouiller avec le mouvement du Do It Yourself et son incarnation hé-

7 Joëlle Zask, 2011, *Participer: essai sur les formes démocratiques de la participation*, Le bord de l'eau, Paris, 200p.

8 François Millet, Pauline Ducoulombier, 2021, *Living Lab de recherche et médiation scientifique: une tentative d'innovation populaire*. Vertigo HS34

9 Sophie Daste, *Des jeux à réalité alternée comme espace d'expérimentations artistiques communautaires connectées - étude du cas He was Here! du collectif We found Him*, Séminaire Particip-Arc, 31 mai 2021.

10 Éliane Beauflis, 2019, *L'art participatif peut-il enfanter le citoyen-à-venir*, Nectart n°9, édition de l'attribut, pp. 136-145

11 Maxime Pinard, 2012, *L'hactivisme dans le cyberspace: quelles réalités?* Dans Revue internationale et stratégique 2012/3 (n° 87), pp. 93 à 101

12 *Pratique qui consiste à enrichir un fichier ou un programme informatique en gardant consultable et en le reliant à celui dont il est issu, à sa version d'origine.*

téroclite des fab-labs, où chacun-e peut normalement venir librement fabriquer à peu près tout grâce à des machines outils à commandes numérique, pour peu que ses fichiers sources soit rendus accessibles. Ce militantisme ne s'inscrit donc pas que dans la production artistique, mais aussi dans ses outils de production et de diffusion. Il est parfois indissociable à la liberté de recherche et de création. Comme le rappelle Guillaume Pellerin¹³, c'est l'open source qui permet d'agréger "les petites briques" informatiques dont sont faits les programmes des artistes qui viennent le consulter, qui rend ces créations inter-opérables et pérennes.

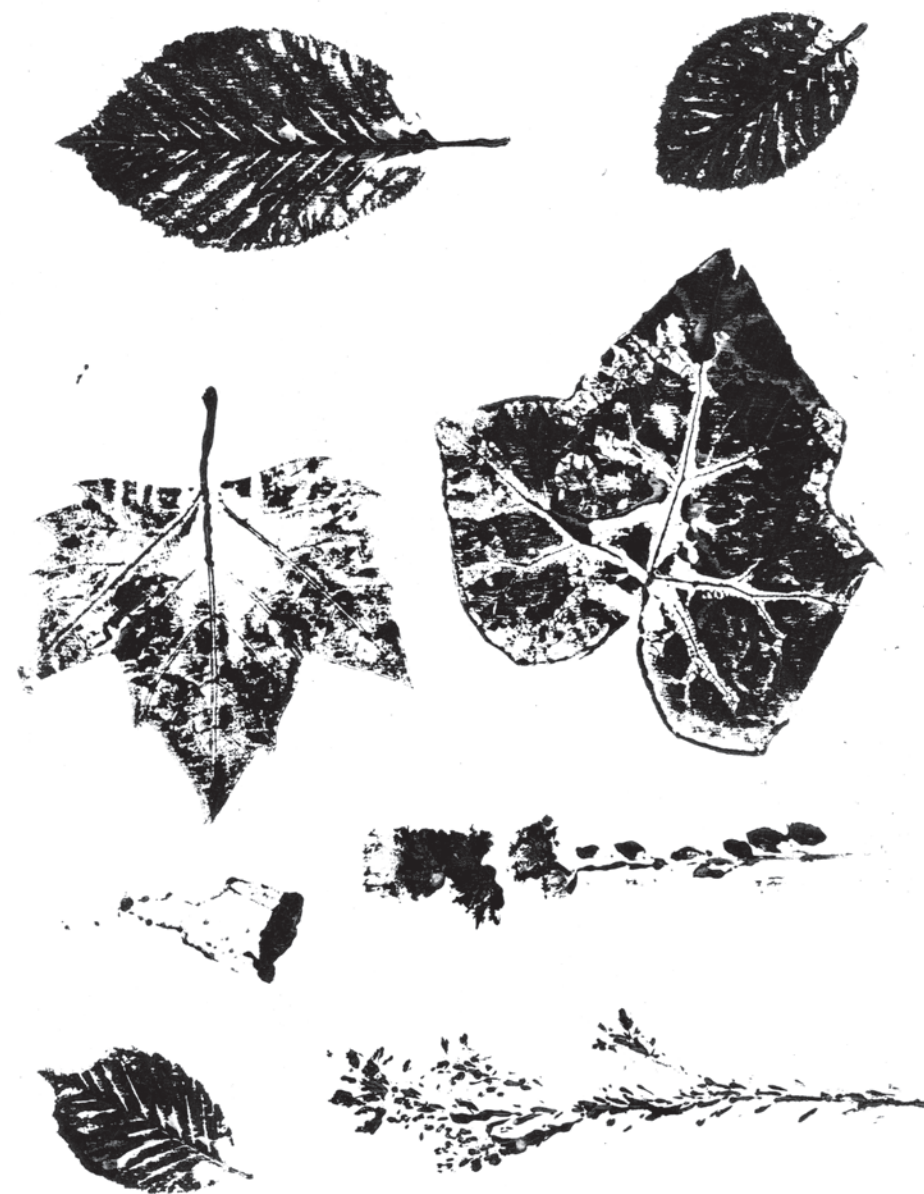
Dans son ouvrage « L'esprit de sel », Jean-Marc Levy-Leblond¹⁴, tentait un rapprochement entre les pratiques artistiques dites classiques, entendues qu'elles n'étaient plus l'apanage d'une minorité savante mais faisaient à présent l'objet de pratiques amateurs répandues, et celles de « sciences classiques » également rentrées dans la pratique individuelle ou collective populaire, telle que la botanique et les sciences naturalistes, l'astronomie ou encore les pratiques radio-amateurs. Comme ces sciences et techniques avant elles, l'informatique et les technologies numériques sont pour partie déjà devenues « classiques » et à un rythme accéléré par leur nature, leur fonctionnement mais aussi par la crise sanitaire qui depuis 2020 a imposé et généralisé de nombreux usages.

Ce classicisme naissant ne semble pas pour autant limiter ou contraindre les espaces de recherche artistique, comme le montre les échanges réunis dans le présent ouvrage. Il semble au contraire renforcer leur caractère populaire, que ce soit par les réseaux qu'elles tissent, enrichissent ou rejoignent, ou par leur capacité d'associer une participation, des convictions ou des revendications partagées avec d'autres acteurs et communautés.

zo

13 Guillaume Pellerin,
*Expériences participatives
en recherche musicale
et sonore*. Séminaire
Particip'Arc, 31 mai 2021.

14 Jean-Marc
Levy-Leblond, 1986,
L'esprit de sel, Fayard,
304 p.



La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© ÉsaAix



so

Des jeux à réalité alternée comme espaces d'expérimentations artistiques communautaires connectées

Étude du cas He was Here!
du collectif We found Him

Sophie Daste

Sophie Daste est artiste, docteure en Esthétique, Sciences et Technologies des arts et enseigne depuis plus de 10 ans les médias culturels sous un angle artistique et performatif. En 2020, elle rejoint la formation ATI (Arts et Technologies de l'Image) et son équipe de recherche INReV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) en qualité de Maîtresse de conférences. Elle est responsable universitaire du parcours Conception visuelle de l'ENJMIN/CNAM (Master Jeux et Médias Interactifs Numériques) depuis 2018. Sa recherche porte sur les expérimentations artistiques générées par les nouveaux médias issus des cultures générationnelles otaku et geek. Elle est spécialiste des impacts de la pop culture dans le monde de l'art contemporain. Sa pratique artistique est empreinte de ce phénomène et est exposée en France et à l'étranger. En 2021, elle devient trésorière du RECA (Réseaux des Écoles du Cinéma d'Animation).
<https://inrev.univ-paris8.fr/sophie-daste-mcf>

Collectif We Found Him.
He Was Here!
© Sophie Daste

Les jeux à réalité alternée ou ARG (Alternative Reality Game) sont des dispositifs immersifs qui proposent à différents degrés d'altérer la réalité de ses utilisateurs. Ainsi un voile de fiction plus ou moins opaque s'ajoute à la perception des joueurs de ce qui les entoure en modifiant instantanément leur quotidien. Ces joueurs ont à leur disposition une série d'outils numériques qui les connectent entre eux, cela peut être un site web, un forum, une application, etc. Ces réseaux permettent un retour de la communauté sur l'expérience de jeu vécue. Beaucoup d'ARGs sont limités dans le temps dès lors qu'ils sollicitent la contribution de personnels (acteurs, commerçants, employés, etc.) ou l'accompagnement promotionnel d'un lieu ou d'une œuvre. Dans le cas de *He was Here!*, cet ARG que nous qualifierons de *digital street art* est en dehors des limites de l'espace et du temps, il ne vit qu'au travers de sa communauté le collectif *We found Him*, c'est cette dernière qui enrichit par son action le contenu. Ce contenu est une collection qui ne connaît pas de début ni de fin.

z0 Icône populaire : du média artistique référent à ses dérivés crossmédiatiques

Le « He » et le « Him » de *He was Here!* et « We found Him » désigne une émanation du personnage imaginé en 1986 par Martin Handford connu sous sa double appellation anglophone : « Wally » pour les Anglais et les Australiens et « Waldo » pour l'Amérique du Nord. Ce personnage a quasiment autant de prénoms différents que d'éditions en langues étrangères, ils se prénomment : « Charlie » en France, « Walter » en Allemagne, « Vladimir » en Russie, etc. Ces différentes appellations représentent un paradoxe intéressant autour de ce personnage, puisqu'il est l'objet de recherche des livres illustrés par son auteur, posant la question dans de nombreuses langues : « Where's Wally ? » ; « Where's Waldo ? » ; « Où est

Charlie ? », etc., d'une certaine manière qui peut mieux se cacher dans nos sociétés que celui qui ne possède pas une identité fixe ? Il possède un passeport nominatif différent dans quasi chaque pays, mais n'utilise aucun déguisement, son allure est fixée et le définit en tant que « He/Him ». Ce personnage répond à une série de critères physiques dans les illustrations de Martin Handford. Il porte un haut rayé uniformément de rouge et de blanc, un jean, un bonnet blanc au pompon et à la bordure rouge (reprise du motif rayé), des lunettes rondes, un bâton de marche en bois, une paire de chaussures marron.

Dans ce présent article écrit en français nous désignerons l'émanation de ce personnage par son prénom « Charlie », qui est déjà imprimé dans l'inconscient collectif des francophones et qui a de plus, l'avantage d'être un prénom neutre ne révélant que peu de choses du porteur.

« Charlie » a connu beaucoup d'évolution en dehors de son média maître : le livre d'illustration. En tant qu'icône populaire, il est naturellement devenu la clef de voûte d'un empire crossmédiatique à destination de la jeunesse. Il a connu notamment une déclinaison dans une série animée en 1991, qui avait la particularité de demander à ses téléspectateurs au milieu de son intrigue : où se trouvait caché « Charlie » à l'écran. L'image se figeait, un chronomètre s'affichait comme preuve que l'image non animée était voulue pour un temps donné et non un problème de diffusion. « Charlie » est aussi apparu sur des supports vidéoludiques peu après, en 1992, où à travers de petits jeux, le joueur était invité comme toujours à chercher sa cachette. En 2009 et 2010, traversant les modes, « Charlie » est transposé dans divers jeux sur support mobile. Il existe aussi divers jeux de société estampillés par la licence portée par « Charlie ». Son image est bien évidemment déclinée sur beaucoup de supports de marchandisage — comme des fournitures scolaires : des stylos, des calepins, des sacs, etc., ou des objets de décorations : des petites figurines, de la vaisselle, des vêtements, etc.

Dans l'ARG *He was Here!* (HwH!) son identité pour le collectif *We found Him* (WfH) se résume à son essence, le seul port de son habit rayé uniformément de rouge et de blanc. C'est cela qui confère à notre « Charlie » son identité. C'est une identité mouvante, changeante, car elle n'est attachée à lui que par ce simple habit. Lorsque ce vêtement disparaît de l'espace public, l'anonymat de l'individu qui était « Charlie » revient. Dans *HwH!*, « Charlie » n'a pas de genre, n'a pas d'âge, n'a pas d'ethnie, n'a pas de culture, n'a pas de forme, rien n'est préétabli. « Charlie » est fluide et multiple, « Charlie » ne se fige que le temps du port de l'habit rayé uniformément de rouge et de blanc, tel est la seule donnée fixe. En raison de la simplicité d'enfiler son identité, « Charlie » est par conséquent ubiquitaire. La ou le porteur de cette identité n'en a pas forcément conscience, mais iel devient « Charlie » et peut être identifié comme tel par un membre du collectif WfH.

so

Culture Fan : une communauté hétéroclite

Lorsqu'une figure est populaire, elle devient rassembleuse et déborde de son lit « officiel » pour glisser vers sa réappropriation.

Selon Henry Jenkins, la culture fan est un laboratoire de pratiques qui vont ensuite être intégrées par un plus large public. Jenkins définit l'attitude fan, en disant qu'il s'agit d'aller « plus loin », plus loin que le reste du public dans l'appropriation de l'œuvre comme part de soi, et concrètement dans la place quotidienne que celui-ci prend dans la vie de l'individu. Ils sont avant tout un public, qui est au départ en contact avec des objets, mais qui ensuite en fait quelque chose de plus. C'est une question de degré et d'intensité de la relation. [...] La plupart des fans « utilisent des séries comme point d'entrée dans une communauté de fan plus large, faisant des liens avec un réseau intertextuel composé de nombreux programmes, films, livres, comics et autres objets populaires » [Henry Jenkins, Textual Poachers, Television Fans and Participatory Culture – 2012]¹

La figure de « Charlie » est rassembleuse, puisqu'elle donne lieu à des regroupements monstrueux de personnes d'horizons divers habillés en « Charlie » glorifiant ainsi le personnage dans le but d'une nouvelle entrée dans le Guinness des records. Dans ces rassemblements, le genre et la physionomie générale de la personne porteuse du costume complet de « Charlie » n'affectent en rien le décompte, on ne demande pas au porteur de ressembler physiquement au personnage : masculin, châtain, caucasien, grand et mince ; mais de porter simplement son habit. Nous assistons ici à une validation officielle de l'universalité de cette figure populaire : tout individu portant le costume de « Charlie » est compté. Ainsi, en 2011, dans le square Merrion de Dublin, 3 657 personnes ont été enregistrées comme telles. Depuis l'incendie qui a ravagé le Canyon Waldo (Colorado) en juin 2012, dans un contexte caritatif, se réunissaient des personnes habillées en « Charlie » (« Waldo »). Au début à chaque fin de mois, il s'agissait de nettoyer en groupe le canyon, au fur et à mesure, l'opération s'est transformée, à partir du mois d'octobre 2012 jusqu'à octobre 2018, en une course sportive et solidaire annuelle — *The Waldo Waldo 5K*. Chaque participant payait entre 35 \$ et 40 \$ et obtenait un kit de déguisement comprenant : le haut rayé à manches longues, un chapeau rayé et des lunettes rondes. Le but de cette opération était de recueillir des fonds pour la restauration du Canyon Waldo. Alors que le premier rassemblement mensuel ne comptabilisait qu'une centaine de participants, la première course réunit plus de 1 000 joggeurs, et continua à croître en popularité d'année en année pour atteindre au dernier décompte, 3 809 coureurs déguisés.

¹ David Peyron, *Culture geek*. Limoges : FYP éditions, 2013, p.68-69.

La figure de « Charlie » s'invite aussi dans d'autres œuvres qui de prime abord ne lui sont pas connexes, comme l'adaptation cinématographique d'Alain Chabat des aventures de héros de la bande dessinée franco-belge, *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*. Dans la scène où Amonbofis (Gérard Darmon) espionne le chantier dirigé par Numérobis (Jamel Debouze), parmi les ouvriers se cache une occurrence égyptienne de « Charlie » : son bonnet est troqué par une coiffe égyptienne, l'individu porte l'habit rayé, des lunettes de soleil, une jupette bleu clair et tient un bâton de marche. L'instant est fugace, et lorsque le personnage de Gérard Darmon souhaite revenir sur cette vision anachronique, l'individu a disparu. « Charlie » est insaisissable, mais bien réel puisqu'il figure au générique du film sous le nom « égyptianisé à la Goscinny » de « Ouécharlis ».

En 2010, sans cacher leurs références directes à l'œuvre de Martin Handford, le couple de photographes, Max et Charlotte, met en scène des compositions complexes et colorées, dans lesquelles se cachent « Charlie » et son antagoniste « Pouah » (personnage qui aborde comme les Daltons, un habit rayé uniformément de jaune et de noir). Leur série ©où est Charlie ? (2010-2011) est composée de 15 photographies dans 15 lieux emblématiques de Paris : de la piscine de Pontoise, à l'Opéra Garnier en passant par le bon marché ou encore la gare de l'Est. Pour fêter les 10 ans de cette série photographique à succès, d'autres mises en scène reprenant le personnage de « Charlie » ont été créées, ressuscitant ainsi la série.

Dans le cadre de sa transcription de l'œuvre de Martin Handford, *HwH!* ne définit pas une zone limitée à sa quête « trouver Charlie », mais propose de le transférer à l'échelle mondiale. Ainsi, à cet instant précis, des milliers d'occurrences de Charlie arpentent l'espace public, tantôt apparaissent, tantôt disparaissent. Le collectif WfH, les traque, les débusque, les capture de manière photographique, montrant ainsi qu'ils l'ont trouvé et qu'il était là. Ces traces photographiques géolocalisées ne sont visibles qu'à l'endroit où l'essence de « Charlie » a été figée, puis intégreront la collection des membres du collectif qui s'y seront arrêtés.

Digital street art : une appropriation connectée de la rue

Le street art désigne un art qui est par définition dans la rue, à la portée de chaque passant qui désire le voir. Ce que nous qualifions ici de digital street art est un art de rue augmenté par une connexion internet, ajoutant grâce à la démocratisation des outils numériques mobiles un complément en ligne à l'œuvre exposée. Le street art est aussi majoritairement illégal dans sa production.

Identification d'un motif urbain

Le street art connaît plusieurs strates que nous ne dévoilerons pas dans leur entièreté dans cet article. Nous nous intéresserons, ici, à définir un motif urbain, qui peut être obtenu par la répétition d'un symbole visuel (tags, graphs ou collages).

Si nous prenons l'exemple du graph, nous pouvons vous parler de la figure ronde et bonhomme de M. Chat — un chat jaune qui se trouve dessiné un peu partout et dont la figure à même était l'objet d'un documentaire de Chris Marker, *Chats perchés*:

Le documentaire parle d'un itinéraire se dessinant autour de « haltes de mémoire », marquées principalement par un axe nord-sud, correspondant au tracé de la ligne du métropolitain numéro quatre, reliant la Porte de Clignancourt à la Porte d'Orléans. La majorité des chats sont « perchés », hors d'atteinte, semblant observer le petit monde grouillant des humains du haut de cheminées. Le documentaire parle ensuite d'une chasse des autorités traquant les chats tagués à travers toute la ville. Chris Marker n'hésite pas à dénoncer ces représentants de la bonne morale, responsables de l'enlèvement de certains chats jaunes de M.CHAT en les comparant aux talibans détruisant la même année les Bouddhas de Bâmiyân. Le cinéaste affiche, par là même, l'importance du mouvement street art comme un copatrimoine architectural. La comparaison pourrait sembler disproportionnée, mais la question d'un obscurantisme lié à une pratique dans un temps donné n'en est pas moins fondée. D'un point de vue financier, ces œuvres offertes au public font déjà l'objet (les vestiges après leur enlèvement) de mises aux enchères sur le marché de l'art. Le réalisateur crée une fiction avec le personnage du chat jaune, en l'incrétant dans les toiles de grands maîtres de l'histoire de l'art, comme attestant de sa genèse artistique avant de s'afficher joyeusement sur les murs des cités. Il associe aussi sa présence ou sa non-présence aux faits qui marquent l'actualité du documentaire contenus entre 1999 et 2004. Au-delà d'une réalité alternée, Chris Marker filme de réelles pancartes affichant des chats jaunes au grand sourire lors de grandes manifestations de foule (celle contre la montée du parti politique Front National entre les deux tours de l'élection présidentielle de 2002 ou encore celle contre la guerre en Irak) une banderole adouée de deux chats abordant le slogan « Faites des chats, pas la guerre ». La dimension politique et sociale est très présente dans ce travail, puisque l'image de ce chat souriant est reprise par les habitants des murs où le chat se niche.

En écho à ce documentaire, deux chats de M.CHAT rendent hommage au réalisateur en affichant ses dates de naissance (1921) et de mort (2012) sur la façade du théâtre de l'Essaïon, derrière le Centre d'art contemporain Georges Pompidou, au 6 rue Pierre Lard. Le chat jaune souriant de M. CHAT est devenu par son omniprésence un motif urbain.²

Avec M. Chat, nous avons l'exemple d'un motif urbain qui se voit réapproprié par d'autres personnes que son auteur. Cet exemple est pertinent pour pouvoir comprendre comment peut fonctionner la communauté WfH.

Un street art numérisé

Depuis 2010, l'artiste Aram Bartholl numérise les murs des villes du monde entier avec *Dead drop*. Empruntant le terme au service d'espionnage, il transforme ces cachettes de documents, en des points de collecte et d'échanges de données numériques. Ainsi, l'artiste profite d'une faille dans un mur, y introduit une clé USB et la cimente, ne laissant plus que son périphérique accessible et soumis aux aléas météorologiques. Sur la page internet du projet³ sont listés tous les emplacements des *dead drops*: 2 clés USB sont ainsi murées pour la première fois le 7 novembre 2010 à New York et Brooklyn. Le projet est toujours actif en 2022, avec notamment une *dead drop* archivée le 11 février, à Trenčín, une ville du nord-ouest de Slovaquie. Le répertoire des *dead drops* mentionne la date d'emmurage, le nom de la clé USB, l'adresse, la ville, la région, le pays, la capacité de stockage et son statut (opérationnelle, non confirmée ou volée/cassée). La communauté de ce projet peut enrichir à n'importe quel moment cette collection, en ajoutant au répertoire une nouvelle *dead drop*. Les données dans ces clés USB sont inconnues et c'est aux risques et périls du bon fonctionnement de l'appareil numérique que l'on y branche, que ce contenu est dévoilé. En raison de cette prise de risque, la communauté ne s'étend pas vraiment au grand public, concerne un public averti, voire des participants qui puissent s'en servir comme dans le sens originel pour échanger des informations jugées sensibles. Une étude qualitative et régulière des contenus d'un échantillon conséquent des différentes clés USB serait nécessaire pour cerner les différentes pratiques faites autour de ce projet.

L'artiste Invader commence son invasion du monde dès 1997, avec une technique de street art assez particulière: le collage de mosaïques, de carreaux ou de rubik's cubes sur les murs de grandes métropoles. Ce motif urbain est désormais reconnu par des millions de personnes grâce à sa surprésence notamment due à ses déclinaisons multiples et l'originalité du médium utilisé ainsi que sa référence à la culture populaire (originel-

2 Sophie Daste, « Expérimentations artistiques des espaces de fiction générés par les nouveaux médias issus des cultures générationnelles otaku et geek » Thèse en Esthétique, Sciences et Technologies des arts, Paris 8, 2015, p.458-459.

3 <https://deaddrops.com/db-map-2/> - adresse internet consultée le 17 février 2022

lement le jeu *Space Invaders* — de Taito sorti en 1978). En 2015, l'artiste a augmenté son œuvre grâce à un jeu mobile *Flashinvaders* qui permet de collectionner les réalisations de son auteur en photographiant depuis l'application ses assemblages. La pièce, sa localisation, donne un certain nombre de points à son utilisateur et affiche la photographie officielle dans l'appareil du joueur. Il peut ainsi compléter sa collection au gré des validations des pièces qu'il effectue lors de ses promenades ou trajets. Son score le place au milieu des autres utilisateurs de l'application. Il peut donc jauger son implication à la lumière de ce classement. La communauté de joueurs est très nombreuse comptant plus de 200 000 comptes et chaque « flash » d'un invader est reporté sur la page du projet dépassant déjà 12 millions de scans (environ 3 flashes/minute)⁴.

Dans le projet *HwH!*, le promeneur verra son œil s'habituer au fur et à mesure au motif urbain d'un QRCode numéroté — rayé uniformément de rouge et de blanc. Le QRCode est visible pour que le promeneur attentif comprenne que ce motif urbain emmène vers une information contenue en ligne. La numérotation est présente pour signifier l'unicité de chaque collage. Si le déambulateur choisit de satisfaire sa curiosité, il pourra télécharger l'application du projet et voir apparaître l'émanation de « Charlie » qui a traversé ce lieu et la contextualiser dans l'espace et aussi constater les changements éventuels visibles entre les deux temporalités qui s'affronteront.

Jeu à réalité alterné : la communauté comme autrice

Contrairement aux exemples précités, *HwH!* est un ARG, il ajoute un calque fictionnel latent à la réalité tangible des membres du collectif WfH.

La carte comme ciment

Le jeu mobile Pokémon Go explore les territoires de son usager en y ajoutant des pokémons à capturer autour de lui. La fonction AR pas utilisée, car elle est jugée comme principalement gadget comme mécanique de jeu et excrément énergivore. Le jeu se complexifie au fur et à mesure pour continuer d'exercer un attrait chez les joueurs de la première heure.

Les pokémons peuplent en nombre le calque de virtualité ajouté par Pokémon Go au quotidien. Ils apparaissent et disparaissent d'un endroit. Ils « popent » et « dépopent ».

Leur temps de présence sur une carte est d'une quinzaine de minutes avant de disparaître. Chaque joueur émet une

4 <https://space-invaders.com/flashinvaders/>, adresse internet consultée le 17 février 2022

onde circulaire qui lui permet de rentrer en résonance avec les objets qui l'entourent : *pokéstops*, *arènes* et *pokémons*. Cette onde est limitée à un périmètre précis, ce qui invite le joueur à se déplacer une fois qu'il a été en interactivité avec sa zone (tourner les *pokéstops*, actionner une *arène*, attraper les *pokémons* qui lui sont apparus). Les *pokémons* qui apparaissent sont disponibles pour tous les joueurs aux alentours. Il n'y a pas de concurrence entre les joueurs qui pourront tous les attraper, car ces créatures sont là pour tous et attendent l'action du joueur qui les a vues apparaître sur sa carte. Cette non-concurrence produit un effet de solidarité entre les membres de la communauté qui communiqueront systématiquement la localisation provisoire d'un monstre rare. Selon une probabilité de 1/500, un certain type de *pokémons* peut apparaître avec une couleur différente aux autres créatures de son espèce, c'est un *chromatique*. La probabilité étant très faible, elle pousse le joueur à essayer d'obtenir une de ces raretés afin d'enrichir sa collection.⁵

Pokémon Go est un jeu de trajet, il accompagne constamment le joueur dans ces déplacements et les lui rend ludiques, c'est un jeu qui se pratique en mouvement et qui rassemble en des points stratégiques où le joueur peut rencontrer d'autres joueurs de sa communauté, ensemble ils peuvent défier un monstre ou combattre une arène pour en changer la couleur de faction.

*J'utilise souvent Pokémon Go comme GPS. Les centres d'intérêts étant souvent repérables par les *pokéstops* et les *arènes*, il est facile d'effectuer un itinéraire au milieu de la faune virtuelle avant de se déconnecter. Lors d'une récente mise à jour du jeu, les *pokéstops* vierges de toute action ont été cerclés de blanc. Je me suis rendue compte qu'à travers mon jeu, on pouvait retracer mon chemin pédestre jusqu'aux Arts Décoratifs, lieu où je travaille. Je traverse en effet toujours le Jardin des Plantes par la droite pour remonter jusqu'à la place Monge, puis mon parcours s'arrête au dernier *pokéstop* actionné : celui qui représente la façade de l'EnsAD désignée par Philippe Starck.⁶*

La pandémie a un peu changé la donne du jeu en permettant à ses joueurs de limiter leurs déplacements pour progresser dans le jeu, alors qu'à l'inverse il les promouvait. Il est ainsi possible de participer à des raids à distance depuis son travail ou son domicile. Cette accommodation (compréhensible au vu de la situation sanitaire et nécessaire pour le fonctionnement économique du jeu de Niantic) a complètement changé

5, 6 Sophie Daste, « Pokémon Go : Devenir le meilleur dresseur », revue *Immersion*, n° 3 « Le peuple », 10 pages (2019)

la dynamique de la communauté, qui reste liée par des dispositifs de discussions à distance étrangers à l'application du jeu, mais qui se rencontre beaucoup moins physiquement.

L'application HwH! propose à son utilisateur une carte qui lui permet de visualiser où les émanations de « Charlie » ont été capturées. Seul le symbole est visible sur la carte, il faut forcément se rendre sur place pour avoir accès à la photographie de « Charlie ».

La collection

Depuis sa création en 1996, la mécanique de jeu de Pokémon s'appuie sur l'avidité du joueur à parfaire sa collection — le sous-titre du jeu « Attrapez, les tous! » est le mantra répété en boucle au joueur.

La licence à chaque opus crée plus d'une centaine de nouveaux pokémons, en 2022, il existe 901 monstres différents à attraper, à collectionner. Le jeu mobile ajoute au fur et à mesure les nouvelles générations de pokémons et rend plus rare l'apparition d'anciennes générations permettant de réguler l'affichage des créatures présentes autour du joueur. Des journées spéciales permettent aux joueurs de rattraper leur retard en voyant d'anciennes créatures apparaître sur leur écran.

Lors d'événements, certains pokémons sont déguisés, la mascotte du jeu, Pikachu est souvent accessoirisé par différents couvre-chefs : chapeau de sorcière pour Halloween, bonnet de Père Noël en décembre, chapeau de paille pour l'été et autres casquettes, etc. Comme pour les pokémons alphabétiques Zarbi, il est intéressant d'en capturer le plus possible, car ils pourront être offerts à d'autres joueurs qui ne possèdent pas ces variations du pokémon contre d'autres formes de cette créature. L'ajout des chromatiques, aloa (formes particulières et bien distinctes d'une poignée de pokémons), le genre mâle-femelle, les chanceux et les événementiels permet d'enrichir la collection des joueurs.⁷

Comme dans les jeux Flashinvaders et PokémonGo, le joueur peut se référer à sa galerie, qui regroupe l'ensemble des photographies scannées de Charlie.

Dans l'action un calque de fiction perpétuel

HwH! propose à sa communauté d'être maîtresse du contenu. Ainsi l'artiste ici s'efface totalement, il n'est qu'un membre parmi tant d'autres du collectif. Les membres du collectif WfH se trouvent perturbés dans

⁷ Sophie Daste, « Pokémon Go : Devenir le meilleur dresseur », revue *Immersion*, n° 3 « Le peuple ». 10 pages (2019)

leur quotidien par ces apparitions de l'essence de « Charlie » dans tous lieux qu'il visite, ils peuvent alors choisir d'altérer leur promenade en prenant en chasse l'individu « Charlie » jusqu'à sa capture et retourner, le devoir accompli, à leurs occupations.

Dans l'exemple ci-dessous, j'avais repéré « Charlie » s'éloignant dans cette rue animée du quartier d'Akihabara de Tokyo. J'ai sorti aussi rapidement que possible mon téléphone portable pour capturer « Charlie ». Afin de m'assurer une photographie correcte, j'en ai pris une dizaine. Après la disparition de « Charlie », j'ai voulu effacer les doublons photographiques que je jugeai inintéressants à soumettre à la communauté. C'est lors de ce tri que je me suis rendu compte que j'avais photographié quasiment au même instant une autre entité « Charlie » assurant ainsi sa parfaite dimension fluide et ubiquë.

Pour conclure cet article, je trouve intéressant de rappeler l'essence de la définition donnée, par Henry Jenkins, de la communauté fan.

Pour de nombreux fans, la nature non-commerciale de la fan-culture est une de ses caractéristiques les plus importantes. Il s'agit ici d'amour. Les fans opèrent dans une économie du don et reçoivent gratuitement d'autres fans qui partagent leur passion pour les mêmes personnages. Libérés des contraintes commerciales qui entourent les textes sources, ils jouissent d'une liberté nouvelle pour explorer des thèmes ou faire des expériences avec des structures et des styles qui ne font bien souvent pas partie des versions « grand public » de ces univers.⁸

Pour simplement regarder la photographie que j'ai prise au bois de Vincennes la veille de mon intervention parmi vous dans ce webinaire et qui donne aujourd'hui naissance à ce texte.

⁸ Henry Jenkins, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*. Armand Colin, 2013, p. 247-248.

Bibliographie:

Daste, Sophie. « *Expérimentations artistiques des espaces de fiction générés par les nouveaux médias issus des cultures générationnelles otaku et geek* » Thèse en Esthétique, Sciences et Technologies des arts, Paris 8, 2015.

Daste, Sophie. « Pokémon Go : Devenir le meilleur dresseur », revue *Immersion*, n° 3 « Le peuple ». 10 pages (2019)

Daste, Sophie. « *He was Here!*: voyage expérimental dans un ARG de digital street art » dans l'ouvrage « *Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires* ». 15 pages (en ligne 2017)

Daste, Sophie. « *Projet He was Here!* du collectif We found Him » chapitre dans l'ouvrage « *Frontières Numériques & Artefacts* », éditions l'Harmattan — Local et global. 23 pages (2015)

zo

Handford, Martin. *Où est Charlie?* Édition : Nouv. éd. Paris : GRUND, 1998.

Invaders., *L'invasion de Paris: Volume 1, La Genèse*, Contrôle P. Paris, Franck Salma, 2009.

Invaders., *L'invasion de Paris: Volume 2,0*, Contrôle P. Paris, Franck Salma, 2012.

Jenkins, Henry. *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*. Armand Colin, 2013.

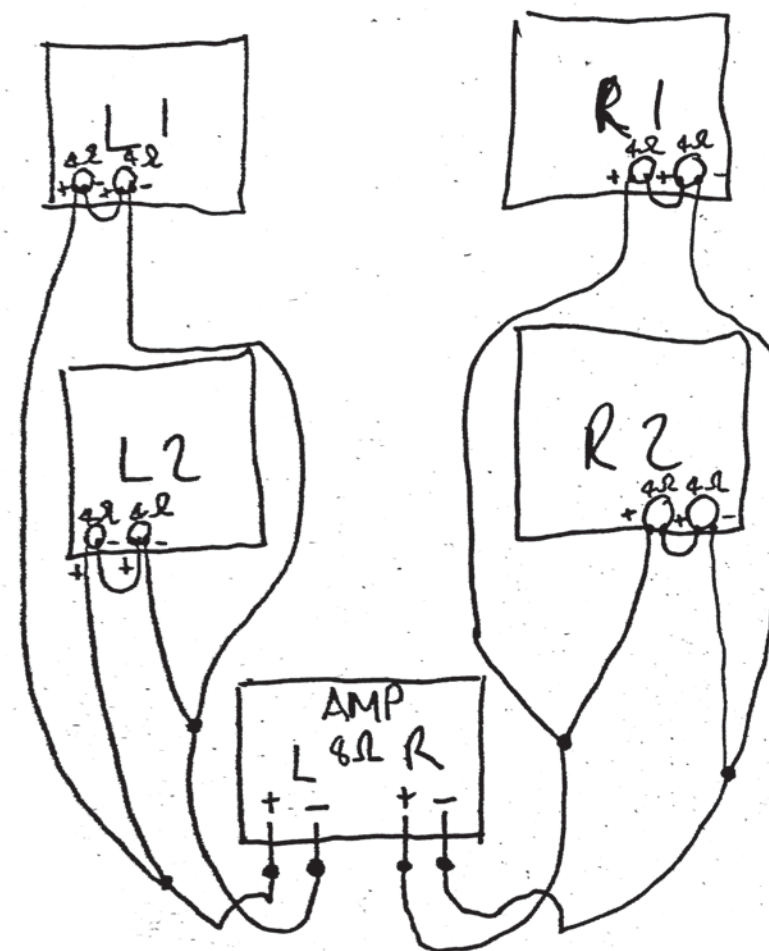
Peyron, David. *Culture geek*. Limoges : FYP éditions, 2013.

Filmographie:

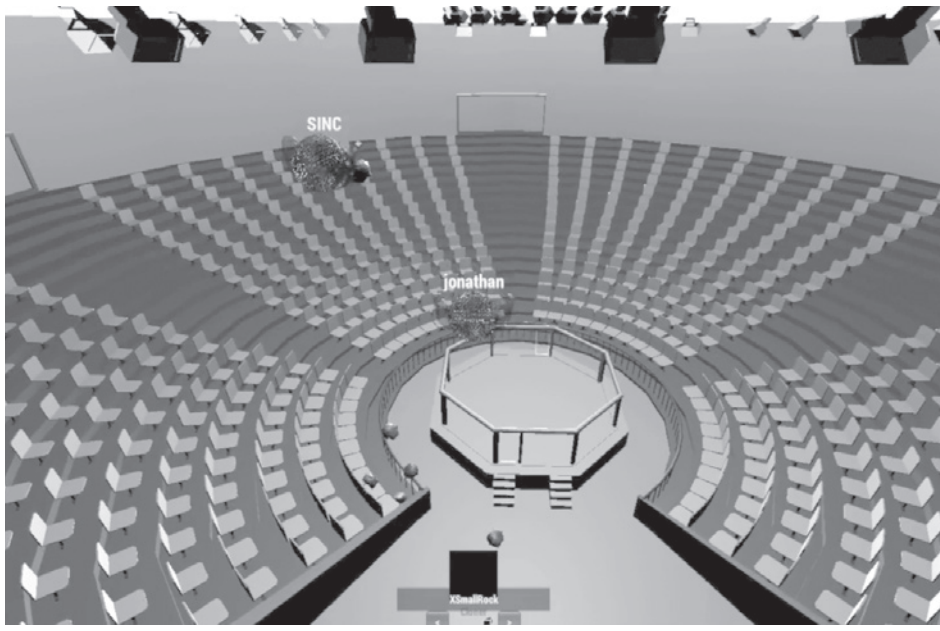
Marker, Chris. *Chats perchés*. Arte Éditions, 2004.

so

Small Transducers



Small transducers,
dessin préparatoire
pour l'installation PITCH
de Public Works
et Michael Speers
présentée dans le cadre
marche Acousticcommons
/ ÉsaAix
© Michael Speers



so

Penser les pratiques sonores collectives en réseaux, l'exemple du projet New Atlantis

Ludmila Postel

zo

Ludmila Postel.
Capture d'écran de *New
Atlantis*, version 2018
© Ludmila Postel

aire

Ludmila Postel est créatrice sonore et chercheuse, titulaire d'un doctorat en Pratique et Théorie de la création littéraire et artistique soutenu en 2022. Son travail porte sur l'expérience sonore dans les univers virtuels en 3D. Ses créations prennent la forme de balades sonores, collectives ou individuelles, qui croisent art sonore et pratique vidéoludique. Elle est actuellement chercheuse associée à Locus Sonus Vitae et incubée à la Plaine Image de Tourcoing pour développer « New Atlantis, métavers de la création et de la diffusion sonore. »

Depuis les années 90, les interactions humaines sont toujours plus au centre des pratiques sociales. Les différents domaines, sociaux, politiques, environnementaux ou artistiques, apparaissent de plus en plus clairement comme un faisceau de connexions qui implique un glissement de notre vision du monde. Les pratiques participatives sont exacerbées par les nouvelles technologies de communication, car leur contenu n'est plus contrôlé, mais cogénéré, comme l'affirme le précurseur Roy Ascott dans son texte « Y'a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique? » :

« C'est ainsi que l'utilisation télématique du réseau rend explicite, dans ses protocoles et dans sa technologie, ce qui, dans toute expérience esthétique, est implicite, à savoir que cette expérience est considérée comme aussi créative dans l'acte de perception du regardeur que dans l'acte de production de l'artiste » (Ascott, 2002, p. 166)

zo

Le sens, comme modalité du sensible, ne naît plus de l'observation, mais de l'interaction, les pratiques artistiques n'évoluent plus dans des systèmes sémantiques déjà fixés, mais dans une négociation permanente, une relation entre tous ses acteurs d'où peut émerger le sens.

La particularité des interfaces télématiques est de rendre présent le corps de l'autre malgré la distance, dans des espaces que nous qualifions de virtuels, mais que nous vivons comme réels. Le réseau offre une autre manière d'être présents les uns aux autres et ouvre l'horizon de nouveaux tissages et de nouvelles relations dans des temporalités insolites. Depuis les années 90, les œuvres qui explorent le concept de téléprésence cherchent à créer des expériences de présence à distance via les réseaux de téléphonie et d'internet. Jean-Paul Fourmentraux, spécialiste des cultures numériques, distingue deux modes de téléprésence artistique :

« [...] selon qu'il renvoie au dispositif de contrôle à distance d'instruments fonctionnant dans des environnements difficilement accessibles aux êtres humains ; ou selon qu'il renvoie davantage au sentiment de présence éprouvé pendant la navigation dans ces environnements, la simulation d'environnements réels ou des mondes virtuels totalement imaginaires » (Fourmentraux, 2008)

Ce qui me semble intéressant aujourd'hui, c'est de comprendre comment ces expériences de téléprésence influencent nos relations et notre manière d'envisager sa téléprésence à l'autre. Cela suppose d'inventer de nouvelles manières de se raconter, en réseau. Par exemple, comme le propose la philosophe Donna Haraway lorsqu'elle s'approprie les jeux de ficelles Navajo pour construire des systèmes de pensées (Haraway, 2020, p. 28). Roy Ascott souligne déjà l'importance de l'interface qui devient un outil d'extériorisation de notre perception, non pas en ce qu'il la remplace, mais qu'il la complète. Il faut penser l'interface au sens large pour en saisir sa sensualité et sa sensibilité :

« L'essence de l'interface réside dans sa flexibilité potentielle. Elle peut accepter et livrer des images à la fois fixes et en mouvement, des sons construits, synthétisés ou échantillonnés, des textes écrits et parlés. Elle peut ressentir la chaleur, les signaux corporels, avoir conscience de l'environnement. Elle peut répondre à un tapement de pied, à l'arabesque d'un danseur, à la direction que suivent les yeux du regardeur. Elle ne se contente pas d'articuler du mouvement, du son ou de la lumière à un environnement physique ; elle est elle-même un environnement [...] » (Ascott, 2002, p. 175)

Tout ce qu'elle est capable de nous transmettre comme sensations et perceptions de l'environnement ne dépend que de ce que nous y mettrons. Dans un art télématique, l'expérience sensible vécue dépend de ce que Roy Ascott appelle *l'output sensoriel*, autrement dit la qualité sensible de l'interface. Et comme l'enregistrement audio a pu être une manière d'entendre l'in audible, l'interface télématique ouvre vers un horizon de nouvelles perceptions. L'autre peut être présent à moi, voir hyper-présent, malgré la distance, comme en témoigne l'exclamation de Annie Abrahams qui affirme que le baiser télématique de *The Big Kiss* (2008) était peut-être même mieux qu'un vrai baiser¹. Nous pouvons faire ensemble dans l'étreinte télématique.

1 Détails de l'œuvre : <https://www.bram.org/toucher/TBK.html> [Consulté le 25 janvier 2022]

L'écoute à distance dans l'univers virtuel

Les technologies numériques et télématiques sont en soi des dispositifs participatifs qui influencent les pratiques artistiques qui s'y développent. Le fonctionnement en réseau décloisonne, provoque des croisements inouïs entre disciplines qui font naître des pratiques « entre », en ce qui nous concerne, entre arts visuels et sonores. Dans le texte d'introduction du NMSAT², Jérôme Joy définit deux enjeux de la pratique des arts sonores en réseau : l'expérimentation des techniques et l'expérimentation des perceptions. D'un côté, on s'approche des problématiques d'une nouvelle lutherie participative en développant des instruments spécifiques aux pratiques en réseau pour faire de la musique ensemble. De l'autre, la recherche s'attache à penser de nouveaux dispositifs expérimentiels mettant en scène le réseau et son influence sur notre perception des espaces sonores. Le laboratoire de recherche-crédation Locus Sonus place au centre de ses problématiques l'usage du réseau dans nos pratiques artistiques et sonores. Pour Peter Sinclair et Jérôme Joy à l'initiative de projet :

« Cette exploration des systèmes d'espaces en réseau révèle et rend lisible les contextes des pratiques nouvelles qui s'y développent entre espaces physiques et espaces virtuels (de l'ordre de ce que nous pourrions appeler une audibilité sociale ou un état musical et sonore des réseaux) tout en offrant une dimension expérimentale renouvelée de la création musicale et sonore. »
(Sinclair & Joy, 2008)

Ils s'intéressent aux nouvelles technologies, mais surtout aux nouveaux contextes perceptifs qu'elles rendent possibles. Leurs projets se préoccupent des nouveaux espaces acoustiques qui apparaissent dans ce contexte et qu'ils appellent « nouveaux auditorium » et posent la question du rapport entre notre perception sonore et son environnement.

New Atlantis est un projet de recherche-crédation développé au sein de Locus Sonus autour d'un monde en images 3D virtuelles en ligne dédié à l'expérimentation sonore.

La plateforme permet différentes formes de participation allant d'un développement collaboratif, avec des workshops incluant des professionnels du monde de la recherche et de l'art ainsi que des étudiant-e-s, mais aussi lors de performance et représentation publiques où les visiteur-se-s peuvent intervenir dans *New Atlantis* et participer à la construction d'un monde visuo-sonore.

2 « Le « Networked Music & SoundArt Timeline » (NMSAT) est une veille documentaire bibliographique sur l'historique de l'art audio et de la musique en réseau. Le NMSAT est une base de données sous la forme d'un index bibliographique de références commentées provenant des champs scientifiques, artistiques, littéraires et technologiques, considérés comme des champs contextuels remarquables de l'art audio en réseau. », phrase d'introduction au projet sur le site. Disponible via : <https://joy.nujus.net/w/index.php?page=NMSAT.fr> [Consulté le 28 avril 2021]

Le réseau permet la recréation d'un espace-temps partagé de l'écoute, mais démultiplié, une sorte d'élargissement de l'espace-temps musical. Ainsi, en déambulant dans *New Atlantis*, je peux écouter des sons enregistrés implémentés à partir de banques de sons ou des microphones ouverts diffusant en direct l'ambiance sonore de la forêt de Kyoto et je peux croiser un-e autre utilisateur-riche. J'écoute du son passé et du son présent, et lorsque je rencontre l'avatar d'une autre personne, je suis en même temps dans mon bureau devant mon ordinateur et dans un espace virtuel partagé. Mon expérience sensible est en réseau et un réseau, un jeu de ficelle, tissé entre différents espaces-temps. Si *New Atlantis* propose d'évoluer dans un univers virtuel reproduisant la perspective de notre monde physique, cela fait bien longtemps que les artistes sonores se questionnent sur le réseau comme espace d'une nouvelle pratique musicale et de l'écoute. Lorsqu'il analyse les concerts en visioconférence mise en place entre différentes villes de 1995 à 2005, Atau Tanaka constate, avec sérendipité, que l'objet de l'expérimentation était la latence qui crée un nouveau rapport à l'espace-temps musical :

« Si les réseaux ont une latence significative pour les applications en temps réel, cela signifie qu'ils présentent des caractéristiques temporelles spécifiques. Vu sous cet angle, c'est la même préoccupation musicale que lorsque les compositeurs considèrent la caractéristique acoustique de l'espace de concert dans lequel leur œuvre sera jouée. »³
(Tanaka et al., 2005)

Autrement dit, la latence est au cœur de l'expérimentation de l'espace acoustique musical en réseau, de la même manière que la longue réverbération des églises a influencé la composition des musiques sacrées ou la courte réponse acoustique des clubs de jazz permet la virtuosité rapide de l'improvisation. La latence provoque sa propre poétique esthétique et sensible de la relation à l'autre. Dans *New Atlantis*, elle peut être source de frustration. Dans les entretiens menés avec des personnes ayant utilisé *New Atlantis* pour la première fois, il revient souvent que l'attente est source d'incompréhension de l'espace :

« Ça m'a pris quand même vachement de temps pour comprendre. Je pense qu'il y a une question d'ergonomie quelque part qui est claire. Mais au-delà de ça, si tu veux par exemple, c'est comprendre, encore une fois, même si tu l'as dit, quand tu poses un objet, tu n'entends pas tout de suite et que tu peux l'entendre au bout de deux secondes ou selon les circonstances de ton ramage et compagnie, des fois, ça met presque une minute et demie avant d'entendre. Des fois même, tu ne l'entends pas et il faut ressortir et re-renter pour

l'entendre. Il y a des choses comme ça. Et puis. Les propriétés physiques ne sont pas évidentes à régler dans la mesure où ce n'est pas immédiatement responsive et donc des fois tu bouges le volume, et tu ne te rends pas compte si ça a marché ou pas. En fait, ça a marché, mais tu n'entends pas»⁴

Dans d'autres cas, après une pratique répétée, les participant-e-s semblent mieux percevoir les autres et l'espace pour jouer ensemble, allant parfois même jusqu'à mêler leur espace réel à l'espace virtuel partagé :

« R : J'ai trouvé ça super que les streams fonctionnent, comme ça j'ai pu participer au début de la Jam en prenant une douche, je ne sais pas si ça, c'est entendu ?

C : J'ai entendu de la pluie !

R : et bah c'était une douche. Je trouvais ça incroyable de pouvoir exister dans un univers comme ça en étant sous la douche parce que le seul truc que je n'ai jamais pu faire c'est jouer au jeu vidéo quand je suis sous la douche»⁵

La latence peut aussi provoquer une attente de l'autre qui accentue sa présence par son absence. En attendant que l'autre agisse dans le monde, ma concentration et ma perception sont focalisées sur son avatar pour guetter la moindre fenêtre d'interaction possible.

Altruisme dans l'espace-temps recomposé

Ce paradigme de la relation par l'attente transforme la temporalité de la création partagée. Il ne faut pas oublier que les technologies qui occupent le réseau sont des pratiques qu'il faut apprivoiser, ce que met en avant Jérôme Joy dans son article « Une époque circuitée » :

« La pratique des réseaux est acquise par tâtonnements et expérimentations successives (en solitaire, et souvent en demandant conseils et astuces à d'autres internautes à distance), amenant au fur et à mesure à une aisance et une expertise dans ses propres modes d'intervention, pour décider de la pertinence de ses inserts et de ses présences. » (Joy, 2009)

Si toutes les formes de technique s'acquièrent par tâtonnements, la particularité de la pratique artistique en réseaux, collective, d'autant plus sonores, est de développer une technicité de la perception de sa propre

présence à l'autre. Il ne s'agit pas uniquement d'apprendre à utiliser un dispositif mais aussi d'apprendre à entrer en contact avec l'autre au travers de celui-ci. Les entretiens avec des personnes allant pour la première fois dans *New Atlantis* révèlent qu'elles n'ont pas vécu immédiatement une expérience partagée, elles ont bien vu les avatars des autres participant-e-s mais ne les ont pas perçus comme une présence :

« Et là, en fait, j'avais quand même l'impression d'être tout seul, c'est-à-dire que j'étais... Ce n'est pas que j'étais tout seul, j'étais dans un environnement où il y avait d'autres gens qui créaient des trucs, mais où en fait, eux, je ne les voyais pas. Donc, je n'étais pas vraiment avec eux dans la création, il y a ce truc un peu qui m'est venu à un moment, je m'suis dit : « en fait on n'est pas en train... on n'est pas ensemble en fait, j'suis tout seul, en fait, parce que c'est un environnement virtuel. »⁶

Alors que d'autres utilisateur-ice-s, au bout de plusieurs sessions, étaient capables de décrire des moments d'interactions ressentis :

« P : Je suis super content. J'ai trouvé ça vraiment très bien. Pour une fois, mon ordi, il n'a pas saturé, et ça m'a fait plaisir pour profiter des sons. Enfin. Ben voilà, j'ai trouvé que moi, il y avait une bonne cohérence, un bon contenu. L'Église, c'était super. Moi je n'ai pas hésité à supprimer des trucs comme les recordings qui sont finis, du coup, et à me souvenir aussi de ce que j'ai mis pour pas en mettre trop, et y retourner pour voir s'ils sont toujours cohérents et les enlever s'ils ne sont pas cohérents.

N : Comme tout le monde, je trouve que la cohésion se ressentait vachement, ça m'a fait vachement de bien. J'ai vachement plus joué avec les freesound et c'est assez fou le nombre de réponses qu'il y a. »⁷

Sentir l'autre télématiquement peut demander une forme d'apprentissage, car la sensibilité de la distance du corps sort de nos paradigmes habituels de relation. Dans l'écoute à distance se joue aussi la distance de l'autre.

4 Extrait d'un entretien individuel libre avec un professionnel de la recherche.

5 Extrait d'une discussion collective suite lors du workshop *Voyage en New Atlantis* organisée en ligne par Ludmila Postel et Crys Aslanian avec Locus Sonus et un groupe d'étudiant-e-s de l'ÉsaAix.

6 Extrait d'un entretien individuel libre avec un professionnel de la recherche.

7 Extrait d'une discussion collective suite lors du workshop *Voyage en New Atlantis* organisée en ligne par Ludmila Postel et Crys Aslanian avec Locus Sonus et un groupe d'étudiant-e-s de l'ÉsaAix.

Conclusion

Consciemment ou non, avec succès ou non, le récit de *New Atlantis* se déploie de cette manière. L'idée du collectif est intégrée dans son fonctionnement même, le réseau où évolue *New Atlantis* est autant internet qu'un réseau d'institution de transmission des savoirs (Aix-Marseille Université, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, School Art Institute of Chicago, Rensselaer Polytechnic institute ...) qui elles-mêmes sont constituées de réseaux d'individus aux statuts et aux compétences diverses. Le réseau d'où émerge en permanence *New Atlantis* est une superposition de jeux de ficelles qui nourrissent conjointement la recherche et la création. Dans la pratique des arts sonore en réseaux, ce dernier devient l'instrument :

« *Il engage des opérations récurrentes et itératives (jouabilité, performativité, interactivité, participativité) dans un système cohérent qui forme un appareil ou un dispositif dont il s'agit de faire l'expérience en tant qu'œuvre.* » (Sinclair & Joy, 2008)

Dans ma pratique de *New Atlantis*, les outils que j'utilise sont des êtres appartenant aux différents récits qui émergent, au même titre que tous les participant-e-s. En considérant l'outil, car il faut toujours penser ce que pensent nos outils, on peut inventer de nouveaux modes d'écriture en expérimentant nos perceptions.

so

Bibliographie :

Ascott, R. (2002). Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique? In A. Bureaud & N. Magnan, *Connexions : Art, réseaux, media* (École des Beaux-Arts, p. 162-182).

Fourmentaux, J.-P. (2008). Art et réseau : Genèse de la [télé] communication créative. *Hermès, La Revue*, n° 50 (1), 115-120.

Haraway, D. J. (2020). *Vivre avec le trouble* (V. Garcia, Trad.). Les éditions des mondes à faire.

Joy, J. (2009). Une époque circuitée. *Intermédialités Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, 13, 56-76. <https://doi.org/10.7202/044040ar>

Sinclair, P., & Joy, J. (2008). Espaces sonores en réseaux. *Routes/Roots*, 553-555.

Tanaka, A., Tokui, N., & Momeni, A. (2005). Facilitating collective musical creativity. *MULTIMEDIA '05: Proceedings of the 13th annual ACM international conference on Multimedia*, 1090. <https://doi.org/10.1145/1101149.110117>



so

zo

La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix devant
« Le rocher », GR 2013
© ÉsaAix

aire

3. L'art-science participatif



zo

La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© Jasmin Delisle

so

aire

Recherche, participation et relations art-science

Jean Cristofol

Jean Cristofol est philosophe et épistémologue. Ancien professeur d'enseignement artistique à l'École Supérieure d'art d'Aix-en-Provence, il a contribué à plusieurs expériences mettant en jeu la recherche en art (AGGLO, lancé en 2003 par Paul Devautour et Jérôme Joy, laboratoire Plot, laboratoire Locus Sonus). Il a co-organisé les cycles « Pratique de l'écoute, écoute des pratiques » et « Recherche, art, pratiques numériques » à l'IMÉRA (Marseille) et il anime l'Atelier de cartographie critique et expérimentale du labex « Les passés dans le présent » (Paris-Nanterre). Il est membre du collectif de l'antiAtlas des frontières et il est directeur de publication de l'antiAtlas Journal (antiatlas-journal.net).

Les textes qui suivent rendent compte d'expériences très différentes les unes des autres, mais qui ont en commun le fait que des pratiques artistiques et des formes de la connaissance (qu'elles soient scientifiques, techniques, ou pratiques et intégrées dans des savoir-faire) s'articulent dans une démarche collective. Ce sont ces articulations qui nous intéressent, parce qu'elles contribuent à créer une dynamique qui dépasse largement l'exercice d'une collaboration interdisciplinaire au profit d'une démarche de recherche partagée. Si les collaborations entre artistes et scientifiques se sont considérablement étendues ces deux dernières décennies et qu'elles ont acquis une certaine reconnaissance, elles continuent souvent d'être considérées comme un exercice qui a le mérite de proposer un moment de dialogue entre des domaines essentiellement différents mais qui reste un peu formel. Elles sont alors souvent justifiées par leur dimension didactique, leur capacité d'ouvrir un public élargi à des questionnements trop étroitement réservés à des spécialistes. Mais c'est là un point de vue restrictif qui ne peut pas rendre compte des logiques d'invention et des potentialités critiques de démarches dans lesquelles les relations art-science sont situées dans des expériences collectives. Ce sont ces démarches, ouvertes sur les problématiques et les enjeux propres aux sociétés contemporaines, qu'il s'agit aujourd'hui de questionner et de situer dans le contexte de leur émergence. Elles constituent des processus d'expérimentation qui vont au delà de telle création particulière, de telle publication, de telle action qui pourront évidemment y trouver leur place et par lesquelles leurs actions pourront se concrétiser comme des «moments» d'un mouvement qui les dépasse.

Nous avons donc invité des acteurs impliqués dans quatre de ces processus, très différents les uns des autres. Ces acteurs peuvent être des artistes ou des responsables de structures, ils peuvent fonder leurs démarches sur un socle institutionnel ou dans des organisations informelles, ils peuvent penser différemment les places de ce qui relève de la création et de ce qui relève de la constitution d'un collectif. Chaque fois, il

s'agit d'un cas de figure particulier et d'une façon spécifique de s'inscrire dans un contexte. Mais chaque fois aussi la dimension expérimentale est centrale et avec elle l'enjeu d'une émergence partagée. Cela signifie que le résultat, les œuvres ou les actions réalisées, sont d'abord ce que les processus produisent. Or c'est là ce qui donne son sens à la notion d'expérimentation en art. Si le résultat, l'œuvre ou la réalisation, préexiste dans sa conception au processus qui la produit, si ce processus n'est que le moyen par lequel la réalisation s'effectue, il ne saurait y avoir, à proprement parler, expérimentation. À ce moment-là, le processus de la production est assujéti à un plan préalablement imaginé ou il est tout simplement réduit à la mobilisation de savoir-faire. Au contraire, l'expérimentation fait prévaloir le processus sur la réalisation, elle fait le pari de l'imprévu et du possible, elle prend le risque de l'errance ou de l'échec. Mais par là-même, elle peut engager les savoirs et les explorations inhérents aux activités productives ou inventives. Ainsi, elle confronte les auteurs, artistes, scientifiques, chacun d'entre nous dans son expérience, aux conditions et aux limites de leurs propres démarches, de leurs propres pratiques et pas seulement à celles des autres. Elle engage une relation au temps comme une dimension positive de l'émergence des formes.

C'est en cela que la notion d'expérimentation peut trouver, dans le champ de l'art, un sens et une valeur propres, à la fois différents et en écho avec ce qu'on appelle expérimentation dans le domaine scientifique. Dans les deux cas, l'expérimentation est une confrontation, une mise à l'épreuve de la démarche qu'on développe, de ce qu'elle produit, soit en terme de confirmation ou de réfutation d'une théorie ou d'une hypothèse, comme dans le domaine scientifique, soit en terme de générativité et d'inventivité, comme dans le champ artistique. Si l'on accepte cette définition de l'expérimentation, les pratiques artistiques se situent bien dans le champ du savoir, elles mobilisent de la connaissance, elles y occupent une place qui leur est certes particulière, qui, par exemple, touche tout autrement ce qu'on appelle l'expérience sensible telle que chacun peut la vivre, mais qui n'en reste pas moins essentielle. Par là, il y a bien une recherche «en» art et non seulement une recherche «sur» l'art, laquelle relève d'autres champs disciplinaires, l'histoire, la philosophie, la sémiologie, la critique.

Une telle conception de l'expérimentation en art suppose que l'on imagine et mette en place des situations particulières, qui constitueront l'espace dans lequel les idées peuvent naître, les initiatives se croiser, les échanges se développer. C'est à l'intérieur de ces situations que des collectifs peuvent se constituer et devenir les moteurs d'un processus créateur comme les instances critiques qui pourront accompagner les projets et les réalisations. C'est pourquoi la dimension collective est déterminante. C'est elle qui permet aux processus d'accéder à leur auto-

nomie et de se constituer comme une dynamique. Ces «situations» sont donc l'un des éléments inhérents à ce qu'on appelle la recherche en art. C'est par elles et par leur fertilité que les processus de recherche peuvent être partageables. Au delà même de ce que la notion de recherche peut porter d'un cadre institutionnel, construire des situations, les penser, développer leur potentialités, les faire évoluer en fonction du contexte et des acteurs, tout cela devient un aspect aussi important du travail artistique que la réalisation de ce qu'on appelle plus traditionnellement une «œuvre». De fait, ce sont ces pratiques d'invention des situations collectives qui permettent aux démarches de recherche en art de faire émerger des espaces de savoir et de réalisation qui ne se ramènent pas à l'irréductibilité subjective de la création individuelle mais qui peuvent l'intégrer comme un moment d'un processus qui la dépasse et s'en nourrit¹.

L'articulation entre ces différents termes (construction de situations, dynamique collective, inscription dans des contextes spécifiques, confrontations entre compétences et formes du savoir dans un processus d'expérimentation) ont profondément marqué l'histoire des pratiques artistiques depuis au moins le début du XX^{ème} siècle. Elles ont occupé une place centrale dans des écoles comme celles du Bauhaus ou du Black Mountain College où ont été explorées les modalités de ce qu'on appelle aujourd'hui la recherche en art. Elles ont alimenté plusieurs des groupes qui ont travaillé à transformer les pratiques artistiques des années 50-60 aux années 2000, des Situationnistes et de Fluxus au Critical Art Ensemble. La question n'est pas ici de penser ces mouvements en terme d'avant-garde, ou de les ramener aux cadres de lecture des périodisations historiques (la modernité contre la postmodernité). Il y a là évidemment une dimension de leur identité, mais ce serait ignorer ce qui les rend vivants au delà même de ces catégorisations et qui leur permet de se transformer, de se renouveler, de se réinventer. Il s'agit plutôt de faire apparaître un ensemble de configurations qui font émerger des pratiques critiques qui traversent les frontières des disciplines institutionnelles et des grandes césures qui séparent les champs culturels (l'art, la science, la politique), non pour les nier ou rêver de leur abolition, mais plutôt pour tracer des voies d'expérimentation et de questionnement qui permettent, sans cesse, de déplacer et tester les limites établies, de créer des espaces d'échanges et de débats et d'ouvrir des possibilités d'action et de confrontation au réel.

De ce point de vue, chacune des expériences que nous avons voulu rendre présente témoigne de la volonté de lier des paroles singulières et des mises en œuvre collectives, la pratique et la discussion critique, des démarches de création et la confrontation avec des enjeux sociaux, politiques ou institutionnels. Mais elles le font à des endroits différents, sur des terrains qui leurs sont propres, dans des démarches profondément originales.

1 Au début des années 2000, à l'initiative de Paul De Vautour et Jérôme Joy, un processus de recherche en art s'est mis en place avec le soutien du ministère de la culture. Il se présentait comme un laboratoire qu'ils avaient appelé «AGGLO» et avait pour objet la construction de situations collectives d'invention. Voir en ligne <https://groupes.renater.fr/sympa/info/agglo>.

1.

L'expérience du *Parlement de Loire* se développe au sein du POLAU, une structure qui veut développer une approche à la fois inventive et respectueuse du territoire en confrontant démarches artistiques et logiques d'aménagement dans la perspective des enjeux culturels et écologiques de notre relation à nos environnements. Elle a l'ambition de promouvoir une autre façon de penser le fleuve, non seulement comme un objet mais comme un agent de la relation des habitants à la complexité d'un espace auquel il donne son identité. Le *Parlement de Loire* devient alors l'une des dimensions d'une série d'actions bien plus large qui tente de réunir des usages, des perceptions, des intérêts, des paroles dans une sphère d'échange et de débat dont la question centrale, reconnaître une personnalité juridique à la Loire, devient le moteur de la transformation des récits qui balisent les différentes façons de concevoir le devenir du territoire. Ici, l'inscription collective prend la forme d'une communauté en construction, entre porteurs de pratiques, d'usages, de projets et de savoirs différents, mais d'une communauté potentiellement capable de s'élargir à des non-humains, dans la lignée d'une réflexion contemporaine dont Bruno Latour est l'un des principaux représentants. Le simple fait que ce soit une institution culturelle qui porte le projet détermine une bonne part de la logique qui va s'y déployer. Mais en même temps, l'idée est bien que quelque chose se noue et s'autonomise qui déborde les limites institutionnelles. C'est le lieu du récit, de sa fabrication, de sa dynamique fictionnelle, de sa capacité à articuler différents niveaux de paroles et différentes logiques du discours qui devient le lieu principal du travail, l'objet potentiel d'une création croisée. La présence centrale de Camille de Toledo, à la fois juriste et auteur, témoigne de cet enjeu.

2.

Le cadre de la contribution de Céline Ohrel, comédienne, metteuse en scène, auteure, et de Camille Vandaele, de la Comédie de Caen qui accueille sa création, est tout à fait différent. Ici, nous nous retrouvons en présence d'une expérience apparemment plus classique, celle du montage d'un spectacle intitulé *Alloween Together* qui va d'une part mobiliser la participation d'étudiants d'une école d'ingénieurs et d'autre part proposer aux spectateurs du spectacle de devenir les «acteurs» d'une fiction en ligne dont ils pourraient décider du chemin narratif sous une forme analogue à celle des fictions dont le lecteur choisit des voies alternatives. Mais ce faisant, Céline Ohrel soulève par le biais de sa propre pratique des enjeux constitutifs aux environnements virtuels. Elle invente une situation étrange, dont les temporalités, complexes, croisent le déroulement narratif avec la position de chacun dans sa projection sur les réseaux sociaux.

Mais cette apparence classique est vite perturbée par la façon dont un espace d'expérimentation s'ouvre jusqu'à mettre en jeu l'écriture même du spectacle, proposer des formes d'intervention des spectateurs, pro-

longer l'existence scénique de la pièce par des formes d'accès virtuelles dont chacun pourra explorer les possibilités. Céline Ohrel s'emploie alors à ouvrir des pistes différentes et à jouer sur les limites entre les formes, les domaines du savoir et du jeu, les positions des différents participants à une riche configuration réticulaire qui devient une machine d'expérimentations croisées. Ce qui relève d'une réflexion sur des enjeux soulevés par les sociétés numériques - les réseaux sociaux, notre relation aux disparus, l'ambivalence d'une relation des personnes à leurs propres avatars, plus généralement ce qui se noue entre réalité, virtualité et fiction - vient nourrir l'émergence d'une collectivité d'acteurs qui interagissent dans la construction du spectacle et qui dessinent une autre «scène», étendue, complexe, critique, inventive.

3.

Marie Preston, artiste, chercheuse, enseignante à l'université Paris 8, a fait depuis une vingtaine d'années de l'expérience du processus de réalisation, de production, le centre de son travail. L'œuvre, comme produit détaché du processus de production, devient alors un témoin secondaire de ce qui doit être reconnu comme le lieu même de l'expérience artistique, la mise en œuvre complexe des savoirs et des pratiques dans une élaboration partagée. Ce déplacement du centre de l'attention vers les formes de la mise en œuvre conduit à une série de remise en question des dichotomies qui commandent souvent les lectures de l'art mais aussi, plus largement, celles de la recherche. Elle questionne la hiérarchie entre théorie et pratique, art et artisanat, savoirs et savoir-faire. Elle va chercher dans l'intelligence des mises en œuvre les modalités d'une pensée complexe et les éléments d'une inventivité créatrice. Elle remet en question la primauté de l'individu dans la création par rapport au partage des connaissances et aux modalités multiples de la collaboration. Elle met en valeur les processus de co-création et de co-construction de la connaissance. Elle se situe franchement dans la perspective d'une écologie des pratiques. Il y a dans l'approche de Marie Preston une dimension anthropologique qui s'intéresse aux formes de communautés pensées comme des communautés du savoir et du faire ensemble. Dans sa démarche, ces communautés, provisoires et fabricatrices, viennent réinventer la place de chacun et de chacune à l'intérieur d'un processus qui interroge sans cesse la relation du geste et de la pensée, du quotidien et de l'instant singulier, du faire et de l'attention aux autres, aux contextes, aux environnements. C'est une démarche qui se construit dans un souci très fort des relations dans lesquelles elle s'inscrit et des éléments, matières, vivants, institutions, qui la rendent possible et qui contribuent à en dessiner les contours comme le devenir. Sa contribution enrichit considérablement la compréhension de ce que nous avons appelé l'expérimentation.

4.

C'est encore l'expérimentation qui est au centre des activités du Laboratoire des Hypothèses que Fabrice Gallis, artiste, chercheur associé à l'École Supérieure d'Art de Clermont-Ferrand, nous présente. Le Laboratoire des Hypothèses est un collectif hétérogène de personnes qui s'organisent autour de pratiques performatives où se mettent en jeu des situations largement aléatoires mais toujours sous-tendues par des questionnements théoriques (philosophiques, scientifiques, politiques). La présence de la fiction comme la confrontation à des «paris» proposés comme sources ludiques d'activités inventives sont autant de perturbateurs susceptibles de faire émerger des possibles réalisables (en tout cas, mis en jeu dans des tentatives de réalisation). Ici, l'invention collective et la diversité des collaborations, l'humour, la dérision, l'engagement dans des opérations menées le plus loin possible, contribuent à une réflexion sur les pratiques de recherche considérées comme méthodes de déplacement de notre propre expérience. L'expérimentation, dans sa capacité à se constituer comme une démarche poétique, devient alors le lieu même de la production artistique. Dans le texte que nous propose Fabrice Gallis, elle s'incarne dans une théorie de l'échec qui prend la forme d'un éloge du ratage comme source paradoxale de fertilité. Il s'agit aussi d'une pensée de l'imprévu, de l'inattendu, de la puissance critique de ce qui échappe et de l'étrange position qui conduit à laisser ouverte la place du possible, peut-être à laisser advenir ce que Brecht appelait les «retournements».²

Dans la diversité de leurs démarches, de leurs objets, de leurs inscriptions dans le champ de l'art et de la recherche, ces différentes contributions nous proposent les éléments d'une réflexion dont je voudrais reprendre rapidement certains aspects. Que chacune engage, dans sa propre logique, des situations d'expérimentation me semble donc constituer leur point de départ commun. Mais nous pouvons aller, à partir de là, un peu plus loin.

Les relations art-science sont souvent considérées comme le trait constitutif d'un domaine particulier, le propre d'une catégorie d'artistes, d'œuvres et d'écrits, ainsi que la matière d'institutions et de lieux spécifiques qui les soutiennent. Cette catégorisation est sans doute utile et les institutions qui s'y intéressent sont indispensables, dans la mesure où elles permettent une diversification et un enrichissement des pratiques, où elles ouvrent des espaces d'émergence pour des questionnements et qu'elles favorisent le développement de nouvelles voies d'investigation. Mais la notion d'art-science est en retour contestable dès lors qu'elle fonde un type, un genre, un domaine séparé, protégé par ses codes, balisé par ses spécialistes, hiérarchisé par ses autorités. Nous connaissons tous la force des étiquettes et les facilités qu'elles autorisent. Nous sa-

2 Bertolt Brecht, *Me Ti. Livre des retournements*, Editions de L'Arche, 1978.

vons bien avec quelle facilité elles permettent à peu de frais de construire de fugitifs échafaudages «théoriques» et «critiques». Vite fait, elles deviennent des outils d'identification qui conduisent à des territorialisations et à des appropriations. Par là même, elles économisent la pensée au risque d'une simplification dont on ne se sait plus très bien qui et quoi elle sert.

Sous cette forme simplifiée, évidemment caricaturale, la catégorie art-science conduit à l'idée qu'il existe des domaines bien distincts, celui des sciences d'un côté, celui des arts de l'autre, avec au croisement des deux une sorte de lieu secondaire produit par la collaboration entre artistes et scientifiques. Si l'on va un peu plus loin, on se trouve devant ce qui pourrait être considéré comme des sous-productions, où la science trouve dans l'art un moyen de communication et où l'art trouve dans la science une alimentation thématique et des moyens techniques de réalisation. Bref, à considérer les relations art-science comme le fondement d'une catégorie d'œuvres, on peut facilement alimenter un schéma qui conduit à une double instrumentalisation et où ce qu'il était question d'inquiéter, de perturber, se voit de fait renforcé. Là où semblaient s'ouvrir des voies de traverses et des questionnements croisés, la notion composite d'art-science risque alors de ne faire que restituer les termes même du collage qui la compose, l'art d'un côté, la science de l'autre. On ne peut donc pas s'étonner que de nombreux artistes se méfient de l'étiquette et s'efforcent de ne pas s'y faire enfermer.

On peut soutenir au contraire que ce que recouvre l'expression art-science ne désigne pas un domaine, avec ses règles, ses lieux consacrés et ses spécialistes, mais une série de questionnements, un ensemble d'expérimentations, une dimension de la recherche en tant que telle qui questionne à la fois les pratiques artistiques et les démarches scientifiques, qui engagent pour les unes et les autres un moment de trouble, de déstabilisation, de perturbation et d'inquiétude et qui valent justement par cela. Bref, nous partons ici de l'idée que ce que recouvre la notion de relations art-science est une façon pour les artistes comme pour les scientifiques de mettre en jeu leurs propres activités et leurs propres pratiques.

De ce point de vue, la relation art-science répond évidemment aux conditions d'une époque marquée par des mutations technologiques et écologiques profondes. Elle renvoie aussi à des modes de gouvernance où la place des experts, des spécialistes, des régimes technocratiques, où le recours à la légitimation d'une politique par la «science», pose simultanément la question de la captation ou du partage du savoir. Elle interroge enfin les récits et les représentations par lesquels on pense notre relation à notre environnement et à notre propre devenir. Or ces différents élé-

ments valent moins par eux-mêmes, comme une série d'enjeux, que par leurs relations et leur interdépendance. On a tendance à penser comme des mondes séparés le domaine des sciences et des techniques, ou celui des récits et des images, ou encore les enjeux écologiques et sociaux, sans mesurer ce que leurs interactions, leurs croisements, engagent de rapports de forces, de façons de se représenter le monde, de machines à fabriquer du discours. La question même du devenir de la démocratie impose de les penser comme des ensembles articulés.

Les questions art-science ne sont intéressantes que par leur capacité à mettre en jeu ces interactions. Par là, elles sont moins une catégorie parmi d'autres dans le champ de la recherche qu'une trame qui croise et traverse des domaines très différents. Elles relèvent sans doute d'une démarche interdisciplinaire ou transdisciplinaire, mais bien au-delà elles se présentent comme un ensemble de démarches qui mettent à l'épreuve les disciplines, leurs frontières, leur capacité à nourrir une réflexion collective et à s'inscrire dans la culture et les rapports sociaux.

Évidemment, ces questions habitent directement, inévitablement, ce que l'on appelle la recherche en art. Cela tient à des raisons historiques, à la façon dont l'art a été pensé en tant qu'ensemble de disciplines autonomes à l'époque moderne. Dès que l'on parle de recherche en art on opère un déplacement par rapport aux conceptions traditionnelles qui considèrent l'art à la fois comme le lieu d'une expression purement subjective et sensible et comme la manifestation d'une excellence pratique, d'un talent ou de la maîtrise d'un savoir-faire, comme si l'art balançait entre ces deux jambes, l'une orientée vers une quête de transcendance, l'autre vers une excellence pratique, le spectacle de la virtuosité. Dans un cas comme dans l'autre, l'art est constitué comme objet d'admiration, de contemplation, peut-être d'inquiétude ou de scandale, mais jamais comme un ensemble de pratiques qui mettent en œuvre des démarches actives et critiques d'investigations d'une relation au monde. Ces conceptions traditionnelles de l'art ont ceci de particulier que, dans leurs propres contradictions, elles renvoient l'art à des valeurs opposées à celles du savoir «scientifique» ou au moins rationnel. Elles opposent la subjectivité à l'objectivité, l'indicible à l'explicitation rigoureuse, l'émotion à la raison, la pratique à la théorie. Ce faisant, elles opèrent une double exclusion de l'art par rapport à la connaissance formellement objectivable et par rapport au politique comme expression des enjeux collectifs. Au mieux, elles font de l'art le témoin d'une époque, l'illustration d'une culture et d'une façon de vivre. Elles peuvent attendre de l'artiste un engagement, admirer qu'il mette son talent au service de quelques grandes valeurs. Elles y voient dans le même mouvement l'ornement d'un pouvoir, l'instrument d'une idéologie, un moyen de séduire, d'impressionner, de communiquer.

so

zo

Au contraire, la recherche en art, en s'appuyant sur les pratiques de l'expérimentation et sur la dimension critique des démarches de production non seulement des formes mais aussi des expériences possibles, bouscule l'évidence de ce jeu d'opposition. Elle resitue les pratiques artistiques dans les démarches de savoir et dans les enjeux collectifs. Elle les pense comme des formes de production parmi les autres formes de production qui se développent dans la société³. Elle fait de l'artiste un acteur et non seulement un témoin. Elle place l'art dans la position d'un expérimentateur de la transformation des façons de sentir, de partager et de penser, donc des façons d'agir. Elle le situe dans un contexte traversé par des contradictions et des choix qui impliquent d'être identifiés et explorés. Elles en font l'espace d'une réflexion partageable, d'une exploration des potentialités du présent.

Mais par là même, la recherche en art conduit à interroger les formes reconnues de la connaissance, leurs rôles, leurs significations, leurs limites. A partir du moment où l'artiste n'est plus seulement le porteur singulier d'une subjectivité et d'une émotion, mais qu'il devient aussi quelqu'un qui travaille sur les conditions de notre expérience commune et de ce qui lui donne un sens, il contribue à un débat et à une réflexion qui ouvre un champ transversal entre les mondes distincts du savoir académique et de l'arène politique, sans jamais se réduire ni à l'un, ni à l'autre. Le lieu de la subjectivité n'est plus un préalable plus ou moins inaccessible, mais la construction d'un point de vue, d'un regard et d'une position dans le monde. L'expression d'une subjectivité devient le travail de production d'une expérience partageable.

Le déplacement que l'idée de recherche en art opère suppose aussi que nous revenions sur la notion de participation, qui est au cœur de notre réflexion. De la même façon que l'expression «art-science» doit faire l'objet d'un examen critique, il est indispensable de s'interroger sur ce que peut véhiculer le terme de participation, dont l'histoire est chargée et qui a pris, à l'âge des médias interactifs, une expansion qui draine derrière elle les usages les plus contradictoires.

Par exemple, la participation peut être conçue comme un artifice de communication qui permet d'activer l'attention d'un public sans rien changer de la relation entre ceux qui sont censé détenir le savoir et ceux qui sont supposés ne pas le posséder ou entre les créateurs et leurs spectateurs. Il s'agit alors d'un jeu assez formel, dont le but est de rendre actifs et réceptifs les destinataires d'un message. Il s'agit de les rendre «disponibles». Mais au delà des formes que peuvent prendre les artifices de la communication, rien ne vient vraiment questionner les places et les statuts des uns et des autres, ni bien sûr les objets du savoir ou de la création eux-mêmes.

³ Parler de production ici ne renvoie pas au «productivisme» des sociétés industrielles, mais plutôt au «productionnisme» des constructivistes du début du XX^e siècle, comme Boris Arvatov, dont le beau texte de Walter Benjamin, *L'auteur comme producteur*, est un prolongement.

À l'opposé, la notion de participation peut recouvrir des formes collaboratives ou contributives qui n'intéressent pas seulement la communication d'un savoir déjà acquis mais qui viennent alimenter sa production, son partage et sa discussion. Elle renvoie alors à un processus de co-production du savoir. Elle implique que le savoir n'est pas seulement un contenu qui peut et doit se diffuser, mais qu'il suppose une relation qui s'inscrit dans un contexte et ne peut exister que dans et par une sorte de communauté, ou qui appelle une mise en œuvre collective. Ce qui constitue le savoir suppose un ensemble de débats, de mises à l'épreuve, d'appropriations, d'applications, d'expérimentations qui lui donne une existence active au sein d'une collectivité. Il n'est pas fixe et clos, mais ouvert et processuel.

Dans une perspective de cet ordre, les deux éléments que le titre de notre séance réunit, ce que nous appelons «participation» et ce que nous appelons «art-science», ne peuvent plus être considérés comme des réalités entièrement séparées qui pourraient à un moment donné devenir le moyen l'une de l'autre. Par exemple, il ne s'agit pas de parler de la participation comme d'une méthode qui viendrait accompagner ou favoriser des démarches art-science. Ou si l'on préfère, il ne s'agit pas de la considérer comme un mode de communication mis au service d'un projet qui lui serait extérieur. Bien au contraire, c'est la façon dont des démarches que l'on pourrait identifier comme relevant de ce qu'on appelle «art-science» sont indissociablement «participatives» qui est importante.



so

Halloween Together : un processus de recherche participative au cœur de la fiction théâtrale

Céline Ohrel
et Camille Vandaele

zo

Céline Ohrel, *70 stories*,
projet participatif issu
d'un partenariat entre
la Comédie de Caen
et l'Université de Caen
© Alban Van Wassenhove

aire

Céline Ohrel est comédienne, metteuse en scène et autrice. Elle est diplômée d'un Master en Philosophie (Rennes - France/ Torun- Pologne) et d'un Master Mise en scène théâtre (INSAS- Bruxelles). Elle crée en 2011 sa compagnie Dplex. Elle écrit et met en scène *Enfant Zéro* en 2012, *Eden Expérience(s)* en 2016 à Bruxelles au Théâtre de La Balsamine. En 2020/2021, elle crée *Halloween Together* en coproduction avec les Producteurs Associés de Normandie et la Halle ô Grains - Ville de Bayeux. Le texte est lauréat de l'aide nationale aux textes dramatiques - Artcena en 2018. En 2022, elle écrit, met en scène et interprète le spectacle *MY STORY* à la Comédie de Caen. Céline Ohrel est artiste associée à La Comédie de Caen - CDN de Normandie depuis 2021. Elle travaille sur un nouveau projet autour des utopies numériques intitulé *Summertime*.

Camille Vandaele chargée des relations avec les publics à la Comédie de Caen - CDN de Normandie, missionnée sur les projets en partenariat avec l'université de Caen-Normandie.

Céline Ohrel

Dans mon travail de mise en scène, je commence toujours par une phase de recherche solitaire en me plongeant dans des ouvrages de philosophes, d'anthropologues, de critiques d'art, ou encore de sociologues, je nage dans des mers théoriques dans le champ des sciences humaines en rapport aux questions que je veux traiter pour faire advenir la fiction. J'ai découvert le travail de l'anthropologue italienne Fiorenza Gamba à l'occasion d'un séminaire qui s'est tenu à l'IMEC (l'Institut Mémoires de l'édition contemporaine) en 2015, sur les rites funéraires numériques et toutes les nouvelles pratiques autour de la mort sur internet. Grâce à ce travail j'ai eu connaissance de l'existence de sites internet qui proposent de fabriquer un avatar post mortem numérique de son vivant, de fabriquer une petite intelligence artificielle de soi, un double numérique, qui va pouvoir continuer à communiquer avec les vivants après la mort. J'ai alors commencé à tisser la trame de ma pièce autour de cette question de l'avatar post mortem ou plus largement de l'identité numérique. J'ai débuté par deux mois de résidence en Belgique et en France, deux mois de travail de recherche et au fur et à mesure s'est construit une histoire en cinq épisodes, un format de série. A mesure que j'écrivais cette série, je me rendais compte à quel point la construction d'un avatar, d'une identité numérique, ressemble à la construction dramaturgique d'un personnage de fiction. J'avais cette idée qui naissait de permettre aux spectateurs futurs d'avoir accès à toutes mes données qui me permettent d'écrire une fiction.

Tout en écrivant je me posais la question : que serait l'avatar numérique d'un spectacle ? J'ai d'abord eu l'idée de créer un site internet où le spectateur pourrait accéder à toute l'architecture, à tout ce qu'il y a en dessous d'une fiction, qui n'est pas forcément présent dans le spectacle mais qui pour autant constitue un matériau important quand on écrit. Cette idée s'est transformée pour intégrer la fiction et j'en suis arrivée à la création d'un cinquième épisode en ligne, uniquement visible par les spectateurs.

Je me suis inspirée des romans dont vous êtes le héros et d'un épisode de la série *Black Mirror* où le spectateur peut choisir comment va continuer l'histoire soit en répondant à des questions, soit en choisissant quelles actions va faire le personnage. L'idée était de se saisir du numérique pour rendre participatif le spectacle dans le temps et d'essayer de faire une espèce d'excroissance numérique ou d'extension numérique dans le monde virtuel qui permettrait aussi au spectateur de devenir actif dans la fiction et de devenir comme l'auteur de la fin du spectacle. Il y a une trentaine d'arborescences où, selon le personnage qu'il choisit, il y a une interaction ludique qui surgit, qui va au-delà du récit.

J'ai essayé avec l'idée de ce cinquième épisode en ligne interactif, de mettre en abîme le sujet même du spectacle qui est, comme expliqué précédemment, l'avatar post mortem. Plus précisément, il s'agit d'une pièce qui parle de comment nous sommes fiction et comment derrière la fiction il y a des données, derrière ces données il y a des gens qui manipulent ces données, et derrière une identité numérique ou un avatar il y a des gens qui construisent cette identité. J'ai donc essayé de pousser cette thématique jusque dans la dramaturgie même de mon spectacle en terminant sur cet épisode où je propose finalement aux spectateurs de jouer avec ces données et ces personnages pour tisser une fin possible. Mais aussi de montrer que beaucoup de fins sont possibles et à l'intérieur de ces fins j'ai essayé de glisser tout ce qui avait nourri le travail au départ et donc de faire en sorte qu'il y ait une fin qui soit politique, une autre ésotérique, ou une fin romantique ... On active ainsi un réseau de questionnements, une réflexion plurielle en rhizomes qui font de la fiction une forme mouvante.

Parallèlement au travail sur la création, Camille Vandaele et la Comédie de Caen – CDN de Normandie m'ont proposé de participer à une résidence laboratoire avec des étudiants en 2019, sur invitation du Dôme dans le cadre du Turfu festival, un festival axé justement sur la recherche participative. Il s'agissait de travailler avec des étudiants de différentes disciplines autour d'une thématique liée à mon spectacle. Les étudiants étaient de trois disciplines différentes : en sociologie, en arts du spectacle et en mécatronique et systèmes embarqués. L'atelier a duré trois jours et nous étions accompagnés par Didier Laval, médiateur scientifique, pour créer des prototypes avec les étudiants. Dans un premier temps, j'ai proposé une thématique sur les questions de l'avatar post mortem et du personnage numérique : comment représenter un personnage numérique ou une réalité numérique sur scène ? À partir de ce thème de départ, nous avons organisé différents sujets sur lesquels les étudiants ont travaillé ensemble pendant trois jours pour présenter un prototype qui « réponde » à cette question. Lors de la deuxième édition en 2020, j'étais un peu plus rapprochée de ma création et nous avons axé le laboratoire sur la question de l'objet connecté en scène. Là, nous avons vraiment poussé les étudiants à créer quasiment une petite performance

autour d'un objet qu'ils allaient inventer, et à construire un prototype. Il y avait d'une part cette idée de faire se rencontrer des étudiants de différents domaines autour d'une question artistique et, d'autre part, pour moi en tant que compagnie, metteuse en scène, autrice, l'idée d'ouvrir les questions qui traversent ma pièce à des étudiants, de me déplacer en tant qu'autrice et d'essayer de réaliser une communauté de réflexion. Se saisir du projet artistique comme occasion d'ouvrir un débat, ouvrir un espace de rencontres et de mise en commun, de mise en dialectique.

Il s'agissait donc aussi d'un espace de vrai dialogue qui allait bien au-delà de mon spectacle.

Ce projet s'est ensuite déployé encore plus puisque Camille Vandaele, toujours dans le même programme, m'a proposé d'aller à l'ENSICAEN, école d'ingénieurs en informatique, pour leur proposer de travailler en petits groupes sur des extensions numériques de la pièce. J'ai proposé trois sujets. Il y avait tout d'abord le fameux cinquième épisode, puis, le deuxième projet consistait à créer une application interactive que le spectateur peut utiliser pendant le spectacle et enfin, le dernier proposait de travailler sur un livre augmenté à partir de l'édition papier que j'avais faite de ma pièce. Pendant toute l'année, nous avons organisé des rendez-vous avec les professeurs et les étudiants, par groupe de cinq ou six, qui devaient travailler pour rendre une maquette de ce projet. La fin de ces projets a été fortement impactée par la pandémie mais le processus de recherche a permis de créer cette zone d'échanges et de questionnements collectifs, notamment sur les utilisations du numérique en art et dans un esprit participatif et expérimental.

L'œuvre artistique devient cette porte qui s'ouvre sur autre chose, et génère ces groupes éphémères de discussion. Réussir à créer un vrai espace de discussion au croisement de disciplines, au croisement de structures, au croisement entre scène et hors scène et en « présentiel » est primordial dans notre société... La participation est moins celle de l'œuvre que du processus et la façon dont ce processus peut nourrir un travail et une pensée commune.

Camille Vandaele

La Comédie de Caen est un Centre Dramatique National dirigé par le metteur en scène et comédien Marcial Di Fonzo Bo. Lors de son arrivée à la direction en 2015, il inscrit dans son projet artistique la volonté d'ouvrir les portes de son théâtre aux étudiants et d'aller vers l'université pour créer de l'échange de savoirs entre artistes, étudiants et universitaires.

Le projet travaillé avec Céline Ohrel s'inscrit dans ce cadre et est pour nous vraiment une réussite : il est le point de jonction entre une dynamique de création artistique, une dynamique de structure - celle de la Comédie de Caen, des partenaires forts comme le Dôme avec qui nous travaillons dans une perspective territoriale, et bien entendu l'Université de Caen. Ces projets sont co-construits afin de faire se rencontrer un projet artistique, avec des étudiants, mais aussi avec des enseignants et l'Université de Caen. Pour prolonger ce que présentait Céline sur la vie parallèle des œuvres : ce travail a donné lieu à une exposition réunissant les prototypes créés par les étudiants, pendant le festival « [En]quête de sciences » organisé par la bibliothèque universitaire Rosalind Franklin de l'Université de Caen. Une vidéo présente de manière globale tout le projet et permet de voir en images le lieu du Dôme, centre de culture scientifique, et l'ambiance du Turfu festival et de ces trois jours avec les étudiants*.

* <https://lstu.fr/5nS9qrRy>



so

Vers une recherche-création coopérative

Marie Preston

zo

Atelier Pain commun,
Boulangers : levains,
rituels et pratiques, 1^{er}
février 2020, Ferme du
Buisson
© photo Émile Ouroumov

aire

Marie Preston est artiste, enseignante-chercheuse à l'université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (Laboratoire TEAMeD / AIAC). Son travail artistique se constitue comme une recherche visant à créer des œuvres, documents d'expérience, avec des personnes a priori non artistes. Elle a bénéficié dernièrement d'une exposition personnelle au centre d'art de La Ferme du Buisson (2019) et participé aux expositions *L'art d'apprendre. Une école des créateurs*, Centre Pompidou Metz (2022), *Faire communs* au Centre d'art Georges et Claude Pompidou à Cajarc (2020), *Vocales* au CAC Brétigny (co-commissariat) en 2017. Elle a codirigé l'ouvrage *Co-Création* (Éditions Empire et le CAC Brétigny) en 2019 et a publié en 2021 *Inventer l'école, penser la co-création* (Tombolo Presses et CAC Brétigny).

En 1979, Fernand Deligny écrivait dans *Les détours de l'agir ou le moindre geste* : « Alors que Nicole raconte Jérôme B. n'y arrive pas à nouer les deux bouts d'une ficelle autour de l'un de ces entassements de pages qu'il trimballe, [...] il suffit qu'elle pose un doigt où il faut pour que le nœud se fasse¹ ». Puis il remarque que « Nouement — qui était d'usage au XV^e siècle — ne se dit plus, alors que dénouement se dit toujours². » Nouement est le nom que j'avais choisi en 2008 pour nommer un atelier « intergénérationnel » et artistique associant un foyer logement pour personnes âgées et un centre médical psychopédagogique. Sa durée de trois ans et le processus qui l'a conduit, m'a permis de comprendre que ces espaces artistico-pédagogiques pouvaient par leur dimension participative être des lieux de création et non pas seulement d'animation. Depuis, lorsque ma pratique s'inscrit dans le cadre de commandes de centres d'art, de musées, émanant la plupart du temps des programmes « Hors les murs », des « bureaux des publics », j'ai pris la décision que le processus artistique se ferait en coopération plutôt que dans une démarche de transmission verticale, les participant-es devenant contributeur-ices puis, progressivement, auteur-ices. Dès lors et dans cette perspective, ma recherche artistique et théorique a consisté à tenter de comprendre ce que les gestes portés par l'artiste tout au long de la coopération faisaient à la création et à la relation. J'envisage aujourd'hui cette pratique dans une perspective « écosophique », selon les trois écologies décrites par le psychanalyste Félix Guattari³ : sociale, subjective et environnementale. La coopération qui participe d'une écologie sociale permet de faire l'expérience de la mobilité de nos identités. Les pratiques artistiques coopératives mettent en branle nos subjectivités, obligeant à en repenser l'écologie. Nous retrouvons ici l'analyse de Deligny sur l'Autre et le nœud : « si nous avons deux mains, tout se passe comme si nous en avions trois, et peut être plus dans certains cas, mais trois au moins, la troisième étant celle de l'autre que chacun est et qui vient se (sup)poser au moment opportun dans le cours du nouer⁴. » Dans l'intimité de la création à plusieurs, la présence de l'autre, de notre

so

1 Fernand Deligny, *Œuvres*, L'Arachnéen, Paris, 2007, p. 1314.

2 *Ibid.*

3 Félix Guattari, *Les trois écologies*, Paris, Galilée, 1989.

4 Fernand Deligny, *Œuvres*, L'Arachnéen, Paris, 2007, *op. cit.*, p. 1314.

5 Pour une analyse plus précise de cet aspect, voir Marie Preston, « Du community based-art à l'art de la co-création », dans *Scènes en partage, l'être ensemble dans les arts performatifs*, dirigé par Eliane Beaufiles et Alix de Morant, Ed. Deuxième époque, 2018.

être-avec⁵ résonne en chacun-e de nous. Ces pratiques rendent sensible notre troisième main. Enfin, l'écosophie à trois visages, le dernier, l'écologie environnementale nous oblige à élargir nos coopérations aux autres vivant-es, à créer des « parentés dépareillées⁶ » dans une perspective de préservation, de maintien et de partage de nos biens communs.

Considérer le levain comme une « espèce compagne⁷ » avec qui nous coopérons pour notre subsistance, est une des pistes ouvertes par les ateliers *Pain commun*. Ils ont débuté en 2018 à la suite d'une résidence au centre d'art Synesthésie MMAINTENANT à Saint-Denis. Grâce à des invitations déposées dans des lieux de la ville tels que la Maison des femmes, la Maison des parents, le Musée d'art et d'histoire, une Association pour le maintien de l'agriculture paysanne et une épicerie coopérative, des personnes, volontaires et curieuses, se sont présentées pour partager leur savoir et savoir-faire sur le pain et finalement, constituer un groupe actif de sept personnes : Samia Achoui, Aranka Cadene, Carole Fritsch, Line Gigot, Martine Guitton, Loyce Kragba et moi-même. Durant deux ans et demi, nous avons enquêté ensemble sur l'écologie du pain et de la boulange. Nos rencontres se passaient en deux temps : nous réalisions d'abord des recettes de pain. Puis, nous allions à la rencontre de professionnel·les pour découvrir le processus de fabrication du pain : du grain de blé à la cuisson, en passant par la qualité de la farine, le façonnage, l'économie du métier, les réseaux qui le structurent. Ainsi, nous avons rencontré Maxime Bussy, boulanger du Bricheton où le pain est fait sans pétrissage, avec des blés paysans et de l'eau de source parisienne, où les horaires de travail sont repensés pour aller à contre-courant de l'épuisement et de la vie nocturne des boulangers-ères. Nous sommes allées à la Ferme de Sainte-Beuve, installée en biodynamie et dans une démarche d'agroforesterie. Nous avons visionné des films autour des blés paysans, invité Roberto Barbanti à nous parler d'écosophie. Nous sommes allées à Marseille découvrir les pains figuratifs, rituels, collectés par l'anthropologue Christine Armengaud et conservés au Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (Mucem). Enfin, et grâce à l'obtention d'un budget citoyen pour construire un four à pain en terre crue à Saint-Denis, nous sommes allées à Souvigny en Auvergne pour découvrir la pratique de l'argile auprès d'un céramiste Marc Enjalbert. Durant ces deux années, nous partageons un mur virtuel d'images, outil collaboratif que chacune pouvait alimenter mêlant photographies de pain, de nos rencontres, d'œuvres, d'objets d'artisanat et d'art populaire. Dans un souci de documentation et de transmission, nous avons également invité une réalisatrice Arsinée André à filmer notre atelier délocalisé à Souvigny. Le film *Des pieds, des mains, des ventres-fours*⁸ en a résulté. Une de nos particularités a donc été d'être nomades, naviguant du centre d'art invitant, aux locaux d'une Amicale de locataires, d'une Association pour le main-

6 « Faire en sorte que des mots comme "parentèle", "parenté", "parent" ou "proche" fassent référence à quelque chose d'autre/de plus qu'à des entités réunies par des liens d'ascendance ou de descendance, par des liens généalogiques, tel est mon objectif ! », Donna Haraway, *Vivre avec le trouble*, Les Éditions des mondes à faire, 2020, p. 227.

7 « Dans les mondes humains-animaux, les espèces compagnes sont des êtres-en-rencontres ordinaires. Et leurs rencontres ont lieu dans les laboratoires, les champs, les zoos, les parcelles camions, les bureaux, les prisons, les ranchs, les arènes, les villages, les hôpitaux humains et les cliniques vétérinaires, les forêts, les abattoirs, les estuaires, les lacs, les stades, les granges, les réserves naturelles, les fermes, les canyons sous-marins, les rues des villes, les usines... ». Ces vivant-es « deviennent-avec » les humain-es. *Ibid.*, p. 27.

8 Vidéo couleur, sonore, 33 min, 2019. Avec la participation de Samia Achoui, Norhane Azam, Aranka et Jean-Claude Cadene, Marc Enjalbert, Carole Fritsch, Line Gigot, Martine Guitton, Loyce Kragba et Marie Preston. Production La Ferme du Buisson. Le film est visible à l'adresse <https://vimeo.com/411427753> [consulté le 17 février 2022]

zo

tien de l'agriculture paysanne, de la Maison des associations et au-delà de Saint-Denis, de Marseille à Souvigny en passant par le parc de La Villette et la folie de la radio DUUU.

L'expérience des ateliers *Pain commun* participe donc d'une recherche en commun, nous menons l'enquête ensemble, produisons des connaissances⁹ et engageons des manières de les transmettre. Un dernier exemple, tiré de l'exposition *Du pain sur la planche*¹⁰, permettra de comprendre comment nous la mettons en partage. La « conférence pétrissante » associait une rencontre avec des professionnelles et la fabrication de pains au levain, autrement dit elle réunissait dans le même temps une dimension discursive à une mise en pratique. Nous avons déjà expérimenté une situation ressemblante lors d'un atelier où nous avons lu à haute voix des textes écoféministes en préparant des pains. L'effort physique demandé par le pétrissage associé à celui qui est nécessaire à la lecture, rendait cette action difficile. Il nous plaisait également d'imaginer que l'air, chargé des paroles des militantes écologiques et féministes, imprégnait les femmes-bretzels que nous étions en train de fabriquer¹¹. De la même manière, les personnes venues assister à l'événement étaient invitées à façonner une pâte qu'elles avaient elles-mêmes réalisée puis pétrie, en partie de corps d'une « femme debout ». Réparti-es en cinq groupes autour des cinq maies réalisées pour l'exposition, chacun avait devant lui une liste des éléments à modeler. À la fin de la journée nous les avons assemblés en un grand collage que nous avons ensuite partagé. Ce jour-là, nous avons donc mélangé, pétri et façonné simultanément aux prises de parole de deux invitées : Christine Armengaud et Delphine Sicard, chercheuse en écologie microbienne. Nous avons imaginé cet atelier en concertation avec nos invitées qui se sont volontiers prêtées au jeu. Christine Armengaud était venue nous parler de son expérience ethnographique autour du pain, Delphine Sicard d'une recherche participative en microbiologie autour des levains. Les participant-es à cette journée — car cela dura une journée, le temps de la fabrication, de la levée et de la cuisson des pains — expérimentèrent la manière dont nous avons travaillé durant deux ans. De plus, l'invitation à Delphine Sicard permit de mettre en rapport notre expérience avec la recherche-action participative *Bakery*¹² qu'elle décrivit comme une manière de « partager des regards », de « mêler savoirs profanes et savoirs académiques », de « co-construire et co-mener »¹³ l'expérimentation. Si les participant-es à cette journée étaient mis-es dans une situation proche de celle que nous vivions pendant les ateliers, entre pratique, informations et rencontres, illes pouvaient également avoir directement accès à notre processus de travail antérieur grâce au *Journal commun* qui était exposé dans l'espace où nous boulangions et également consultable sous forme reliée. Dans ce document figurent différents textes correspondant à chacun de nos ateliers. Il constitue ainsi un récit à plusieurs voix de notre expérience.

9 Sur une analyse des connaissances acquises pendant un atelier et sur la co-éducation, voir « Le Pain commun, écologie d'une pratique collective », à paraître dans *Pédagogie de l'expérience esthétique et de l'expérimentation en art* (dir. Adair de Aguiar Neitzel, Agnès Lontrade et Sandrine Morsillo).

10 Marie Preston - Du pain sur la planche, La Ferme du Buisson de décembre 2019 à mars 2020.

11 « Le Pain commun, écologie d'une pratique collective », *op. cit.*

12 « Le projet ANR BAKERY est un projet de recherche fondé sur la participation et collaboration d'équipes INRA, d'Universités, de l'Institut Technique d'Agriculture Biologique, du Réseau Semences Paysannes et de plus de 30 boulangers/paysans-boulangers. Nous y étudions la diversité et les interactions d'un écosystème agro-alimentaire 'Blé/Homme/Levain' à faible intrant pour mieux comprendre la durabilité de la filière boulangerie » <https://www6.inrae.fr/bakery/> [Consulté le 8 septembre 2023]

13 <https://anr.fr/> [Consulté le 8 septembre 2023]

Par son processus, cette expérience collective ouvre, il me semble, des pistes de réflexion sur la « recherche-crédation coopérative » et réoriente la question de recherche que je me posais jusqu'alors : « qu'est-ce que les gestes portés par l'artiste tout au long de la coopération font à la création et à la relation ? » En effet, les gestes à prendre en compte ne sont alors plus seulement ceux de l'artiste et parce que le passage de la co-crédation à la recherche-crédation coopérative s'opère par glissement et de manière singulière, les méthodologies se construisent par tâtonnement au risque de paraître flottantes. Il s'agit donc par ce texte de tenter une première description du glissement qui s'est opéré au sein des ateliers *Pain commun*. Mais auparavant il est important de préciser ce que j'entends par recherche-crédation et par pratiques artistiques de co-crédation.

À propos de la recherche en art, les autrices de l'ouvrage *Le chercheur et ses doubles* observent les limites de toute une littérature tentant de la définir à partir de ce que le théoricien Arjun Appadurai appelle l'« idée de recherche », c'est-à-dire « une pratique spécialisée dans la production de nouveaux savoirs et qui pour cela use de procédures systématiques et objectives, émerge et s'appuie sur des savoirs préexistants, et se trouve évaluée par une communauté professionnelle spécialisée¹⁴. » La première partie de la phrase pourrait correspondre à ce qu'est la recherche en art, à savoir : « une pratique spécialisée dans la production de nouveaux savoirs » mais la suite semble ignorer la multiplicité des approches possibles visant à les produire. C'est justement cette idée de la recherche qu'une « recherche-crédation coopérative » permet de discuter. Mon point de vue est double, à la fois enseignante-chercheuse à l'université et artiste. Les ateliers *Pain commun* s'inscrivent simultanément dans ma démarche artistique et dans ma recherche universitaire. Je distingue ici démarche artistique et recherche universitaire car l'une et l'autre procèdent a priori d'expériences différentes, l'une est « recherche en commun », l'autre « recherche *sur* le commun¹⁵ ». En commun, nous créons de manière coopérative quand la recherche sur le commun vise à comprendre ce qui se passe lors de ces activités partagées dans le champ artistique. Or, parfois, la frontière entre pratique artistique en coopération et recherche réflexive se brouille, autrement dit la création et la recherche marchant habituellement côte à côte, le groupe d'un côté et moi de l'autre (à la fois dedans et en dehors), deviennent recherche-crédation coopérative. L'avancée du travail comme la réflexion sur la pratique elle-même, s'élabore collectivement : le cadre est questionné, une dimension critique émerge. Dans ce sens, une recherche-crédation coopérative poursuivrait deux objectifs : la création en commun et une tentative (elle aussi en commun) de définition de ce qu'une pratique artistique coopérative ou de co-crédation située est et permet. Il convient alors de poser avec les autrices du livre *Le chercheur et ses doubles*, non plus : « la question des connaissances soi-disant spécifiques produites et transmises par l'art, [mais] celle, plus large, des

14 Arjun Appadurai, « Grassroots Globalization and the Research Imagination » *Public Culture*, vol. 12, n°1, 2000, p. 8-13, pensée reformulée par Katia Schneller, Sandra Delacourt, Vanessa Théoropoulou, *Le chercheur et ses doubles*, B42, 2016, p. 11.

15 Réflexions initiées grâce à l'invitation du collectif Microsillons lors du séminaire « La recherche en/du commun », 7 décembre 2021, HEAD, Genève.

conditions de l'émergence et de la production du savoir en soi¹⁶. »

Distinguer les différentes pratiques artistiques participatives, semble être la première étape. Pablo Helguera, artiste et éducateur propose quatre modalités de création participative selon le degré d'implication de celui qu'il appelle le « visiteur ». La modalité s'approchant le plus de ce que nous attendons généralement d'une recherche coopérative à savoir un investissement de chacun-e dès la définition même de la question ou thématique de recherche, est ce qu'il appelle la « participation collaborative » pour laquelle le « visiteur partage la responsabilité du développement de la structure et du contenu de l'œuvre en collaboration et dans un dialogue direct avec l'artiste¹⁷. » Dans le cadre d'une recherche sur la médiation culturelle, les chercheuses Nathalie Casemajor, Ève Lamoureux et Daniele Racine ont proposé une typologie plus précise. Elles distinguent quatre catégories : l'interaction, la réappropriation, la collaboration et la cocréation. Ces distinctions sont posées à partir de quatre entrées : la figure du participant-e, celle de l'auteur-ice, le cadre de la participation et l'apport des participant-e-s. Selon leur analyse, la co-création suppose que le ou la participante soit co-auteur-ice, que l'auteur-ice soit le collectif de participant-es incluant l'artiste, que le cadre de la participation soit celui d'une « délibération ouverte et un cadre négocié collectivement », enfin que l'apport des participant-e-s relève des « décisions collectives sur les finalités et les modalités, le dispositif, les contenus et le type de diffusion¹⁸. » À partir de la nomenclature de Pablo Helguera ainsi que de nos propres recherches, nous avons choisi avec Céline Poulin et Stéphanie Airaud le terme de co-création¹⁹ pour définir des pratiques de co-autorat, s'inscrivant dans la durée et dans une indétermination initiale des formes ou projets à mener. Par ces pratiques, l'artiste fait l'exercice de sa propre vulnérabilité par exemple par le partage de son processus de création et de la fonction artistique. Ces particularités que nous avons retenues sont très proches de celles (que j'ai découvertes plus récemment) des autrices québécoises. Aujourd'hui j'ajouterais qu'au sein de ces démarches, le commun est pensé comme un horizon allant à contre-courant de l'expression « avoir en commun », ce dernier étant celui de nos différences et de nos singularités. Par l'implication réciproque de tout-e-s dès la définition de l'expérience jusqu'à sa diffusion, la co-création semble être une condition essentielle d'une recherche-création coopérative. Mais si la co-création en est une condition, elle n'est pas suffisante. La recherche-création coopérative n'en est pas l'envers. Ainsi comment une réflexion en acte sur la manière de faire commun s'entremêle à une enquête artistique ici productrice de connaissances sur le pain ? Comment une création plastique singulière se double d'une analyse à plusieurs sur « des questionnements théoriques que cette création sollicite²⁰ » ? Comment concrètement travailler ensemble à notre poïétique²¹ ?

16 Katia Schneller, Sandra Delacourt, Vanssa Théoropoulou, *Le Chercheur et ses doubles*, op. cit., p. 7.

17 Pablo Helguera, *Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook*, Bethesda, Jorge Pinto Books, 2011, pp. 14-15.

18 Nathalie Casemajor, Ève Lamoureux et Danièle Racine (2016) « Art participatif et médiation culturelle : typologie et enjeux des pratiques », dans Cécile Camart, François Mairesse, Cécile Prévost-Thomas et Pauline Vessely (dirs.) *Les mondes de la médiation culturelle*. Volume 1 : approches de la médiation, Paris, L'Harmattan, pp. 171-184.

19 *Co-création*, dir. Céline Poulin et Marie Preston en collaboration avec Stéphanie Airaud, Editions Empire et CAC Brétigny, 2019.

20 Attente formulée par l'esthéticien Bernard Darras à propos de la recherche doctorale à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Je l'ai choisi car j'y ai fait mon doctorat et parce que cette conception de la recherche en art continue de m'accompagner <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2015-2-page-179.htm> [Consulté le 2 mars 2022]

21 René Passeron (dir.), *Recherches poïétiques*, t. I., Paris, Klincksieck, 1975, p. 14.

Il m'est apparu qu'une des difficultés que je rencontrais quand je souhaitais engager collectivement une réflexion sur l'expérience que nous étions en train de vivre provenait du fait que cela pourrait apparaître comme un moment improductif. J'exerçais sur moi-même une sorte d'autocensure productiviste. La raison d'être de l'atelier étant de faire du pain comment justifier de ne pas en faire²². J'ai pu observer par la suite que certains moments et lieux favorisaient une approche réflexive soit parce que notre activité première n'y était a priori pas possible : les trajets en train, soit parce qu'elle avait déjà eu lieu : les moments où nous mangeons nos pains. Or progressivement la conduite de l'expérience, le fait de la « co-mener et de la co-construire » s'est institué. Un moment clef a été la réalisation d'une cartographie nous permettant d'identifier les différents chemins que nous souhaitions prendre. Différentes attentions et désirs ont été exprimés, certains en lien avec des questions sensorielles, d'autres avec les spécificités du métier, des gestes de la boulange et des formes des pains, ou encore relatifs aux blés et aux levains, aux marques et moules à pain et, pour finir, aux fours. Par la suite, nous avons réalisé des moules à pains, des pains figuratifs inspirés de ceux vus dans les réserves du Mucem et nous avons déposé un projet au budget citoyen de la ville de Saint-Denis pour construire un four à pain en terre crue. La direction à donner à l'expérience participe de la recherche et cela ne peut avoir lieu que si l'expérience a déjà pris une certaine consistance. Cette carte mentale a été réalisée plusieurs mois après notre première rencontre. En effet, la dimension réflexive ne peut pas advenir sans un ancrage fort dans la pratique : la recherche-création est avant tout une recherche-action²³, une praxis. Les savoirs singuliers qui en émergent sont donc avant tout produits d'un « faire commun ».

Au printemps 2020, la recherche-création autour des ateliers *Pain commun* est devenue indiscutablement coopérative grâce à l'édition *Jouer l'alleu*. Elle a été réalisée à l'issue d'une résidence aux Maisons Daura organisée par le centre d'art Claude et Georges Pompidou de Cajarc. Après la résidence et son exposition, nous avons coréalisé avec Line Gigot et Graziella Semerciyan (en groupe plus réduit) une publication réunissant des images de notre processus de création, des textes lus pendant la résidence et un texte introductif écrit à six mains. Il nous semblait nécessaire de raconter cette expérience et d'engager une réflexion qui puisse être adressée et transmise dans sa complexité. Nous y décrivons, par exemple, nos modalités de travail collectif (essentielles pour mettre en lumière les conditions d'émergence des connaissances) qui « impliquaient d'expliquer nos pensées en étant attentives à nos différents langages et à ceux des personnes rencontrées, à nos différentes références, à l'usage d'outils permettant une pluralité d'expression (écritures, partage d'images, de sons), aux modalités administratives (signature d'un seul contrat, réflexion sur nos différents statuts qui ne se superposaient pas à notre fonction artistique partagée), enfin aussi à des questions de fabrication (faire

22 Réflexions abor-dées et approfondies dans le chapitre « Penser la co-création avec la pédagogie » dans Marie Preston, *Inventer l'école, penser la co-création*, Tombolo Presses et CAC Brétigny, 2021, p. 213.

23 Voir les recherches menées par Sophie Lapalu dans le cadre de son invitation par la DRAC Hauts-de-France à Fructöse en 2019. <http://sophielapalu.blogspot.com/2019/10/fin-du-workshop-art-recherche-action.html> [consulté le 28 février 2022].

ensemble, à deux ou seule et en discutant pas après pas)²⁴. » Les choix que nous avons fait et qui sont explicités dans cette citation, participent de la réflexion sur la co-création et notamment par l'impact des différentes attitudes et gestes structurant notre processus. Le travail d'écriture s'est appuyé à la fois sur nos souvenirs et ressentis individuels ainsi que sur un journal de travail écrit collectivement à l'issue ou simultanément à chacune de nos séances de travail.

Ainsi, progressivement et en fonction de l'implication des personnes engagées, les tâtonnements méthodologiques propre à la co-création peuvent devenir une recherche-création coopérative sur le commun (ce que nos gestes font à la création et la relation) impliquant de mêler à l'activité de production collective, lecture, récit, transmission, travail du document et discussion critique. Reste à poursuivre l'invention méthodologique pour y parvenir au-delà des nuages de post-it et des journaux de travail partagés. Certaines me semblent particulièrement stimulantes : les « Brèves de recherche » que Pascal Nicolas-Le Strat a expérimenté lors d'un chantier mené avec le collectif *En rue*. Ces brèves consistaient en des textes courts affichés sur place dans le local où le groupe s'affairait, rendant ainsi visible et partageable une écriture « en chantier²⁵ ». Ou encore l'auto-ethnographie expérimentée par l'artiste Sylvie Cotton dans le cadre de l'écriture de son doctorat qui consiste en des entretiens d'explicitation²⁶, voir à des auto-entretiens d'explicitation et qui pourraient, dans le cas d'une pratique coopérative, être mis en partage pour engager une discussion critique. En reprenant pour conclure, l'« idée de recherche » proposée par Arjun Appadurai, nous comprenons que les procédures sont loin d'être systématiques puisqu'elles relèvent de choix artistiques corrélatifs aux contextes, aux intentions, aux singularités, à la dimension performative plus ou moins présente dans les actions et activités proposées. La recherche ne s'appuie pas sur des savoirs préexistants car ces derniers ne sont convoqués que quand le faire a été expérimenté. La singularité de ce dernier oblige à réajuster sans cesse nos manières de procéder pour tenter de faire recherche à plusieurs.

24 Line Gigot, Marie Preston et Graziella Semerciyan, *Jouer l'alleu*, 2021. Production MAGCP / centre d'art contemporain et Maisons Daura, résidences internationales d'artistes.

25 Pascal Nicolas-Le Strat, *Brèves de recherche*, Ours édition, 2020.

26 L'artiste emprunte cette méthode au psychologue Pierre Vermersch, elle « a été créé(e) pour fournir une aide à la microdescription de l'action vécue », saisie dans un point de vue en première personne. » Vermersch Pierre, « Entretien d'explicitation », dans Christine Delory-Momberger éd., *Vocabulaire des histoires de vie et de la recherche biographique*. Toulouse, Érès, « Questions de société », 2019, p. 340-342. DOI: 10.3917/eres.delor.2019.01.0340. URL: <https://www.cairn.info/--page-340.htm>

so



Envolée d'oiseaux
durant une performance
de Hannah Tuulikki,
Vocal Improvisation
With Birdsong, le bassin
du Realtour, La marche
Acousticcommons
/ ÉsaAix
© ÉsaAix



so

zo

Laboratoire des
hypothèses, mise à l'eau
de l'abri, 2012, Rezé
© Ricardo Lacuta

aire

Le Laboratoire des hypothèses, l'échec comme méthode artistique

Le laboratoire
des hypothèses /
Fabrice Gallis

Le laboratoire des hypothèses est un groupe de gens d'âges, de milieux sociaux, de formes et de matières variées. Le groupe coopte ses membres selon 3 critères : leur malléabilité, leur détermination, le hasard. Le laboratoire est une entité autonome qui génère et développe les compétences de ses membres en fonction de ses besoins. Le personnel du labo lance des hypothèses qu'il ne rattrape pas toujours. Toutes les recherches et les activités du laboratoire des hypothèses sont effectuées dans un but précis et ambitieux : la conquête de l'île Pelée, dans la rade de Cherbourg, et la mise en place d'un centre de recherche autonome et pérenne sur l'île.

Voilà qui est étrange d'écrire seul un texte à partir de l'expérience du laboratoire des hypothèses, groupe d'une dizaine de personnes qui n'agit que collectivement. Du fait de la forme des actes du webinaire Particip(act) et des contraintes géographiques, nous n'avons pas réussi à écrire ensemble, il s'agit donc ici de ma parole seule, et je n'en réponds pas complètement. Fabrice Gallis.

I. Le laboratoire des hypothèses, un collectif informel

En 2011 une invitation m'est adressée par Marina Pirot¹ via sa plateforme curatoriale Ontime. Cette commande propose la conception d'une sculpture éphémère à partir des fouilles effectuées sur le site archéologique de Saint-Lupien, port de Loire au Ier siècle après J.-C., à Rezé (44)².

L'archéologue chercheuse de la ville, Ophélie de Peretti, nous accueille et entame une visite du site au pied levé. Dès cet instant, nous nous rendons compte de ce que les artistes et les archéologues ont en commun. C'est par le récit qu'Ophélie fait littéralement émerger ici les thermes, là un hangar de stockage, plus loin un quai aujourd'hui enfoui sous 3 mètres de terre, tout cela à plus de 500 mètres des berges actuelles de la Loire. Son discours est performatif, il change pour toujours notre perception de cet espace aux allures de terrain vague. La collaboration débute autour des questions de méthodes, de temporalités, de formes, d'hypothèses ou de la force des récits. Pour élargir et partager cette découverte, nous organisons des discussions quasi hebdomadaires avec Marina et Ophélie auxquelles viennent peu à peu participer d'autres archéologues, des architectes, des artistes, des habitant-es du quartier et des élèves de la maternelle attenante. Le groupe augmentant, la nécessité de prolonger ces rencontres apparaît. L'œuvre attendue par la mairie de Rezé mute peu à peu en une architecture implantée sur le site. La forme de cet abri émerge des échanges et s'inspire des abris à

1 <https://marinapirot.info>

2 <https://lechronographe.nantesmetropole.fr/home/decouvrir/site-archeologique-saint-lupien/de-ratiatum-a-reze.html>

bateaux rencontrés sur l'île de Nantes. Très vite la dimension collective et trans-disciplinaire du projet s'impose, le laboratoire des hypothèses est né³. Un wiki⁴ est créé et devient la zone de mémoire du labo, permettant à toutes et tous de participer à l'élaboration des formes, garantissant la possibilité d'une recherche collective. L'abri s'installe deux années sur place et accueille des concerts, des expositions, des ateliers ou un colloque conçu avec la théoricienne Anaïs Rolez.

Dans un second temps, la forme singulière de l'abri et sa liaison au savoir-faire maritime, donne l'idée au groupe d'en faire une embarcation. Courant 2012, un prototype de l'abri est alors retourné et transformé en radeau par des élèves de 5ème du collège Allende de Rezé. L'association *les films du camion*⁵ se propose d'accompagner le projet par la réalisation d'entretiens entre spécialistes (navigateur-rices, architectes navals, collégien-nes, habitant-es) et en juillet un équipage d'artistes (Eddy Godeberge, Bruno Persat et Fabrice Gallis) embarque pour tenter de traverser la Loire en appliquant des méthodes scientifiques et imaginaires, aussi bien conçues par des archéologues, des artistes, des enfants ou des passant-es.

Diffusée en direct vidéo et sur les ondes de la radio locale Jet FM⁶, la traversée est l'occasion de multiples aléas, tempêtes, pertes réelles et fictionnelles⁷.

Nous ne sommes jamais parvenus sur l'autre rive.

La notion de performativité, issue des travaux du linguiste John L. Austin⁸, est réapparue à maintes reprises au cours de ces deux ans de recherche. Elle a constitué un des points de jonction entre archéologie et art. Pour les archéologues, les hypothèses sont performatives, au sens où elles créent en partie les conditions de la recherche, elles permettent par exemple de débloquent des financements en faisant apparaître des liens de cohérence, ou encore font exister par le récit les artefacts dans des espaces dont ils sont absents. En Art, disons pour le labo, la performativité des récits produit des espaces, des contrats tacites avec le public (suspendant son incrédulité) et initie la possibilité de faire ensemble. Raconter une histoire revient parfois – pour un temps – à faire histoire.

En 2013, les multiples expériences menées à Rezé résonnent encore et nous nous demandons si ce temps rezeen ne fut qu'une singularité heureuse ou si la dimension de recherche du labo est bel et bien opérante. Le laboratoire est réactivé autour de la rade de Cherbourg. Cette infrastructure militaire qui ferme et protège la baie par une digue de granit de 8 kilomètres est extrêmement présent dans le paysage mais dans le même temps quasiment inaccessible aux habitant-es.

Nous proposons donc de reconstituer un laboratoire des hypothèses sur place à partir de rendez-vous ouverts à toustes qui ont lieu dans les espaces désaffectés de l'ancien hôpital maritime. Des idées émergent au sein de discussions informelles entre soucis politique, paysager ou histo-

3 <http://www.laboratoirehypotheses.info>

4 <http://ratiatum.laboratoirehypotheses.info>

5 <https://les-films-du-camion.blogspot.com/>

6 <https://www.jet-asso.fr/radio-jet-fm>

7 <http://ratiatumlaboratoirehypotheses.info/?brow=L%27EXp%C3%A9dition>

8 John Langshaw Austin « Quand dire c'est faire » ed. Points, Paris, 1991.

rique et projection d'abordages héroïques. Le groupe imagine initier une proposition d'usage de plusieurs zones inaccessibles dont l'île Pelée, le fort Chavagnac et le fort de Querqueville. Les méthodes du labo sont artistiques : arpentages réalisés par des danseur-euses, abris conçus à terre et qui voyageraient par la mer, ou films qui feraient exister d'autres histoires de ces espaces délaissés. S'inspirant du travail de la coopérative *Hôtel du Nord*⁹, Le labo propose de prendre en considération les projections imaginaires des habitant-es sur la rade (légendes urbaines, récit familiaux d'usage, etc.) pour changer *performativement* la nature de ces lieux en les revendiquant comme une partie du corps des habitant-es. En effet, la rade occupe déjà quotidiennement leur œil, et si cette occupation est optique, il doit être possible de passer à une saisie citoyenne (haptique) de l'espace. Nous faisons appel aux principes de la convention de Faro¹⁰, valorisant une définition du patrimoine par les citoyen-nes elleux-mêmes, contre une définition le plus souvent pyramidale et ruisselante. L'idée est alors d'inventer un palais de la mémoire partagé collectivement, et que nous transformerions en palais insulaire réel.

La digue de Cherbourg définit la plus grande rade artificielle d'Europe. Le projet, initié par Louis XVI en 1783 sur le douloureux souvenir de la perte de nombreux vaisseaux de la flotte de Tourville contre Lord Russel en 1692 forme une ligne dans le paysage située à moins d'un mille de la côte. Il est difficile de l'ignorer. Pourtant, son destin rejoint les projets pharaoniques souvent initiés par les états et qui intègrent - sans doute par leur ampleur délirante - un échec intrinsèque. Conçue par l'ingénieur Louis-Alexandre de Cessart pour protéger la flotte française contre les Britanniques, la rade fut finalement inaugurée en 1858 par Napoléon III en présence de la Reine Victoria!

Cet échec militaire au grand bénéfice des populations (la digue évite aujourd'hui la submersion de Cherbourg par des tempêtes de plus en plus fréquentes) s'est imprimé dans l'esprit de nombreux-ses habitant-es du Cotentin, territoire relativement isolé, « presque une île »¹¹ et qui a vu se déployer bon nombre de projets défectueux téléguidés par le pouvoir central. La rade bien sûr, mais aussi le terre-plein des Mielles, zone industrielle de quarante hectares prise sur la mer à grand frais qui n'accueillit ni le projet de terminal charbonnier conçu dans les années 90, ni la chaîne d'assemblage d'éoliennes off-shore conçues dans les années 2000. On n'y verra pas non plus la construction d'hydroliennes destinées au fort courant du raz Blanchard, même si des usines fonctionnelles et prêtes à embaucher furent construites à grand frais. Les derniers projets d'ampleur comme l'EPR de Flamanville s'étendent tant dans la durée que leur dimension fictionnelle prend le pas sur la peur qu'ils peuvent générer dans la population. Les abandons, les ratages, les erreurs à grande échelle qui peuplent l'histoire du Cotentin vont alimenter le labo et le cimenter d'une manière

9 <https://www.hotel-dunord.coop/>

10 <https://www.coe.int/fr/web/culture-and-heritage/faro-convention>

11 « Presque une île », in Edmond Thin « Cherbourg, bastion maritime du cotentin », ed. Charles Corlet, Athis Val de Rouvre, 1991.

informelle, comme si ces échecs pouvaient générer chez nous un incommensurable désir de faire ensemble. S'il n'est pas vraiment question de réparer le monde, identifier ses faiblesses ou ses failles ouvre la possibilité d'y contribuer collectivement.

À partir de 2014, nous imaginons des systèmes pour installer une base éphémère sur l'île Pelée, tout en négociant au long cours avec les autorités militaires, propriétaires des lieux, ainsi qu'avec les consortiums industriels actifs sur la zone. À partir des méthodes performatives conçues à Rezé comme « on fait tout (ce qu'on dit) », le labo accepte d'échouer, sur la base d'un jeu de mot douteux : le meilleur moyen d'accéder à l'île ne serait-il pas d'y échouer ?

Constituant une bibliothèque insulaire et repêchant dans la littérature des utopies les personnages à la croisée de la fiction et de l'Histoire (Robinson Crusoé / Alexander Selkirk¹²), le labo constitue des outils qui amplifient les imaginaires et des les rend on-ne-peut-plus concrets.

Mais face à l'impossibilité persistante d'accès à l'île et malgré nos efforts, le laboratoire glisse vers une autre situation, un groupe qui se renforce et s'élargit, développe ses hypothèses sur d'autres territoires, espérant toujours rapatrier ses inventions vers Pelée. Il élabore de nouvelles méthodes, de nouvelles unités de mesure sur le banc de Bilho, dernière île de Loire, ou encore, part à la recherche de l'île parmi les innombrables terres renommées par les colons au Canada, tournant de plus en plus systématiquement le dos à l'île.

Le labo ne remplit donc pas le contrat initial, son ambition annoncée. Il n'accédera jamais à l'île et, pire, dévie de son objectif pour constituer un groupe hétérogène qui s'élargit encore et toujours, oubliant la question initiale et devenant de plus en plus autonome. Nelly Catheland, Ce Soir (Hugo Tourneur & Lise Trinquand), Jocelyn Desmares, Fabrice Gallis, Eddy Godeberge, Charline Guyonnet, Romaric Hardy, Arthur James, Sophie Lapalu, Lou Lapalu Gallis, Émilie Launay, Margaux Lecoursonnois, Théo Levillain, Frédéric Leterrier, Virginie Levavasseur, Marthe Mauny et Sopi N'Guia se retrouvent régulièrement pour fabriquer des choses qui ne sont plus directement en lien avec le territoire cherbourgeois et ont une fâcheuse tendance à trouver la justification de leurs activités au sein de leur propre cercle. Si ce collectif s'appuie sur son expérience pour forger une légitimité fictive, d'autres suivent parfois ce même chemin renforçant la connivence au sein de leur communauté et s'écartant dans le même mouvement des contextes qu'ils abordent. Que ce soit au sein du collectif d'architectes et artistes japonais The Play¹³, ou du groupe de recherche Suspended Spaces¹⁴, l'effet de groupe prend souvent le pas sur le véritable pouvoir agissant de la collaboration. Il s'agit là d'un échec constitutif des groupes, qui en perturbe les actions mais produit des effets collatéraux parfois tout aussi instructifs.

12 Diana Souhami, *Les folles aventures du vrai Robinson Crusoé*, traduit de l'anglais par Mélanie Marx, préface de Michel Le Bris, supervision et postface de Sylvère Monod, Autrement, Paris, 2006.

13 http://f-u-t-u-r-e.org/t/06_Elodie_Royer_Yoann_Gourmel_The_Play_FR.md

14 <http://www.suspendedspaces.net>

II. L'échec, un mouvement collectif

Les manquements du labo ne sont donc pas organisés, ils prennent plutôt la forme d'une dérive lente qui peut nous renseigner sur les qualités inattendues des échecs.

Si organiser un échec n'est pas possible et forge un insoluble paradoxe, on peut cependant être sensible à ses qualités et lui donner une chance d'advenir. Ceci est légèrement différent et pourrait revenir à faire confiance à un algorithme dont on ne peut calculer le résultat. Accompagner la potentialité de l'échec reviendrait alors à ne pas se fier aux règles habituellement appliquées pour l'éviter. Si on suit Christian Morel dans son best-seller « les décisions absurdes »¹⁵, les règles communément admises pour éviter l'échec peuvent générer de cuisants revers – et ce, collectivement. La navette Challenger explose en 1986 alors que les défaillances avaient été analysées en interne. Les systèmes de sur-vérification ont généré des décisions collectives, absurdes, « des actions radicales et persistantes contre le but poursuivi » comme Morel les qualifie, pour amener les experts à valider un décollage dont la triste issue était pourtant annoncée.

À l'inverse, en laissant derrière nous délibérément les règles de contrôle de l'échec, la machine peut s'emballer et aller là où on ne l'attend pas. Cette dérive est chère au laboratoire des hypothèses qui établit ces propres logiques sans garde-fou et abandonne souvent l'objectif initial. Cet abandon n'est pas nécessairement un repli sur soi, mais semble curieusement parfois s'accorder au chaos dont les situations sont faites. En 2019, par exemple, alors que nous dérivions à la recherche de l'Île Pelée au Québec, nous découvrons avec l'artiste et historienne Edwige Leblanc des témoignages de la résistance contre la fermeture des villages de Gaspésie, dissimulés dans le revers d'un tableau qu'elle possédait depuis 50 ans! Ces notes d'organisation d'un événement militant et festif à Saint-Jean-de-Cherbourg en 1971 ne présentaient aucun intérêt historique particulier, ne nous ont absolument pas aidés à trouver notre île, mais revêtaient une valeur sentimentale incommensurable aux yeux d'Edwige¹⁶.

Si on cherche de véritables échecs dans l'histoire de l'art, Lee Lozano apparaît comme une figure radicale exemplaire autant que révélatrice d'un certain cynisme ambiant.

Après ces *Dropout Pieces*, Lozano lance une *General Strike Piece* en 1969 qui consiste à se retirer du monde de l'art, refusant finalement catégoriquement que ces pièces soient exposées.

Le théoricien Alexander Koch décrit dans son texte de 2004 « archiver la disparition »¹⁷ la trahison qu'elle subit après sa mort advenue en 1999.

« Grâce au fonds original de Lozano, PS1 New York organisa une expo-

15 Christian Morel
« les décisions absurdes,
Sociologie des erreurs radicales et persistantes, I »,
Gallimard, Paris, 2014.

16 [http://www.laboratoirehypotheses.info/?browse=Le tableau d'Edwige](http://www.laboratoirehypotheses.info/?browse=Le%20tableau%20d'Edwige)

sition rétrospective de son œuvre en 2004, après que cette artiste eut été dénigrée pendant 30 ans. Dans cette présentation, derrière la présence de toutes ses peintures et dessins et également de quelques-unes de ses *Language Pieces*, seul son acte d'abandon de l'art restait invisible. »

La disparition d'une œuvre pendant 30 ans et sa réapparition a sans doute généré un suffisant intérêt spéculatif pour nier à Lozano la considération de sa position d'artiste.

D'autres artistes font de l'échec une valeur ajoutée à leur travail, ce fut le cas de Julien Prévieux et son musée du bug, par exemple, mais plus précisément, lorsque l'artiste finlandaise Pilvi Takala occupe le poste d'une stagiaire au sein de l'entreprise *Deloitte*, elle s'emploie à ne rien faire durant un mois (*The Trainee*, 2008¹⁸). Cette mise en scène du retrait prend tout son sens au sein de l'œuvre de Takala, mais elle touche un contexte professionnel extérieur. Si Takala mime l'inefficacité, de retour dans son propre univers, elle comble les attentes du milieu et devient l'une des artistes finlandaise « les plus en vue de sa génération »¹⁹.

Cette représentation de l'échec en entreprise aboutit à une réussite dans un monde de l'art friand des positions limites.

L'échec est toujours mis à distance, la réussite se nourrit de la valeur ajoutée du risque. On peut observer à peu de chose près la même tendance au sein du management contemporain où un-e chef-fe d'entreprise sera d'autant plus crédible qu'il a déjà planté une ou plusieurs sociétés!

Mais alors, si on fait le choix de ne pas mettre à distance l'échec, que se passe-t-il?

Les recherches que j'ai pu mener au sein de la coopérative de l'ES-ACM²⁰, prenaient comme objet initial la figure de l'échec scolaire. L'institution dit d'un-e élève qu'il est en échec scolaire lorsqu'il ne parvient pas à intégrer pleinement les normes du système. On comprend bien aujourd'hui qu'à travers cette expression, c'est le système tout entier qui est en échec scolaire permanent et que la plupart des acteurs passent leur temps et leur énergie à masquer ou combler cet état de fait. L'individu en échec n'en est que le révélateur – malheureusement à ses frais - martyr d'un système en déroute! L'échec scolaire est donc le signe d'une collectivité. On n'échoue jamais seul, nous ne sommes jamais les Robinsons de l'échec.

Jack Halberstam, dans son livre « *The Queer Art of Failure* »²¹ analyse des travaux d'artistes qui tentent de mettre au cœur de leurs pratiques les faiblesses, les échecs, les ratages au risque de leur disparition, démontrant qu'ils sont inhérents à tout système. L'analogie avec les systèmes numériques fonctionne encore ici, puisque la mise à distance active des bugs au sein des calculateurs n'empêche jamais les plantages occasionnels d'advenir. Halberstam décrit cette qualité intrinsèque des systèmes

17 Alexander Koch,
« Archiver la disparition », *Les archives de la Biennale de Paris*,
consulté le 2/03/2022 sur
wikiwix: <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Farchives.biennaledeparis.org%2Ffr%2F2006-2008%2F-text%2Fkoch.html#federation=archive.wikiwix.com>

18 <https://pilvitakala.com/the-trainee>

19 <https://kiasma.fi/en/exhibitions/pilvi-takala/>

20 <http://www.esacm.fr/la-recherche/la-cooperative-2>

21 Judith Halberstam,
« *The Queer Art of Failure* », Duke University Press, Durham, 2011.

de domination qui repoussent à la marge les losers, les freaks, les faibles, car ils en incarnent les nécessaires failles. Pour se maintenir en place, un système a besoin de dépenser une certaine énergie pour donner l'illusion d'une stabilité, cette homéostasie est gourmande et peut à tout instant faillir et se détraquer.

Là se loge le pouvoir des faibles, qui ont entre leurs mains la capacité de faire vaciller les systèmes si on prend soin de les accueillir et de les encourager en les rendant visibles. C'est ce que Scott Sandage semble démontrer dans « Born losers, a history of failure in America »²² inversant l'histoire des États-Unis pour placer les losers au centre de la religion de la dette, dignes dépositaires de la peur de l'effondrement du système.

Sandage fait ce travail de réécriture de l'Histoire des perdant-es, puisque le système dominant ne conserve que les traces des vainqueurs.

Laissez ouvertes quelques failles et l'ouragan de l'échec s'engouffre pour souffler les infrastructures de la réussite.

« SCUM sera la grande force bousi-baisante, la force du dé-travail. Les SCUM choisiront toutes sortes de professions et dé-travailleront. Par exemple, les vendeuses et les standardistes SCUM ne feront pas payer. Les employées de bureau et les ouvrières SCUM, tout en sabotant le travail, détruiront secrètement le matériel. Les filles SCUM dé-travailleront systématiquement jusqu'à ce qu'elles se fassent renvoyer, puis chercheront un nouvel emploi à bousiller. »²³

C'est la puissance du retrait que Valérie Solanas présente magnifiquement comme un programme révolutionnaire voire terroriste dans son manifeste SCUM de 1967. Notre seul pouvoir dans cette société productiviste patriarcale serait le dé-travail.

James C. Scott propose une analyse de ce dé-travail dans son ouvrage « La domination et les arts de la résistance, fragments d'un discours subalterne »²⁴ Il propose d'étudier des cas de résistance infra-politiques. Il élabore un modèle pour penser les relations dominants-dominés et remet en question la notion d'hégémonie, et encore une fois, il s'agit d'un mouvement collectif :

« Tout groupe dominé produit, de par sa condition, un "texte caché" aux yeux des dominants, qui représente une critique du pouvoir. Les dominants, pour leur part, élaborent également un texte caché comprenant les pratiques et les dessous de leur pouvoir qui ne peuvent être révélés publiquement. La comparaison du texte caché des faibles et des puissants, et de ces deux textes cachés avec le texte public des relations de pouvoir permettra de renouveler les approches de la résistance à la domination. »²⁵

Le texte caché des dominants permet d'exercer le pouvoir dans une continuité assez évidente mais le texte caché des dominés se présente aux yeux des dominants comme un abandon, un échec apparent de la

résistance. C'est pourtant aussi une stratégie consciente pour saper les bases de compréhension des dominants.

Les dominés courbent l'échine et semblent être en échec dans une société d'apparence bien huilée, mais comme l'indique Scott, les esclaves font semblant d'être inefficaces dans les plantations pour s'économiser tout en cultivant excellentement leurs propres jardins. Ils confirment donc publiquement l'image d'incompétence que les propriétaires leur attribuent. C'est ce qui permettra aux esclaves révoltés de prendre de cours des maîtres si convaincus de l'idiotie de leurs bêtes de somme.

Si ce retournement est parfois volontaire, voire stratégique, l'échec survient parfois aussi tragiquement :

Il existe un film d'actualité très dur où on voit Emily Davison, suffragette activiste, se jeter en 1913 sous les sabots d'un cheval lors d'une course hippique²⁶. Cet acte sera qualifié de suicide mais il pourrait s'agir d'une simple erreur d'appréciation, un ratage. Davison voulait atteindre symboliquement la couronne en attachant un écusson aux couleurs des suffragettes sur un cheval appartenant au roi. Elle aurait tout simplement raté son coup. L'enquête montre qu'elle n'avait pas l'intention de disparaître, elle avait sur elle son ticket de retour et prévoyait de partir en vacances. Ses funérailles donnèrent lieu à la plus grande manifestation de militant-es ou sympathisant-es, de la Women's Social and Political Union, qui revendiquait le droit de vote pour les femmes. 300000 personnes accompagnèrent son cercueil et ce martyr involontaire marqua les consciences et accéléra la prise en considération de l'urgence de la cause.

Si ce détour par les pensées queer, décoloniales ou féministes ne nous permet pas forcément de mieux comprendre ce que le laboratoire tente de faire, il nous fait sentir dans quel type de logique, dans quel monde ce collectif évolue. Il s'agit d'un monde où un groupe qui tenta de coloniser une île en vient à se comporter lui-même comme une île décolonisée.

Laisser venir l'échec est une méthode que l'art peut sans doute se permettre d'assumer. Elle se dissocie de la prise en compte de l'accident déjà très documenté en histoire de l'art ou de l'erreur productive en science, ces fameuses erreurs qui font les grandes découvertes, curieusement toujours appréciées a posteriori.

Le laboratoire cultive ici et maintenant une incompétence qui bénéficie à d'autres. Ainsi en étant particulièrement inefficace à installer son projet sur l'île Pelée, ses négociations avec les autorités portuaires ont permis la mise en place d'ateliers d'artistes partagés dans d'anciens chantiers navals à Cherbourg²⁷. Cette structure évolue désormais sans lui et ne lui est d'aucune utilité. Peut-être pourrait-on imaginer que cette faiblesse a agité un territoire et y a généré un nouvel outil collectif ?

so

zo

22 Scott Sandage, « Born losers, a history of failure in America », Harvard University Press, Cambridge, 2005.

23 Valérie Solanas, « Scum manifesto », 1967, trad. Emmanuelle de Lesseps, 1001 Nuits, Paris, 2021.

24 James C. Scott, « La domination et les arts de la résistance, fragments d'un discours subalterne », ed. Amsterdam, Paris, 2008.

25 ibid, p.12.

26 British Pathé archive, consulté le 02/03/2022 sur Youtube - <https://youtu.be/wVrILKAR1SO>

Cette « méthode collective » de l'échec nous encourage à nous détacher de toute poursuite du progrès. Elle requiert la dépense d'une énergie folle sans succès ni parfois le moindre effet à la clef, mais qui peut être paradoxalement un levier artistique, social, politique insoupçonné.

Ceci pourrait-il indiquer que faire groupe, chercher ensemble serait synonyme d'échouer ensemble?

so

("QUOTE"): SOUND OF "DAISY" FADING IN BACKGROUND FOLLOWED BY SOUND OF "ALSO SPRACH ZARATHUSTRA" (R. STRAUSS) FOLLOWED BY SOUND OF "THE BLUE DANUBE" (J. STRAUSS) - SOUNDTRACK, 2001 (S. KUBERICK)

GENERAL STRIKE PIECE (STARTED FEB. 8, '69)*

GRADUALLY BUT DETERMINEDLY AVOID BEING PRESENT AT OFFICIAL OR PUBLIC "UPTOWN" FUNCTIONS OR GATHERINGS[†] RELATED TO THE "ART WORLD" IN ORDER TO PURSUE INVESTIGATION OF TOTAL PERSONAL & PUBLIC REVOLUTION.[°] EXHIBIT IN PUBLIC ONLY PIECES WHICH FURTHER SHARING OF IDEAS & INFORMATION RELATED TO TOTAL PERSONAL & PUBLIC REVOLUTION.[°]

IN PROCESS AT LEAST THROUGH SUMMER, '69.

* WITHDRAWAL FROM 3-MAN SHOW COMPILED BY RICHARD BELLAMY, GOLDOWSKY GALLERY, 1078 MADISON AVE.

† DATE OF LAST VISIT TO UPTOWN GALLERIES FOR PERUSAL OF ART - FEB. 13, 69
 " " " " " A MUSEUM - MARCH 24, 69
 " " " " " UPTOWN GALLERY OPENING - MARCH 15, 69
 " " " " " A BAR - APRIL 5, 69
 " " " ATTENDANCE AT A CONCERT - APRIL 10, 69
 " " " " " " FILM SHOWING - APRIL 4, 69
 " " " " " AN "EVENT" - APRIL 10, 69
 " " " " " A BIG PARTY - MARCH 15, 69

° TERMS OF TOTAL PERSONAL & PUBLIC REVOLUTION SET FORTH IN BRIEF STATEMENT READ AT OPEN PUBLIC HEARING, ART WORKERS COALITION, SCHOOL OF VISUAL ARTS, APRIL 10, 69. FURTHER PARTICIPATION IN ART WORKERS COALITION OR ANY OTHER GROUP DECLINED AS PART OF GENERAL STRIKE PIECE. THIS INCLUDES ARTISTS AGAINST THE EXPRESSWAY GROUP & OTHERS.

°) FIRST PIECE EXHIBITED AT ART/PEACE EVENT, N.Y. SHAKESPEARE FESTIVAL, PUBLIC THEATER, MARCH 5, 69. GRASS PIECE & NO-GRASS PIECE EXHIBITED IN NUMBER 7 SHOW COMPILED BY LUCY LIPPARD, PAULA COOPER, MAY 10, 69. INVESTMENT PIECE & CASH PIECE ^{EXHIBITED} IN LANGUAGE III SHOW, DWAN GALLERY, MAY 24, 69.

LEE LOZANO, JUNE 12, 69.

zo

Lee Lozano, untitled (General Strike), february 8, 1969. Wadsworth Atheneum Museum of Art, Hartford, Connecticut. Tout droits réservés

Fin

Rhopalura giardii est
une mésozoaire symbiote
de l'Ophiure écailleuse,
une étoile de mer
hermaphrodite et
bioluminescente, à la vie
de laquelle elle contribue
en habitant les replis
de ses espaces internes.
Source: "Mesozoa",
Encyclopædia Britannica, 1911



Ce numéro fait suite au webinaire
La recherche artistique participative
— réseau *Particip-Arc** qui a eu lieu
les 17, 31 mai et 7 juin 2021

Ce réseau est coordonné par le Muséum
national d'Histoire naturelle et soutenu
par le Ministère de la Culture

* www.participarc.net

Les Mésozoaires remercient vivement
l'ensemble des contributeurices
pour leur généreuse participation
à ce numéro un.

École supérieure d'art

— Félix Ciccolini
57, rue Émile Tavan
13100 Aix-en-Provence
www.EsaAix.fr

Particip-Arc

Immixtion Books

impression :
CCI, Marseille, France

sauf mention contraire,
les droits de reproduction
et de traduction
appartiennent à leurs
auteurices

achevé d'imprimer
en septembre 2023

diffusion :
Les Presses du réel
www.lespressesdureel.com

dépôt légal à la parution

issn :
2823-9504

isbn :
979-10-93563-29-9

prix :
13 euros



9 791093 563299

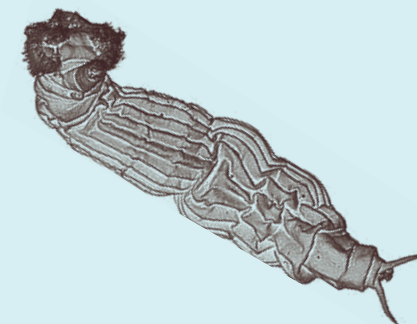


particip/ARC

Les mésozoaires sont des vivant-es (-zoaires)
du milieu (méso-), des êtres qui ont refusé
de choisir entre le macroscopique (au-delà de
1000 µm) et le microscopique (de 0 à 100 µm),
et qui habitent le hiatus qui les séparent.
En biologie, les mésozoaires ont longtemps
été un « taxon poubelle » : quand une créature
ne trouvait pas sa place en raison de sa taille
embarrassante, on la jetait dans cette catégorie.
Illustres ancêtres fugitives, les mésozoaires
nous apprennent qu'il y a de l'espace entre les
frontières et qu'il y a une certaine beauté
à ne pas trouver sa place dans les catégories
habituelles de la pensée.

ci-contre :

Dictyostelium discoideum,
un petit animal (également
appelée « amibe sociale »)
menant sur les tapis
de feuilles mortes une vie
peu commune : existant
à l'état individuel, elle est
capable de fusionner avec
ses congénères quand
les conditions deviennent
précaires. Elle se transforme
alors en une sorte de
limace qui peut se déplacer
à la recherche d'un
environnement favorable
et qui, une fois installée,
se mue en un champignon
(une longue tige surmontée
d'un bouton de spores)
à partir duquel elle trouve
à se disséminer à l'entour.
D. discoideum nous apprend
ainsi que quand les
conditions deviennent
défavorables, notre survie
dépend de notre capacité
à créer les communautés
au sein desquelles nous
pourrons grandir. Comme
elle, nous cherchons
à apprendre à évoluer au
gré de conditions de vie
variées, parfois précaires,
et à adapter nos formes
pour vivre ensemble.
Source : Dmitry (Dmytro)
Leontyev, 2005



Introduction

Synergies. La recherche
artistique participative...

Barbara Satre et Peter Sinclair
p. 3

I.

Politiques de la recherche artistique participative

Politiques et financements
de la recherche artistique
participative. Enjeux et débats

Vincent Puig
p. 27

Explorer le récit

Julie de Muer
p. 35

II.

Nouvelles formes de recherches artistiques

Recherches artistiques
participatives entre réseaux
numériques et hacktivism

François Millet
p. 45

Des jeux à réalité
alternée comme espace
d'expérimentations
artistiques communautaires
connectées

Sophie Daste
p. 53

Penser les pratiques sonores
collectives en réseaux,
l'exemple du projet New
Atlantis

Ludmila Postel
p. 67

III.

L'art science participatif

Recherche, participation
et relations art-science

Jean Cristofol
p. 79

Halloween Together :
un processus de recherche :
participative au cœur
de la fiction théâtrale

Céline Ohrel
et Camille Vandaele
p. 91

Vers une recherche-crédation
coopérative

Marie Preston
p. 97

Le Laboratoire des
hypothèses, l'échec comme
méthode artistique

Le laboratoire des hypothèses /
Fabrice Gallis
p. 107