

## **RECHERCHE EN ARTS : VALEUR PRATIQUE, VALEUR ÉCONOMIQUE**

Une nouvelle dynamique est en cours à l'échelle internationale : le rapprochement des arts et de la recherche dite "académique" ou "systématique" déjà constituée dans les autres disciplines, que ce soit dans les institutions publiques ou dans le domaine privé. Cette recherche repose sur une économie bien différente de celle de l'art. Comment, dès lors, envisager la convergence de ces approches au bénéfice de la production de nouvelles valeurs : économiques, certes, mais aussi pratiques ? Ces modes de valorisation quelque peu prospectifs pourraient impacter le positionnement et le statut des artistes.

Plusieurs facteurs poussent à l'articulation des milieux de la recherche et de ceux des arts. En 1999 a démarré le processus de Bologne sur le rapprochement des systèmes d'enseignements européens. Dans le cadre de celui-ci, les normes académiques ont été redéfinies autour d'un système de formation structuré en Licence, Master et Doctorat (3, 5 et 8 années après le baccalauréat). En France, ce passage s'est révélé assez compliqué pour les écoles d'art qui avaient des statuts et des diplômes divers et variés sous tutelle du ministère de la culture et de la communication et non de celui de l'enseignement supérieur. Si ces écoles voulaient pouvoir intégrer le système de formation à l'échelle européenne et, au-delà, internationale, en permettant la circulation des étudiants via des équivalences, il fallait qu'elles s'adaptent à ces nouvelles normes. Elles s'y sont donc, pour la plupart, conformées et ont souhaité faire reconnaître leur diplôme comme Master. Cependant, un Master suppose l'adossement à une structure de recherche publique, tel un laboratoire, lui-même reconnu. Et la mise en place de programmes doctoraux relève nécessairement de la recherche, de la formation à la recherche et par la recherche. Cela a dès lors suscité un questionnement sur le développement de structures de recherche dans les établissements d'art. Permettant l'articulation, bien fondée, de la recherche et de la formation, cette question se pose en France depuis une quinzaine d'années pour les écoles d'art, alors que les arts plastiques ont été introduits à l'université française dès la fin des années soixante, mais avec des moyens pratiques réduits qui favorisent avant tout la théorie. Les enjeux portent aujourd'hui sur une recherche basée sur la pratique, par et pour la pratique. Les deux systèmes (écoles et universités) cohabitent ainsi en France, à la différence de pays pilotes en matière de "recherche-crédation", tel le Canada, où les écoles d'art ont fusionné avec les universités dans les années soixante-dix. Le Canada et les États-Unis (en dehors des écoles d'art privées) disposent ainsi de départements ou d'écoles d'art et de design intégrés à l'université. À l'inverse, en Allemagne, il y a moins d'écoles d'art qu'en France mais elles sont plus puissantes et ont davantage refusé le système européen. L'Angleterre a, quant à elle, développé très tôt la recherche dans ses écoles d'art et de design, en particulier au Royal College of Art, précurseur en la matière, dès les années soixante-dix. Si, à l'instar de ces quelques pays, les situations sont assez

disparates, elles tendent toutefois à permettre la circulation des étudiants par l'adoption d'un système d'équivalence et le développement de la recherche en art - et en design - semble être maintenant une tendance de fond à l'échelle internationale où l'on voit apparaître de plus en plus de programmes doctoraux en art et en design basés sur la pratique.

Parmi les autres facteurs qui poussent au développement de cette recherche et de son dialogue avec d'autres disciplines, il y a cette injonction d'innovation permanente censée soutenir le développement économique, en particulier en occident où il s'agirait ainsi d'assurer le passage d'une économie industrielle à une économie de la connaissance. Nombre de pays occidentaux ayant progressivement délocalisé leur production, comment conserver une avance économique si ce n'est en gardant la main sur la conception (le "design") des produits et services dont seule la fabrication serait assurée à l'autre bout du monde ? Si cette logique génère de nombreuses questions - écologiques pour commencer - elle est encore très courante. Innover constituerait alors une capacité à disposer d'un temps d'avance et à conquérir les marchés, selon un processus qui induit de se renouveler sans cesse. Il est attendu de la recherche, dans son ensemble, qu'elle constitue le socle de ce renouveau permanent, y compris en privilégiant une recherche par projets et en multipliant les structures de transferts.

Mais les chercheurs ont besoin de temps. La nécessaire pluridisciplinarité pour agir dans notre monde complexe est, par ailleurs, porteuse autant de questions que de solutions. La recherche ne peut pas toujours s'inscrire dans des cadres préétablis. Elle doit permettre d'en inventer ou de questionner les nôtres. Doit-on, par exemple, s'accomoder de cette volonté d'innovation incessante souvent en contradiction avec toute démarche de durabilité et de décroissance ?

Ainsi, les arts ne peuvent être de simples vecteurs esthétiques, pour ne pas dire décoratifs, et des pourvoyeurs de contenus. Pour autant, il devient trop facile de reconnaître et de qualifier la création par sa dimension "critique". À force de lui reconnaître cette qualité, on ne l'oblige à rien, si ce n'est à constater les dégâts. S'il est généralement convenu que l'art se doit d'être critique, il peut aussi être force de propositions, réflexives certes, mais non délogées de toute opérationnalité.

Un troisième facteur est certainement à prendre en considération, en creux : le marché. Le monde de l'art, en particulier des arts plastiques, comme beaucoup d'autres domaines actuels de l'activité humaine, n'échappe pas au marché et à son corollaire, la financiarisation ; au contraire, il s'y soumet sournoisement. C'est l'aire des collectionneurs. Toute la chaîne de production y succombe ; même les grandes institutions publiques se doivent de devenir régulièrement des écrans sponsorisés apportant leur label à des œuvres, ainsi davantage valorisées. Dès lors, il ne s'agit pas seulement de s'adapter au marché, mais de le surprendre, au bon endroit, dans un mélange subtil d'offre et de demande avec les galeries comme médiatrices ou agents doubles. La conjonction de l'art et de la recherche peut parfois permettre une inscription habile dans cet espace marchand, à l'instar d'artistes comme Olafur Eliasson. Mais cette approche couplant "recherche et création" peut surtout être une alternative au marché tout puissant et hégémonique.

Il y a sans doute d'autres facteurs qu'il faudrait prendre en compte, mais ces premiers brièvement exposés ci-dessus s'imposent déjà comme des forces que l'on ne peut négliger. Il faut d'autant plus composer avec qu'elles constituent une importante triade : l'école, la recherche et le marché.

Dans cette situation complexe et relativement nouvelle, comment les artistes peuvent-ils se positionner et parvenir à trouver des alternatives économiques, de nouvelles voies de création et de valorisation ?

Si la question peut être formulée, les réponses sont loin d'être assurées. Nous proposons plutôt des hypothèses. Non pas des hypothèses en théorie qu'il s'agirait de chercher ensuite à appliquer, mais plutôt des cas pratiques que l'on peut essayer de généraliser ou tout au moins de traduire sous forme de principes qui pourront à leur tour soutenir le développement de nouveaux projets, des principes essentiellement organisationnels et méthodologiques. Parmi ces cas, nous retenons trois des nôtres qu'il ne s'agit pas de considérer comme des exemples, mais plutôt comme des tentatives permettant d'échafauder des propositions concrètes.

- 1- Au croisement des arts, du design, de l'esthétique, des sciences humaines, des sciences cognitives et de la robotique, *Behavioral Objects*<sup>1</sup> est un projet théorique et pratique visant à étudier, comprendre, théoriser, expérimenter et concevoir des œuvres intégrant une dimension comportementale, c'est-à-dire disposant de facultés d'actions et de réactions en rapport avec leur environnement et / ou leur public. Pour expérimenter et produire de tels objets, nous développons, à EnsadLab (le laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - Paris, PSL Research University), un kit de robotique modulaire ouvert et facile d'accès intitulé MisB KIT<sup>2</sup>. Grâce à celui-ci, de nombreux workshops<sup>3</sup> et plusieurs créations ont pu voir le jour, comme *Voir des choses bouger* (pièce chorégraphique pour objets) de Benoît Verjat, présenté au Théâtre de la ville, Paris, en 2014, dans le cadre du festival *Danse élargie*.
- 2- Plusieurs de mes installations – en particulier *niform* (2007), *Valeurs croisées* (2008), puis *À Distances* (2012) – ont pour principe opératoire la mesure des distances des corps du public face à l'œuvre. À partir de ce principe et de la prise en compte de la variation de ces distances et de leurs vitesses, comment concevoir un modèle interactif implémentable singulier en lien avec des dispositifs de captation originaux visant à concilier distance physique et distance mentale lors de l'expérience esthétique ?
- 3- Comment élaborer des dispositifs interactifs artistiques permettant à un grand nombre de personnes d'interagir ensemble, dans un même lieu et sur une même installation ? Avec l'axe de recherche Large Group Interaction, à EnsadLab, nous nous intéressons particulièrement sur les smartphones et les objets embarqués et connectés. Nous développons ainsi un environnement logiciel inédit nommé Mobilizing.js<sup>4</sup> afin de faciliter la création interactive et l'interaction de groupes sur ces supports mobiles. Un projet fut catalyseur de ces recherches : *Discontrol Party* (dispositif festif interactif, 2009-2011) dont une prochaine version devrait intégrer l'interaction avec les smartphones.

Ces différents projets de recherche et création impliquent tous la recherche de moyens originaux. Ils sont loin d'être des cas isolés : la plupart des projets de recherche et

---

<sup>1</sup> Projet que je codirige avec Emanuele Quinz, avec le soutien du Laboratoire d'excellence Arts-H2H.

<sup>2</sup> Cf. : <http://diip.ensadlab.fr/fr/projets/article/the-misb-kit>

<sup>3</sup> Comme *The Misbehavior of Animated Objects*, TEI 2014 [8th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction], Munich, février 2014.

<sup>4</sup> Développement coordonné par Dominique Cunin dans le cadre du projet de recherche Cosima (Collaborative Situated Media) soutenu par l'Agence nationale de la recherche. Cf. : [www.mobilizing-js.net](http://www.mobilizing-js.net)

création fructueuse conduisent à de telles démarches. D'ailleurs, si certains projets sont développés à partir d'intentions artistiques appelant des moyens spécifiques, possiblement nouveaux, il faut le reconnaître, d'autres proviennent tout simplement de rencontre avec des moyens potentiels. Ainsi, il n'est pas rare, en tant que créateur, d'être particulièrement stimulé lors de la visite de laboratoires scientifiques disposant de nombreux procédés, instruments, démonstrateurs et autres innovations, parfois "sur étagères" (matures mais non utilisées).

La recherche en art porterait ainsi, en premier lieu, sur les moyens plus que sur les fins. Elle serait de l'ordre d'une "recherche instrumentale", dans la mesure où l'on considère la dimension instrumentale dans son acception la plus large : concernant non seulement les objets fabriqués pour être utilisés, pour permettre des opérations, mais aussi ce qui relève de procédés associés à ces objets et autres dispositifs, ou, même, de processus davantage conceptuels.

Cette approche de la recherche en art est éminemment technique, mais nullement "techniciste" : elle ne cherche pas à rabattre l'artistique sur la technique, à trouver ses arguments dans le seul champ technique quand bien même relèverait-il de l'innovation. Au contraire, il s'agit bien de considérer la technique, fondamentalement, comme manière de faire, art de faire, intégrant divers moyens pour y parvenir, matériels comme conceptuels.

Si ces exemples et cette démarche sont ancrés dans un "comment", dans le faire, dans la pratique, ils ne négligent en rien le "pourquoi". Ces projets s'inscrivent dans une approche instrumentale qui articule fondamentalement des dimensions esthétiques à des préoccupations techniques dans une relation étroite à la société. Esthétique, technique et sociétale, cette triade répond à la conception organologique soutenue par Bernard Stiegler<sup>5</sup> considérant, après Gilbert Simondon, le développement des organes artificiels – les instruments – conjointement avec les organes physiologiques et les organisations sociales. Ces termes sont alors à penser et à pratiquer selon des relations d'interdépendance : agir sur l'un impacte nécessairement les autres. Agir sur les instruments impacte nos modes de perception et d'affection individuels comme nos organismes collectifs.

En travaillant ainsi sur de nouveaux instruments prenant absolument en compte leur portée esthétique et sociétale, les artistes peuvent envisager d'autres perspectives économiques que la seule vente de leurs œuvres. Non seulement ces perspectives peuvent s'affirmer comme des alternatives au marché de l'art, mais aussi comme des alternatives à l'industrie technico-culturelle adepte du registre propriétaire et de ses méthodes marketing, à l'exemple d'Apple, Facebook, Amazon, Microsoft, Adobe, ...

Il faut alors inscrire notre démarche dans une tendance existante depuis les années 80, avec les logiciels libres développés en open source puis leur renouveau matériel : électronique et au-delà, maintenant en physique, chimie, biologie. Ces dynamiques sont portées par des communautés de développeurs, comme, pour les aspects matériels, par des makers et fablabs en tout genre qui prônent la (re)localisation. On a vu ainsi naître, à partir de ce type de démarches, du côté des artistes, des instrumentariums tels les environnements logiciels Processing,

---

<sup>5</sup> Stiegler Bernard, *De la misère symbolique*, Paris, Éd. Flammarion, Coll. "Champs-Essais", 2012. Réédition groupée *De la misère symbolique 1. L'époque hyperindustrielle*, 2004 et *De la misère symbolique 2. La catastrophe du sensible*, 2005, Paris, Éd. Galilée, p. 173.

openFrameworks, Pure Data, et avant eux, Soft VNS ou encore, pour l'électronique, Arduino.

Pour arriver à soutenir un tel modèle, il est rare si ce n'est impossible d'y parvenir seul. Cela ne constitue en rien un frein, mais plutôt une obligation salvatrice à l'heure où concilier recherche et création se heurte bien souvent à la position égocentrée des artistes. Travailler en collectif est déjà une façon de répondre à une nécessité de production de commun : le collectif développe pour lui-même et pour d'autres. Pour lui-même, cela semble essentiel : d'emblée, ceux qui élaborent les instruments doivent produire des œuvres avec. Cette dynamique itérative - entre recherche-développement-expérimentation-crédation - va tirer et porter ces développements instrumentaux en les rendant nécessaires et en les incarnant, publiquement. Cette relation au public est aussi primordiale qu'évidente pour les arts, ce qui est rarement le cas pour les autres disciplines en recherche pour lesquelles les arts constituent une nouvelle voie de "publication" et donc de valorisation. Si cette relation au public est rendue possible à travers les créations ainsi produites, elle peut se concrétiser aussi par l'ouverture et le transfert des moyens de ces créations, c'est-à-dire en rendant ceux-ci "utilisables". Ainsi, les œuvres, devenues aussi "démonstrateurs" (sans pour autant être "démonstratives"), stimulent-elles des mises en œuvre, des pratiques. Pour cela, les artistes doivent accepter de diffuser leur autorité, c'est-à-dire de trouver un autre équilibre : une autorité moins statufiée mais davantage distribuée. Et s'ils peuvent le faire en s'appuyant sur un collectif, ils peuvent le faire également en s'adossant à des institutions. Elles aussi sortent gagnantes d'une telle entreprise, vecteur de développement, de communication, de reconnaissance, d'attractivité et de transfert, y compris économique.

À la valeur artistique peuvent ainsi être couplées des valeurs pratique - instrumentale -, économique et sociétale. À partir de ces projets artistiques et instrumentaux aux conséquences avérées, des campagnes de financement (y compris de crowdfunding) peuvent être envisagées tout comme différentes modalités de transfert. Ces instruments peuvent faire l'objet de valorisations économiques sous forme de ventes ou de locations via des licences publiques comme des protections privées. Participer à ces développements est aussi un vecteur d'expertise et de reconnaissance : les compétences associées à ces instruments peuvent être valorisées, en propre ou via des applications spécifiques de ces instruments. Si toutes ces modalités de transferts peuvent donner lieu à de nouvelles formes économiques, la valeur pratique et publique de ces développements est considérable. Elle doit être soutenue par les pouvoirs publics comme par les milieux économiques privés respectueux de ce nouveau bien commun ; la stratégie virale des licences publiques étant, à ce titre, un des gages possibles pour que la partageabilité reste un des critères premiers.

Si ces différentes formes de transferts permettent de soutenir les artistes impliqués dans de telles démarches, elles ne doivent pas pour autant les convertir. Non seulement la valeur pratique est essentielle, mais c'est bien selon un cercle vertueux qu'il faut penser cette dynamique d'ensemble, selon des principes itératifs qui font retour aux exigences artistiques et organologiques.

## ENCADRÉS



Workshop *The Misbehavior of Animated Objects*, 8th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction (TEI 2014), Février 2014, Munich, mis en place par EnsadLab en dialogue avec le Tangible Media Group du MIT Medialab. Workshop réalisé avec le MisB KIT, un toolkit de robotique modulaire développé à EnsadLab pour prototyper et expérimenter des objets à comportements. Ces projets ont été réalisés avec le soutien du Labex Arts-H2H et de la Fondation Bettencourt Schueller dans le cadre de la Chaire Innovation et Savoir faire.

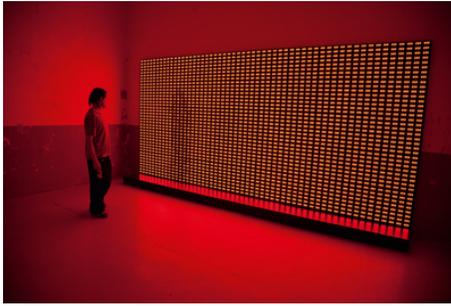


### *niform*

Installation interactive, 2007  
Samuel Bianchini

Une coproduction CiTu, Dispothèque, Numeriscausa et Bouillants, avec la collaboration scientifique du Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur (LIMSI-CNRS) et le soutien du Ministère de la culture et de la communication (Programme DICRÉAM) et de la Mairie de Paris. Grandes Galeries de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen, mai 2007.  
© Samuel Bianchini - ADAGP

*niform* est une installation interactive. Dans une grande salle noire, occupant tout un mur, une image fait face aux spectateurs; au premier abord, elle est fixe et totalement floue. Un groupe d'une vingtaine d'hommes, représenté à l'échelle 1, la compose. Uniformisée par le flou, cette image l'est aussi par l'uniformité vestimentaire de ce cordon de policiers en tenue antiémeute. Suivant leurs déplacements, les spectateurs agissent sur la mise au point de l'image ; à mesure qu'ils s'en approchent et suivant la forme de leurs corps, chaque partie de l'image qui leur fait face devient progressivement nette. À moins de cinquante centimètres de l'écran, un spectateur fait le point devant lui sur l'un des représentants des forces de l'ordre. L'image n'a pas qu'une seule zone de netteté, une seule profondeur de champ, mais plusieurs à la fois. Ces profondeurs sont localisées, individualisées et varient selon la position des différents spectateurs. À partir d'une image uniforme, chaque spectateur, par son avancée, révèle un homme singulier, un individu auquel il fait face.



*Valeurs croisées*

Installation interactive, 2008

Samuel Bianchini

Œuvre produite dans le cadre d'un contrat de recherche externalisée entre Orange Labs et le CiTu pour la Biennale d'art contemporain de Rennes, "Valeurs croisées", 2008

© Samuel Bianchini - ADAGP

Une salle sombre est illuminée par plus de deux mille compteurs monochromes. De petites dimensions, ces afficheurs numériques à trois chiffres sont espacés régulièrement pour composer un grand tableau couvrant un mur de la salle d'exposition. Réagissant à la présence des spectateurs, ce mur de chiffres rend compte de leur activité en affichant en temps réel les distances qui séparent les compteurs des corps qui leur font face. Suivant les mouvements des spectateurs dans la salle, les compteurs varient et s'animent, créant l'empreinte numérique des gestes des visiteurs, chaque partie de corps étant prise en compte par chacun des compteurs. Créée pour la Biennale de Rennes en 2008 (dont le titre était Valeurs croisées), cette installation homonyme remet en question la notion même de "valeurs" à l'heure où les évaluations quantitatives s'imposent dans tous les domaines comme le symptôme de l'avènement progressif et annoncé de sociétés de contrôle indexées sur les flux monétaires.



*Discontrol Party*

Dispositif festif interactif, 2009 - 2011

Projet développé sous la direction de Samuel Bianchini dans le cadre de recherches sur le Large Group Interaction à EnsadLab, avec le soutien du pôle de compétitivité Cap Digital et de la Région Île-de-France dans le cadre du programme "Futur en Seine", 2011, en partenariat avec la Gaîté Lyrique.

La Gaîté Lyrique, Paris, juin 2011

© Samuel Bianchini - ADAGP

Discontrol Party est un dispositif qui fait se rencontrer deux mondes : celui des technologies de surveillance les plus évoluées et celui de la fête. Piste de danse, salle de concert et de spectacle sont aménagées pour être aussi bien sous les feux des projecteurs que sous la surveillance d'un puissant système de contrôle informatisé (caméra infrarouge, caméra 3D, vision par ordinateur, face detection, RFID, etc). La salle devient, le temps d'une nuit, un night-club aménagé en salle de contrôle. Loin des effets de lumières ou autres vjaying, le public, tout en faisant la fête, est confronté aux multiples visualisations du système informatique qui l'observe et tente de l'analyser. Tel un jeu à l'adresse d'un groupe ou un "Beta Testing" à grande échelle, le défi est ici annoncé: comment, par l'activité festive, déjouer le système, l'entraîner dans une confusion qui lui échappe, et, pourquoi pas, le faire buguer? Car, ici, le public est invité à une fête dont le "monitoring" du dispositif sur lequel il agit lui est donné à voir: les cartographies, listings et tentatives d'interprétation de ses déplacements, les images brutes des caméras de surveillance, les mêmes images transformées pour et par l'analyse automatique, la représentation des activités du système informatique et, dans la version 2, les conséquences de ces activités dans l'espace virtuel de Second Life et l'infiltration réciproque de cet univers dans la soirée. Surveillance et fête, si ces mondes paraissent en tout point opposés, ils reposent pourtant tous deux sur des activités de groupe, et même de foule. Mais le premier – le plus souvent à destination d'espaces publics – mise d'abord sur des mouvements de foule organisés: flux de personnes, file ou salle d'attente, quai d'embarquement, etc. Les mouvements rapides, désordonnés et même parfois fusionnels de la fête sont, eux, peu compatibles avec le repérage, le suivi et la recherche d'individualisation des dispositifs de surveillance et de contrôle de plus en plus automatisés: reconnaissance de formes, d'individus, de comportements, traçabilité... En provoquant leur confrontation et le possible débordement d'un monde par un autre monde, ce dispositif prospectif pourrait bien renouer avec quelques traits primitifs d'un de nos plus vieux rituels : la fête.

## **Samuel Bianchini - Biographie**

Samuel Bianchini est artiste et enseignant-chercheur (Maître de conférences habilité à diriger des recherches en Arts plastiques) à l'*École nationale supérieure des Arts Décoratifs* (EnsAD, Paris - PSL Research University) où il dirige le groupe de recherche sur les dispositifs interactifs *Reflective Interaction* d'EnsadLab, le laboratoire de l'EnsAD. Il vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger : *Art Basel*, *Institut français* de Tokyo, *Stuk Art Center* (Leuven), *Centre Georges Pompidou* (Paris), *Deutsches Hygiene-Museum* (Dresde), *Musée national d'art contemporain* d'Athènes, *Jeu de Paume* (Paris), *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* (ZKM) à Karlsruhe, etc.

En relation étroite avec ses recherches et sa pratique artistique, il a entrepris un travail théorique qui donne lieu à de fréquentes publications : *Éditions du Centre Pompidou*, *Éditions Jean-Michel Place*, *MIT Press*, *Analogues*, *Burozoïque*, *Hermes*, *Les presses du réel*, *Springer*, *Sternberg Press*, etc.

Il achève actuellement, en co-direction avec Erik Verhagen, l'ouvrage collectif *Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*, pour MIT Press ; en co-direction avec Emanuele Quinz, l'ouvrage collectif *Behavioral Objects 1 - A Case Study : Céleste Boursier Mougenot*, pour Sternberg Press ; et un livre d'entretiens avec Mari Linnman, intitulé *À Distances*, pour les presses du réel.

**Sites web** : [www.dispotheque.org](http://www.dispotheque.org) | <http://diip.ensadlab.fr> | [www.ensadlab.fr](http://www.ensadlab.fr)