

Valeurs croisées

| Crossing Values

Les Ateliers de Rennes - Biennale d'art contemporain
#1 | 2008

les presses du réel

SAMUEL BIANCHINI, JEAN-PAUL FOURMENTRAUX, EMMANUEL MAHÉ

CRÉATION ET « RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT »

S'il y a bien des manières d'envisager des croisements entre art et entreprise, il en est une sur le terrain de la recherche ou, plus précisément, de la « recherche et développement » comme vecteur de création artistique, elle-même pouvant être facteur d'innovation. Irréductibles l'une à l'autre, comment chacune de ces pratiques peut-elle bénéficier de cette situation d'échange, de négociation et de coopération réflexive et prospective? Quels peuvent en être les méthodes, les enjeux et les écueils?

Un sociologue, un chercheur d'Orange Labs et un artiste tentent tour à tour d'apporter des réponses à ces questions, et cela, en s'appuyant au besoin sur l'expérience du Séjour de Recherche et de Création en Entreprise de Samuel Bianchini, dont Emmanuel Mahé fut le coordinateur pour Orange Labs.

SAMUEL BIANCHINI

Samuel Bianchini est artiste et a réalisé un Séjour de Recherche et de Création en Entreprise auprès d'Orange Labs en collaboration avec le CiTu, laboratoire de recherche auquel il est associé (voir p. 226 et sa biographie p. 420).

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

Sociologue, Jean-Paul Fourmentaux est maître de conférence à l'université Lille 3 et chercheur associé au Centre de sociologie du travail et des arts (EHES). Il est l'auteur de *Art et Internet. Les Nouvelles Figures de la création*, CNRS éditions, 2005.

EMMANUEL MAHÉ

Emmanuel Mahé est « senior expert researcher » à la division Recherche & Développement de Orange Labs à Rennes et Paris. Spécialiste des rapports entre arts numériques et technologies mobiles, il a accompagné Samuel Bianchini dans le développement de son projet au sein d'Orange Labs.

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

Le rapprochement des arts et de l'entreprise dans le domaine des technologies numériques interactives et de l'audio-visuel multimédia constitue aujourd'hui un enjeu dynamique d'innovation internationale. Depuis une dizaine d'années, de nombreux pays mettent en œuvre des interfaces originales pour favoriser ce rapprochement et en faire le moteur d'une double innovation technologique et culturelle¹. Les cas de double réussite restent encore rares, mais il en existe : qualité des productions artistiques et de leur rayonnement dans le milieu des arts, doublée d'une mise en marché efficace et rentable d'applications ou de procédés technologiques directement issus de la recherche artistique ou de la production d'œuvres culturelles. La France s'est dotée de deux dispositifs de soutien institutionnels à la *création* audio-visuelle multimédia (DICRÉAM) et à l'*innovation* audiovisuelle multimédia (RIAM) qui constituent depuis leur création en 2001 des points d'appui pour un croisement productif des objectifs et attentes artistiques et industriels.

Ces politiques et nouvelles interfaces entre production artistique, recherche-développement et innovation industrielle participent de l'expansion d'un « monde de l'art » où les acteurs culturels, universitaires et économiques interagissent². Leur configuration altère pour une bonne part l'opposition classique entre le champ culturel et le marché économique, entre acteurs appartenant à ces deux univers sociaux et entre les deux conceptions de l'art qui y circulent : celle fondée sur l'éternité culturelle, caractéristique des œuvres d'art classiques, et celle fondée sur le « tourbillon innovateur perpétuel » qui définit l'économie des créations contemporaines.

Dans ce contexte, la production de « valeurs croisées » ne présuppose pas une synergie de l'art et de l'entreprise. Au contraire, évitant les écueils de la fusion ou de l'instrumentalisation, il s'agit d'organiser la relation dans le sens d'un

apprentissage réciproque et d'une production multicentrique. Autrement dit, chacun des partenaires – détenteurs de savoirs et de compétences hétérogènes, inscrits dans une culture ou un corps professionnel qui a ses propres valeurs, mais aussi ses instances de désignation et de légitimation spécifiques de ce qu'est le travail, l'œuvre, l'action – y est invité à renouveler le cadre et les modalités de la relation et de l'échange artistique.

Le croisement de l'innovation artistique et technologique met désormais en scène à la fois une *conception coordonnée*, un *développement agrégé* et une *valorisation fragmentaire* :

- Le travail de conception doit y être coordonné dans la mesure où il met en relation les savoirs et savoir-faire hybrides de collectifs hétérogènes : artistes, ingénieurs, entrepreneurs.
- La phase de développement doit agréger ces traductions de buts et d'intérêts en un programme de création homogène visant à garantir l'irréversibilité des résultats.
- Mais, la valorisation suppose *in fine* de fragmenter ces résultats pour les redistribuer entre les collectifs et les mondes hétérogènes dans lesquels ils pourront circuler.

Cet article rédigé à trois mains offre une lecture interdisciplinaire – sociologie, sciences de la communication et art – des enjeux et des dilemmes de cette « création d'interface » entre la production artistique, la recherche-développement et l'innovation industrielle. En focalisant l'attention sur le processus de création de « valeurs croisées », il offre une synthèse analytique de ces principaux leviers.

1. Jean-Paul Fourmentraux, « Governing Artistic Innovation: an interface among Art, Science and Industry », *Leonardo*, vol. 40, n°5, 2007.

2. Raymonde Moulin, *L'Artiste, l'institution et le marché*, Flammarion, Paris, 1992 ; Eve Chiappello, *Artistes versus managers. Le Management culturel face à la critique artiste*, Métailié, Paris, 1998 ; Raymonde Moulin, *Le Marché de l'art, mondialisation et nouvelles technologies*, Flammarion, Paris, 2000.

LA DÉFINITION D'UNE RECHERCHE-CRÉATION PARTAGÉE

La rencontre entre les entreprises et les artistes suppose la définition préalable des finalités d'une recherche-création en commun, qui puisse aboutir à des externalités multicentriques – œuvres, procédés, outils logiciels ou interfaces et dispositifs scéniques – en étroite relation avec les instances d'homologation des différentes scènes sociales dans lesquelles les projets devront trouver à s'inscrire : monde de l'art et sphère industrielle, symétriquement. Cette synergie ne doit pas être imposée par l'amont hiérarchique mais coconstruite avec les différents acteurs parties prenantes du processus – artistes, ingénieurs, entrepreneurs – dans un dialogue favorisé et constant. Il est nécessaire pour cela d'organiser et de multiplier les occasions de rencontres informelles, en initiant éventuellement des partenariats dans la veille et le conseil avec les entreprises.

En résumé, la recherche-création introduit donc deux critères désormais essentiels :

- le travail en équipes interdisciplinaires ;
- l'impératif d'un programme de recherche transversal à plusieurs œuvres ou projets artistiques.

Les enjeux sont importants : l'innovation entre art et entreprise suppose un dialogue avec les artistes et les industriels dès la mise en œuvre des projets pour mieux (1) définir la recherche-création entre art et entreprise, (2) inventer de nouvelles formes d'organisation du travail et (3) imaginer de nouvelles formes de valorisation et de mise en public des œuvres d'art.

Dans ce contexte, l'artiste est tenu de développer un profil polyvalent lui permettant d'être tour à tour créateur, chercheur ou entrepreneur, en fonction de l'espace d'opportunité qui s'offre à lui et pour s'accorder aux différentes logiques de valorisation à l'œuvre dans des mondes de l'art fonctionnant désormais selon des logiques de projet.

L'EXIGENCE DE « VALEURS CROISÉES »

Ces nouvelles coproductions arts / sciences appuyées sur les technologies de l'information et de la communication (TIC), entre artistes et entreprises, doivent favoriser une certaine « modularité » de la production, en même temps que des formes alternatives de distribution des activités de création et de leurs résultats.

Trois types de projets phares peuvent être distingués :

- les « créations artistiques », qui mènent vers la réalisation d'une œuvre, d'un dispositif ou d'une installation artistique ;
- les « découvertes technologiques », qui impliquent le développement de logiciels ou d'outils novateurs ;
- les « contributions théoriques », qui poursuivent une perspective analytique et critique d'accumulation de connaissances.

Autrement dit, le morcellement du travail créatif doit engendrer également des modes pluriels de désignation de ce qui fait « l'œuvre commune³ » : diverses finalités de recherche et de création s'égrènent en effet au fil de la collaboration en s'inscrivant dans des agendas multiples : rapport de recherche, création d'un outil, brevetage d'un procédé, valorisation d'un prototype, exposition. La réussite de l'entreprise suppose ici que chaque partenaire puisse inscrire le projet collectif dans sa propre trajectoire de recherche ou de création individuelle.

Dans ce contexte, la création ne repose plus sur un schéma hiérarchique qui ferait intervenir une distribution réglée des apports en conception et en sous-traitance, selon des échelles de valeur et de rétribution enrôlant une longue chaîne de travailleurs, au service, à chaque fois, d'un créateur singulier.

Le travail de création se voit au contraire distribué sur différentes scènes et entre plusieurs acteurs pour lesquels il est possible de préciser des enjeux de recherche distinctifs, suivant des expertises et des agendas variés. Cette forme de distribution instaure un morcellement de l'activité créatrice et des modes pluriels de désignation de ce qui pourra faire « œuvre ».

3. Jean-Paul Fourmentraux, « Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique », *Sociologie du Travail*, vol. 49, n°2, 2007, pp. 162-179 ; et « Œuvrer en commun. Dilemmes de la création interdisciplinaire négociée », *Négociations*, n°10, 2008/2, pp. 25-39.

L'enjeu vise également un dépassement du « conflit culturel » caractéristique des modèles antérieurs de convergence « arts – sciences – technologies » entre des acteurs (informaticiens, managers, artistes, industriels) dont les qualifications, compétences et finalités étaient *a priori* conçues comme opposées. En inventant de nouvelles logiques de production qui favorisent une pluralité d'enjeux de création (artistique), d'invention (technologique) et d'innovation (économique).

Il s'agit de poursuivre un double objectif :

- développer une culture d'entrepreneur visant à promouvoir le transfert de certains résultats de la *recherche-crédation* sur la scène sociale;
- détacher en partie les « efforts de création » de la production d'une œuvre d'art ou d'un outil technologique, compris comme des finalités étanches et révolues, en conformité avec un régime de propriété exclusive.

La valorisation nécessairement « croisée » d'une *recherche-crédation* entre art et TIC, entre art et entreprise, devra par conséquent favoriser l'émergence d'une œuvre et en faire simultanément un « milieu » producteur d'innovations technologiques : l'œuvre peut y être multiple, intermédiaire et fragmentaire, la recherche qui y mène pourra également être valorisée (procédés, méthodes, connaissances) et parfois donner lieu à des productions autres que l'œuvre visée (outils logiciels, dispositifs scéniques, etc.).

Tout en restant au service de la production d'une œuvre, la recherche-crédation artistique pourra donc viser également une utilité sociale et conduire à la production d'externalités de recherche indépendantes de l'œuvre telles que des connaissances, des procédés technologiques, des méthodes, des inventions, des outils, etc. Dans ce contexte, l'intervention artistique offre souvent une distanciation analytique supplémentaire face à l'innovation, par des opérations de détournement et/ou de mise en perspective critique des empreintes et des déterminismes du progrès technique. Désormais, l'expérimentation artistique participe aussi du renouvellement des usages de la technique en favorisant son appropriation pratique autant qu'imaginaire.

UNE AUTORITÉ (RE)DISTRIBUÉE

L'histoire des interfaces entre art et science s'est fondée sur un « conflit culturel » entre des acteurs dont les qualifications, savoirs et compétences, étaient conçus *a priori* comme opposés. Dans ce contexte, les efforts de recherche et de création étaient dirigés vers la production d'une œuvre d'art, ou d'un outil technologique, compris comme des finalités divergentes, et la division du travail subordonnait le plus souvent l'expérimentation artistique au projet industriel, en privilégiant le développement de nouveaux services ou usages de la technologie.

De nouvelles alliances proposent de renouveler les modalités de partenariat entre science, art et industrie, en se distinguant des vieilles organisations plus hiérarchiques et rigides que réellement interdisciplinaires. Ajustées à une économie par projet, ces politiques se donnent en effet pour objectif de produire des externalités de recherche multicentriques : des développements technologiques et des découvertes scientifiques transférables dans le champ de l'économie. Leurs matrices organisationnelles doivent alors être suffisamment souples pour pouvoir absorber les mutations rapides des nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC), ainsi que la variété des processus d'intersection entre mondes sociaux.

Dans ce contexte, l'artiste ne se positionne plus face à une logique entrepreneuriale : il devient au contraire lui-même le porte-parole d'une double rationalité, artistique et entrepreneuriale, dont l'articulation constitue désormais un enjeu primordial⁴. Par la définition d'une recherche artistique tenant compte du marché des technologies de l'information et de la communication, l'artiste se fait entrepreneur de procédures pour interagir avec l'industrie. L'activité de création en ressort quelque peu transformée, partagée entre des acteurs multiples qui investissent individuellement et collectivement une œuvre-frontière tendue entre des logiques simultanément artistiques (qualité esthétique, enjeu d'exposition) et technologiques (enjeu de recherche et développement, transfert industriel). Le rôle de l'artiste s'en trouve renouvelé, ce dernier pouvant désormais occuper une place plus forte au sein du processus d'innovation : une place forte, pas diluée, mais qui se joue en collectif, non pas centrale mais replacée au centre du processus.

4. Xavier Greffe, *Arts et artistes au miroir de l'économie*, Economica, Paris, 2003 ; Pierre-Michel Menger, *Portrait de l'artiste en travailleur. Métamorphoses du capitalisme*, Seuil, Paris, 2003.

EMMANUEL MAHÉ

L'EXPÉRIENCE ESTHÉTIQUE : UN TERRAIN COMMUN À LA RECHERCHE ET À L'ART

Considérons d'abord le terme « esthétique » dans son sens étymologique : l'expérience par les sens. L'esthétique fonde notre relation au monde (et la relation qui nous lie les uns aux autres), elle fait monde. Mais, l'expérience par nos sens ne peut être reléguée aux seuls domaines du sensoriel ou de l'affectif (même si ceux-ci sont importants en soi, avec les notions de plaisir et de déplaisir qu'on peut y associer), elle est aussi nécessaire aux domaines de l'intelligible et de l'énonçable, du conceptualisable et des discours, et donc des processus et des organisations de toutes sortes.

Les artistes ont, à l'évidence, un rôle fondamental à jouer dans la création de nouvelles esthétiques, de nouvelles expériences de relation au monde, dans la création de nouveaux objets au sens large du terme : des situations inédites qu'il nous faut explorer (sociales, symboliques, politiques, etc.), des perceptions inouïes qu'ils nous font entendre (des sons, mais aussi des images, des sensations encore non répertoriées), des machines de toutes sortes (sociales, technologiques) qui nous interrogent et nous transforment en retour. Les chercheurs et les scientifiques, eux aussi, produisent de nouvelles relations par leurs recherches ou leurs expérimentations : par exemple, les sciences physiques quantiques créent non pas une nouvelle représentation du monde, mais un nouveau monde dans lequel vont bientôt se dissoudre nos anciennes manières d'agir et de penser – une esthétique en devenir.

On comprend alors pourquoi un artiste et une entreprise de Recherche & Développement (R&D) ont intérêt à collaborer pour faire émerger des registres esthétiques singuliers qui profiteront de manières différentes à chacun d'entre eux, alimentant à la fois l'art et la recherche, la création et l'innovation. Ces registres sont emboîtés les uns dans les autres, et sont, au moins, au nombre de trois : d'une part, une expérience esthétique du point de vue de la relation établie entre le dispositif et les spectateurs (une œuvre praticable); d'autre part, une expérience esthétique davantage

rattachée à des symboles et à des valeurs qu'elle crée ou déforme (une forme interprétable, nous le verrons plus bas); et, enfin, une expérience esthétique liée à l'organisation et au déroulement du processus de création-monstration (une forme processuelle).

UNE « ESTHÉTIQUE DE L'INNOVATION » : L'EXPÉRIENCE ESTHÉTIQUE DU PROCESSUS

Le troisième registre esthétique se situe donc sur le plan du processus de création : à la fois dans le déroulement temporel (les phases de négociation, d'échanges, de transferts, de développement, de monstration, etc.) et dans un sens plus spatial (localisations différentes suivant les étapes : laboratoires, lieu d'exposition, entreprises prestataires, etc.). Cet ensemble organisationnel de l'innovation est, comme l'œuvre elle-même, une sorte de dispositif praticable (à la fois formaté par un contrat mais également informel suivant les imprévus qui le dépassent) par les acteurs directs et indirects (l'artiste, les ingénieurs, les chercheurs, les prestataires, les techniciens, les médiateurs, mais aussi les spectateurs). Le processus de création et de codéveloppement (le processus d'innovation) pourrait donc être qualifié d'expérience esthétique de l'innovation elle-même (une expérience sensible de l'innovation), de telle sorte qu'il se trouve, lui aussi, inscrit dans le lieu même de l'exposition *Valeurs croisées*, le débordant de toutes parts, et l'enrichissant par la même occasion : en amont (les phases préparatoires et les technologies préexistantes), en aval (l'œuvre continuera sa transformation après l'événement), et de plusieurs côtés simultanément (les liens avec le prestataire électronique asiatique et l'arrivée de compétences nouvelles locales pendant l'exposition). Cette expérience esthétique s'est inscrite dans le temps et le lieu de l'exposition de différentes manières : le texte cartel a évolué (de la version « bêta » à la version finale), les interventions techniques se sont déroulées pendant les heures d'ouverture au public (réglages, ajustements), les chercheurs en ergonomie d'Orange Labs ont observé les comportements des spectateurs *in situ* (enregistrements vidéo, notes, entretiens avec certains spectateurs confrontés à l'enregistrement de leur propre image face à l'œuvre, etc.).

IRRÉDUCTIBILITÉ DES REGISTRES ESTHÉTIQUES : UNE DIVERGENCE CONSTRUCTIVE

Si le régime artistique de l'esthétique est une mise en relation (elle est relationnelle en soi), il fonctionne aussi dans son envers. L'esthétique ne peut être réduite à une pure continuité, elle est aussi rupture : en cassant les codes et en déjouant les conventions, mais aussi en réunissant des actants ou des acteurs hétérogènes (par exemple, un artiste et un ingénieur de la R&D), en liant ce qui, *a priori*, ne l'est pas. Elle est donc liante dans un sens (création de formes variées), tout en mettant en jeu des irréductibilités (création de rapports de force productifs).

Par exemple, la collaboration entre Orange Labs et Samuel Bianchini s'est d'abord nouée sur la base d'une entente commune d'un certain type de malentendu : la divergence des finalités était recherchée pour créer de l'inattendu (et donc, dans un contexte d'innovation, de la valeur). La divergence est le socle même de l'entente contractuelle entre les parties. D'un côté, la R&D a proposé une « brique technologique⁵ » développée par une équipe de chercheurs de l'entreprise pour qu'elle soit appropriée par l'artiste dans un contexte différent (la création d'une œuvre artistique en vue d'être exposée à la biennale). De l'autre côté, l'artiste a son propre parcours et ses idées concernant la thématique de la Biennale. C'est la rencontre de ces deux forces, de ces deux dynamiques, qui, dans l'irréductibilité de leurs finalités propres (innovation d'un côté et création de l'autre) a produit différents types de résultats : un résultat artistique (l'installation *Valeurs croisées*), un résultat technique de développement informatique et électronique (avec la livraison de lignes de code écrites par l'équipe d'ingénieurs du CiTu), un résultat de théorisation commune (dont cet article est un des éléments), un résultat d'observation *in situ* des interactions entre les spectateurs et l'œuvre réalisée par des ergonomes de l'entreprise, un résultat d'observation du processus de création (réalisé par ces mêmes ergonomes). Tous ces résultats sont autant des points d'arrivée (avec leurs réalisations, leurs écrits et l'inscription dans leurs domaines légitimes) que de nouveaux points de départ alimentant, au-delà de leur propre finalité, l'innovation et la création d'expériences à venir.

L'appropriation par un acteur exogène à la R&D a été le moteur du contrat entre l'entreprise, l'artiste et son laboratoire universitaire. N'étant pas dans une logique de mécénat mais de recherche, le processus créatif était finalement au cœur de la collaboration, il y est même inscrit dans un des documents contractuels⁶ :

« Le résultat attendu de cette collaboration est le processus créatif (aboutissant à une installation artistique exposée au public) : l'appropriation de deux briques technologiques⁷ et la création d'une situation expérimentale permettant d'observer le comportement des utilisateurs et leurs usages. Ce C.R.E. [Contrat de Recherche Externalisée] n'est donc pas une commande d'œuvre mais la "commande" d'un processus d'innovation, tant du point de vue du concepteur et des collaborateurs (l'artiste et les ingénieurs associés) que de celui du public qui découvrira et "pratiquera" l'installation produite. »

La technologie pour partie endogène à l'entreprise a été déterritorialisée et lui est donc devenue étrangère. Ce détournement est à comprendre dans son sens figuré (une appropriation nouvelle pour un usage nouveau), mais aussi dans son sens propre : un déplacement géographique (la technologie sort des murs du laboratoire de la R&D pour entrer dans un autre). Enlever la technologie de son territoire « naturel », c'est déjà lui conférer une nouvelle esthétique, c'est-à-dire créer une relation entre tous les acteurs (chercheurs, artistes mais aussi médiateurs, spectateurs, critiques, etc.) et cette technologie.

Les résultats de cette coopération sont donc à la fois tangibles et correspondent à ce que le contrat signé nomme des « livrables » (développement informatique, rapport scientifique, etc.), mais certains sont intangibles, difficilement quantifiables et pourtant bien réels. Par exemple, le fait que les chiffres de chacun des compteurs varient selon notre emplacement et la vitesse des mouvements, est une manière de rendre visibles des mutations fondamentales de la société encore peu perceptibles, de poser des questions qui pourront

5. Pour une description plus précise, lire la contribution de Samuel Bianchini, pages suivantes.

6. Extrait des annexes techniques du contrat de recherche entre Orange Labs et le CiTu (2007).

7. Ne pouvant certes pas tout détailler dans cet article, il est cependant nécessaire de préciser qu'au départ deux « briques technologiques » devaient être transférées. L'abandon d'une des deux briques vient de deux décisions croisées : d'une part Orange Labs avait opéré un changement de stratégie de développement concernant cet élément technologique, et d'autre part, les ingénieurs du CiTu ont préféré substituer à cet élément un autre équivalent. Ce qui est intéressant à noter ici, c'est que cette modification va générer une valeur ajoutée inattendue : le développement informatique produit par le CiTu sera beaucoup plus générique, et donc plus intéressant car applicable de manière plus universelle.

être reprises par d'autres recherches : la fragile silhouette numérique formée par l'activité des chiffres semble diluer la notion d'individuel pour faire émerger celle du dividual (une démodulation de l'ancien sujet) ; les corps sont reconnus pas le dispositif et s'y inscrivent mais en restant anonymes (une traçabilité sans identité) ; le « mur de compteurs » n'est pas un écran mais un pan entier qui pourrait être plus étendu (l'environnement intègre le numérique, c'est la question de la pervasivité), etc. L'esthétique singulière du dispositif fait résonner ces problématiques qui, en ce sens, font écho à une autre œuvre de *Valeurs croisées* : le *Générateur de problèmes IIIII*. Certains types d'esthétique sont en soi créateurs de problèmes, ils sont « problématisants », c'est là encore un point commun à l'art et à la recherche.

Autre exemple de résultats, eux aussi difficilement quantifiables et pourtant significatifs : le lieu de l'exposition (situé au sein de l'ancien Couvent des Jacobins) a joué un rôle inattendu, car il a été le théâtre de réglages électroniques (hardware) imprévus, pendant le temps de monstration, l'interactivité s'améliorant de jour en jour. La chronologie linéaire et traditionnelle de l'innovation (on fait d'abord et on montre ensuite, on effectue en amont les recherches puis on les applique) a été mise à mal pour plusieurs raisons : pour des raisons techniques fortuites (inhérentes à toute expérimentation), mais aussi parce que, dès le départ de la collaboration, le temps de monstration était considéré comme un temps de recherche inclus dans le processus : le lieu d'exposition, habituellement réservé à la réception de l'œuvre, était appelé à devenir la scène d'un laboratoire hybride sur lequel viendraient tour à tour ou en même temps, l'artiste, des ingénieurs informaticiens, des électroniciens, des chercheurs en sciences humaines, des spectateurs. La pièce réservée à l'exposition de l'installation est devenue, pendant quelques semaines, un laboratoire informel.

Ce résultat, s'il était en partie anticipé dans le cadre du contrat, est allé beaucoup plus loin que prévu : tout cela montre que la chaîne temporelle de l'innovation n'est plus linéaire (avec un amont et un aval, une recherche fondamentale précédant une recherche applicative). Les espaces eux aussi s'en trouvent affectés. L'hybridation des acteurs et de

leurs finalités propres rejailit sur l'organisation spatiale et temporelle de la recherche : c'est l'émergence d'une nouvelle esthétique de l'innovation, telle que nous venons de la définir. La salle qui a accueilli l'installation a, dans le même temps, accueilli les activités de réglage, d'observation et de discussion habituellement localisées dans les laboratoires scientifiques ou les ateliers artistiques, et donc invisibles par le public. Peut-être que l'un des principaux résultats de cette collaboration commune entre un artiste et une entreprise de R&D est d'avoir testé *in situ* (dans l'exposition) la création d'un laboratoire éphémère et hybride : c'est une résidence artistique qu'on pourrait qualifier paradoxalement de « résidence *ex situ* », des points de vue de l'entreprise et de l'artiste. C'est d'ailleurs une des tendances fortes de l'innovation en réseau : l'industrie de l'innovation ne se réalise plus seulement dans les grands centres de R&D, les « maillons mineurs » de l'innovation (petites entreprises, associations, utilisateurs experts, amateurs éclairés, etc.) constituent en réalité un réseau majeur dans lequel s'inventent les usages et les technologies de demain.

La collaboration entre Orange Labs et Samuel Bianchini, outre le travail d'appropriation de la technologie, met en lumière cet aspect fondamental : de nouveaux liens doivent s'établir entre des acteurs exogènes les uns aux autres, de nouveaux lieux doivent voir le jour, et de nouveaux modes de pensée aussi. La coopération entre l'artiste et la R&D est donc en soi une expérience esthétique qui déborde le cadre du contrat, et qui, le débordant, rejoint le socle qui l'a vu naître : la thématique même de *Valeurs croisées*.

SAMUEL BIANCHINI

R&D ET R&C

Pour un projet de « recherche et développement » (R&D) ou ce que l'on appelle volontiers de « recherche et création » (R&C), il serait contradictoire qu'une proposition d'un industriel ou d'une entreprise envers un artiste désigne, formalise des objectifs, des résultats attendus, en particulier si l'on s'inscrit dans une démarche prospective visant certaines formes d'innovation. Car, plus l'attente est fixée, moins le potentiel innovant est ouvert et moins un artiste peut trouver une place dans un tel cadre. Un artiste prend place là où on ne lui en assigne pas. L'accord porte donc plutôt sur les conditions du travail de recherche et de création. Celles-ci peuvent être multiples, mais ce qui les constitue en premier lieu est la manière dont on initie cette recherche.

Nous retenons deux grandes approches : par l'intention artistique d'une part ; selon le cadre technologique d'autre part. La première part d'un projet artistique cherchant sa technique pour se concrétiser. Elle présente l'avantage d'être d'emblée non soumise aux questions technologiques mais peut aussi, par sa méthode descendante, voire condescendante à l'égard de ces techniques, positionner l'artiste en « utilisateur d'outils » plutôt qu'en expérimentateur de dispositifs et systèmes ouverts : la création ne peut s'affranchir de cette part d'expérimentation permettant la négociation et la mise en adéquation avec certaines formes et certains processus techniques. La seconde approche, partant d'un existant technique, prend le risque de l'instrumentalisation, voire de la démonstration, mais présente l'avantage d'être plus pragmatique et d'ancrer directement la recherche sur le terrain industriel en partant de celui-ci, suivant des plates-formes de mise en œuvre disponibles et éprouvées. Esquissées de façon quelque peu lapidaire, ces deux méthodes ne sont pas nécessairement antinomiques : c'est en les conciliant qu'une élaboration habile est envisageable.

Dans le cadre de mon Séjour de Recherche et de Création en Entreprise organisé chez Orange Labs, nous avons opté pour la seconde solution, en partant non pas d'une technologie

mais d'une pluralité d'offres de briques technologiques « mûres », proposition m'étant faite d'en retenir une ou plusieurs. Habituellement, j'ai tendance à privilégier l'autre méthode : l'entrée en matière par le projet artistique en connaissance des champs et potentiels techniques qu'il m'intéresse de provoquer, d'expérimenter et de mettre en œuvre. Alors, pourquoi ce choix dans le cadre de cette exposition ? Pour changer, certainement. Mais surtout par pragmatisme et souci d'efficacité : nous nous étions d'emblée choisis avec Orange Labs, ce qui impliquait la mise en œuvre de leurs technologies. Une année pour mettre en place aussi bien notre collaboration que l'œuvre pour la Biennale représentait finalement peu de temps compte tenu du nombre d'acteurs à fédérer et des enjeux multiples que ce projet portait. Partir de propositions d'Orange Labs nous positionnait tout de suite dans le vif du sujet et nous offrait un gage de démarrage rapide et de disponibilité des technologies en question.

TABLEAU DE VALEURS

De nombreuses questions se posent : quelles technologies ? Avec quelles applications visées initialement ? A quel stade et comment les avons-nous reprises, avec l'équipe du CiTu⁸, laboratoire auquel je suis associé ? Quelles influences ont eu ces développements préalables sur l'œuvre que j'ai proposée *in fine* ? Pour répondre brièvement à ces questions, ma proposition a finalement consisté à utiliser ces technologies à un niveau très générique. Cela me permettait de revenir sur des formes élémentaires et de les réorienter pour les inscrire dans mes préoccupations actuelles. D'une brique technologique de détection et suivi de formes (de mains et têtes en l'occurrence) à partir de captation vidéo stéréo (3D) et d'une autre de détournement et d'incrustation en temps réel sur un fond quelconque, je suis passé à la réalisation d'un *tableau de valeurs de profondeurs et de mouvements* fabriqué en temps réel à partir de n'importe quel dispositif de captation tridimensionnelle (3D ou « 2D^{1/2} »), c'est-à-dire pouvant utiliser ou non la chaîne matérielle proposée par Orange Labs (nous avons finalement opté pour un autre système de captation). Travaillant depuis quelque temps

8. *Création interactive transdisciplinaire universitaire*, fédération de laboratoires des universités Paris 1 et Paris 8, www.citu.info.

sur les problématiques de «distances - vitesses»⁹ comme principes fondamentaux d'engagement des corps – sans prise et sans contact – dans un dispositif interactif, je savais que j'allais pouvoir mettre en œuvre ce qui s'apparentait à un modèle sans pour autant encore savoir comment.

Le principe du «tableau de valeurs», avec la double interprétation que l'on peut en faire, technologique et artistique, me semblait au cœur de la problématique de la Biennale, prise entre valeur éthique et valeur chiffrée, pour ne pas dire financière. En d'autres termes, comment rabattre l'une sur l'autre et surtout la première sur la seconde? Car tel est un des mouvements de fond actuel qui tend à concrétiser – *via* les technologies numériques – une société de contrôle régie par le marketing, à savoir tout évaluer au profit d'une quantification monnayable: une *indexation* des corps et de leurs faits et gestes – et même en deçà – sur les flux monétaires. A la fois anticipatrice, «cathartique» et en partie absurde (car dépourvue de tout système d'identification) ou tout au moins tautologique, l'œuvre *Valeurs croisées*, au sens littéral et chiffré, a ainsi été proposée comme contrepoint aux interprétations morales qui pouvaient être faites de la thématique de la manifestation *Valeurs croisées*. Cette œuvre y répond frontalement, tout en s'inscrivant, par son processus, dans le cadre proposé: celui des SouRCEs, mis en place au sein de cette manifestation. Double interprétation? Double jeu?

RECHERCHE ET TECHNOLOGIES

Dès lors, les questions qui se posent sont d'une autre nature, plus générales, mais plus sociopolitiques également: un travail de création mené en partenariat avec une entreprise peut-il être déployé suivant une dimension critique qui caractérise le plus souvent la création contemporaine? Quel dénominateur commun peut-il y avoir entre une entreprise et un artiste, et doit-il y en avoir un? Travailler à partir de l'activité d'une entreprise, voire de sa plate-forme technique, ne nous cantonne-t-il pas à être un vecteur promotionnel de celle-ci? Ne prenons-nous pas le risque de n'être finalement qu'une simple valeur ajoutée, voire, pire encore, une forme d'animation socioculturelle de luxe au service de dirigeants en mal d'idées?

Loin de ces écueils, s'il y a bien un dénominateur commun ou tout au moins un champ de dialogue et de construction entre ma démarche et celle d'une entreprise, c'est le domaine de la recherche et de son corollaire, l'innovation. C'est aussi ce qui me conduit à développer des partenariats avec des entreprises – des industriels notamment – qui disposent le plus souvent d'un secteur R&D performant.

On peut toujours s'interroger sur la pertinence d'un travail artistique qui cherche à se confronter et à opérer avec nos systèmes techniques actuels et à venir, mais, par comparaison, nul ne saurait contredire qu'un des champs philosophiques les plus précieux est celui qui relève de l'épistémologie, qui peut nous permettre de penser et d'orienter des techniques aujourd'hui partout présentes, incontournables et diffuses, «pervasives», et de nous orienter dans cet environnement. Parmi les enjeux sociétaux relevant de ces techniques, celui de l'informatique pourrait peut-être se résumer de la façon suivante: coupler le symbolique et l'opératoire.

C'est un des champs que je privilégie¹⁰. Pour mon installation *Valeurs croisées*, j'ai choisi de rester relativement abstrait – des nombres sans unité – pour plusieurs raisons:

- parce que j'avais jusqu'ici beaucoup travaillé sur l'image;
- pour laisser le contexte (l'exposition du même titre) «faire son travail»;
- pour renforcer la problématique de la modélisation¹¹ si importante en recherche et pourtant à remettre en question, en particulier dans le champ qualitatif qui est le nôtre;
- et, enfin, pour radicaliser ma proposition quant à la prise en compte de la variabilité des distances entre les corps et ce type de dispositif.

9. Voir par exemple *Contretemps*, installation interactive, 2004; *niorm*, installation interactive, 2007 ou *REANIMATION*, dispositif interactif pour danseur et spectateurs, avec Thierry Fournier et Sylvain Prunec, 2005-2008. Documentation disponible sur : www.dispotheque.org

10. Même si j'inclus aujourd'hui d'autres perspectives comme la convergence avec d'autres champs – électronique, robotique, mais aussi sciences cognitives, biologie, physique (matériaux, lumières, etc.), météorologie – ou d'autres contextes : urbain, mobilité, etc.

11. La modélisation assure une forme de systématisation des propositions, leur conférant une forte capacité applicative et assurant une dynamique cumulative à la recherche. Mais cette modélisation se fait le plus souvent au profit d'un rabattement du qualitatif sur le quantitatif, selon une tendance systémique et réductionniste écartant l'hétérogénéité, la singularité et la prise en compte de facteurs humains difficilement saisissables, tels la place et les jeux du désir.

PRISES DE RISQUE

La recherche comme base commune implique finalement des modalités d'échange, de négociation et de coconstruction que l'on trouve couramment dans les sciences de l'ingénieur, dans le cadre de partenariats entre laboratoires publics et industriels. La contractualisation institutionnelle qui en découle – et ce fut le cas ici, puisqu'il s'agit d'un contrat de recherche externalisée passé entre Orange Labs et le CiTu – permet d'assurer qu'aucun des partenaires ne soit inféodé à l'autre. Mais, en deçà de ce rapport de forces institutionnel, le principe même d'un contrat de recherche, sur un processus plutôt que sur une réalisation désignée *a priori*, favorise la prise de risque. Outre sur l'aspect technologique, c'est sur la dimension critique qu'une prise de risque peut s'avérer nécessaire : une proposition artistique pose, le plus souvent, les conditions d'une expérience esthétique réflexive, nous amenant à faire l'exercice physique et psychique d'un champ problématique original non réductible à un énoncé, une forme d'exercice de conscience, d'évaluation sensible de notre situation qui constitue aussi une prise de risque pour le public. En cela, la démarche artistique relève d'une approche globale et cohérente, prenant en compte aussi bien le dispositif opératoire, les représentations mises en œuvre, les place et rôle des spectateurs et le contexte. A cette nécessaire prise de risque partagée – mais « différemment » – par l'industriel, l'artiste et le public, répond la possibilité d'expérience (dont le principe de « mise en péril » est l'étymologie même) et d'innovation : une sorte de donnant-donnant se jouant très en amont, dans une situation faite essentiellement de promesses.

Pour un artiste, cette démarche, structurée sur une économie de l'amont, peut être mise en regard d'autres formes économiques : celle du marché de l'art par exemple, où le financement est généralement conditionné par la vente, impliquant une économie de l'aval dans laquelle l'œuvre doit trouver client. La commande non explicitée, mais à la forme attendue (parfois simple déclinaison ou produit dérivé d'une œuvre précédente), est alors plus courante qu'on ne pourrait le croire et la part critique se voit érodée à mesure que l'œuvre se décline.

ARTISTE : AGENT DOUBLE

S'il y a une entente préalable formalisée sur la base d'un projet de recherche entre un artiste et un industriel, l'un et l'autre ne vont pas valoriser de la même manière et dans le même champ les diverses productions afférentes à cette recherche, même s'ils restent associés aux différentes formes de valorisation. Chacun doit être en mesure de faire reconnaître ces productions dans son propre domaine et avec des arguments relevant de ce dernier : l'innovation technologique ne peut pas être le levier essentiel d'une reconnaissance artistique et, le fait de faire œuvre, la caution scientifique d'un projet de recherche technologique. La légitimisation croisée n'est qu'un atout supplémentaire sur la base d'une reconnaissance « disciplinaire » assurée. La double valorisation (artistique et industrielle), voire triple (comprenant la recherche académique en soi : publications) doit toutefois être prise en compte très tôt, en particulier par l'artiste, et apparaît bel et bien comme un argument *a priori*, à l'initiation du projet de recherche. Si, finalement, ce cadre de recherche et création formalise une méthode ouverte loin d'être en contradiction avec les manières de faire artistiques, il implique néanmoins des engagements de la part de l'artiste qui renouvellent sa pratique. Outre la prise en compte du champ technique comme point d'ancrage de la recherche dans un cadre collectif et pluridisciplinaire, il faut savoir positionner son autorité dans un double contexte de travail et de valorisation, artistique et industriel. Si la dimension artistique est et doit être privilégiée, il serait irresponsable et naïf de ne pas prendre en compte le transfert technologique effectuable à partir du dispositif mis en œuvre. Au contraire, hiérarchisant ses intentions, l'artiste peut mener de front un double projet pour un double contexte : agir en agent double assumant un double langage, à l'instar de *Valeurs croisées*.

SAMUEL BIANCHINI VALEURS CROISÉES

Samuel Bianchini a réalisé un SouRCE auprès d'ORANGE LABS, dans le cadre d'une collaboration avec le laboratoire de recherche interuniversitaire CiTu auquel il est associé. Cette résidence a donné lieu à de multiples rencontres avec des ingénieurs et chercheurs de l'entreprise pour l'élaboration d'une installation qui s'appuie sur une « brique » technologique proposée par l'industriel. Après avoir suivi le processus de conception de ce dispositif artistique, les ergonomes associés au projet ont ensuite considéré son exposition comme une situation d'usages à analyser.

Samuel Bianchini produced a SouRCE at ORANGE LABS, as part of a joint venture with the CiTu inter-university research laboratory with which he is associated. This residency gave rise to many meetings with company engineers and researchers, focusing on developing an installation based on a technological brick wall proposed by the manufacturer. After following the design process for this artistic scheme, the ergonomists in the project then regarded the exhibition as a situation involving usage to be analysed.

Dans les dispositifs de Samuel Bianchini, représentation et réalité physique s'entremêlent. Loin d'être « constatifs », les agencements de l'artiste – œuvres *in situ*, sites internet, installations – incitent le spectateur à suivre ou à participer à leur mise en œuvre. A l'instar de *Temps libre* (2004), où le public, criant sur des golfeurs à l'écran, les presse de se mettre au travail, l'exposition devient un espace d'activités, le lieu d'expériences esthétiques qui tentent de concilier l'affectif et l'effectif, la contemplation et la pratique, la réflexivité psychique et l'engagement physique.

Opératoires (interactives, automatiques, génératives, robotisées, etc.), les créations de Samuel Bianchini convoquent le plus souvent des technologies informatiques et électroniques afin de trouver les conditions les plus propices à leur pratique par le public. Autant expérimentales qu'expérimentables, ses œuvres – mobilisant des dispositifs originaux et des usages innovants – sont régulièrement développées en collaboration avec des scientifiques et des laboratoires de recherche technologique.

C'est dans cette relation couplant recherche et création que Samuel Bianchini a travaillé avec Orange Labs, auprès de chercheurs en informatique, en ergonomie et en sciences de l'information et de la communication. Partant de technologies

In Samuel Bianchini's installations, representation and physical reality intermingle. Far from being 'constatives', the artist's arrangements—*in situ* works, Internet projects, installations—prompt spectators to follow and participate in their application. Like *Temps libre* [*Free Time*] (2004), where the public, shouting at golfers on the screen, urges them to get down to work, the exhibition becomes an area of activity, a place of aesthetic experiences which tries to reconcile the affective and the effective, contemplation and praxis, psychic reflexivity and physical involvement.

Samuel Bianchini's operational creations (interactive, automatic, generative, robotised, etc.) usually call on computer and electronic technologies in order to find the best conditions for their use by the public. His works, which are as experimental as they are experimentable—using original systems and devices, and innovative applications—are regularly developed in collaboration with scientists and technological research laboratories.

It is in this relation pairing research and creation that he works with Orange Labs, among computer researchers, as well as ergonomists and scientists involved in computer technology and communications. Starting out from technologies developed and proposed by Orange Labs, Samuel Bianchini has produced a new interactive installation with his laboratory, CiTu.



Valeurs croisées, 2008

Installation interactive / Interactive installation

Dans le cadre d'un contrat de recherche externalisée entre Orange Labs et le CiTu (fédération de laboratoires des universités Paris 1 et Paris 8)

As part of an externalised research contract between Orange Labs and the CiTu (federation of laboratories of Paris 1 and Paris 8 universities)

Ingénierie et coordination CiTu / CiTu engineering and coordination : Paul Girard avec la collaboration de / with the help of Safwan Chendeb

Coordination Orange Labs / Orange Labs coordination : Emmanuel Mahé

Développement informatique / Computer programming : Adrien Mazaud (CiTu)

Sur la base de travaux de recherche de / Based on research work by Olivier Bernier et / and Jean-Emmanuel Viallet (Orange Labs)

Expertise et optimisation électroniques / Electronic expertise and optimisation : Patrice Barbel (IETR - Université Rennes 1)

Assistants pour le montage / Set up assistants : Oussama Mubarak et / and Simon Poulain

Avec la participation ou le soutien de / With the participation or support of : Anne Batono, Moustafa Zouinar et / and François Coldefy (Orange Labs), Martine Bour (CiTu), Maël Teillant et / and the Elek et / and Ouestronic companies.

Ci-dessus, de gauche à droite / Above, from left to right : « Making of » de la réalisation de l'installation / 'Making of' the installation production : premiers tests en vidéo interactive au CiTu / initial interactive video tests at the CiTu ; montage au / set up at the Couvent des Jacobins

développées et proposées par Orange Labs, Samuel Bianchini a élaboré une nouvelle installation interactive avec son laboratoire, le CiTu. Cette installation s'inscrit doublement dans le contexte des Ateliers de Rennes, à la fois par son processus de recherche et de mise en œuvre avec cette entreprise et par son dialogue avec la thématique même de l'exposition : *Valeurs croisées*.

Une salle sombre est illuminée par plus de 2000 compteurs monochromes. De petites dimensions, ces afficheurs numériques à trois chiffres sont espacés régulièrement pour composer un grand tableau couvrant tout 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 dans la salle, les compteurs varient et s'animent créant l'empreinte numérique des gestes des spectateurs, chaque partie de corps étant prise en compte par chacun des compteurs grâce à un système de captation vidéo innovant. L'ensemble de ces activités, converties en « tableaux de valeurs », est enregistré durant toute la durée de l'exposition, pour, peut-être, pouvoir rejouer cette dernière, ou nourrir une difficile, voire impossible, analyse ergonomique ou encore donner lieu à l'édition d'une sorte de gigantesque « flip book » numérique. Au risque de verser dans la modélisation avec laquelle il joue, Samuel Bianchini radicalise ici une de ses recherches essentielles : la prise en compte des distances et de leurs variations entre des dispositifs et des spectateurs avec lesquels il partage ainsi ses mises en œuvre.

Créée pour *Valeurs croisées*, cette installation éponyme remet en question la notion même de « valeurs » à l'heure où les évaluations quantitatives s'imposent dans tous les domaines tel le symptôme de l'avènement progressif et annoncé de sociétés de contrôle indexées sur les flux monétaires.

This installation fits doubly into the setting of the Ateliers de Rennes, at once by its research and application process with this company, and through its dialogue with the very theme of the exhibition: *Crossing Values*.

A dark room is lit by more than 2000 monochrome counters. These small three-figure digital visual display units are regularly spaced to form a large display tableau covering one of the exhibition area's walls. Reacting to the presence of visitors, this wall of figures records their activity by displaying in real time the distances which separate the counters from the body opposite them. Following the movements in the room, the counters vary and whirr into action, creating the digital imprint of the onlookers' gestures, with each small portion of the body taken into account by a counter thanks to an innovative video capture system.

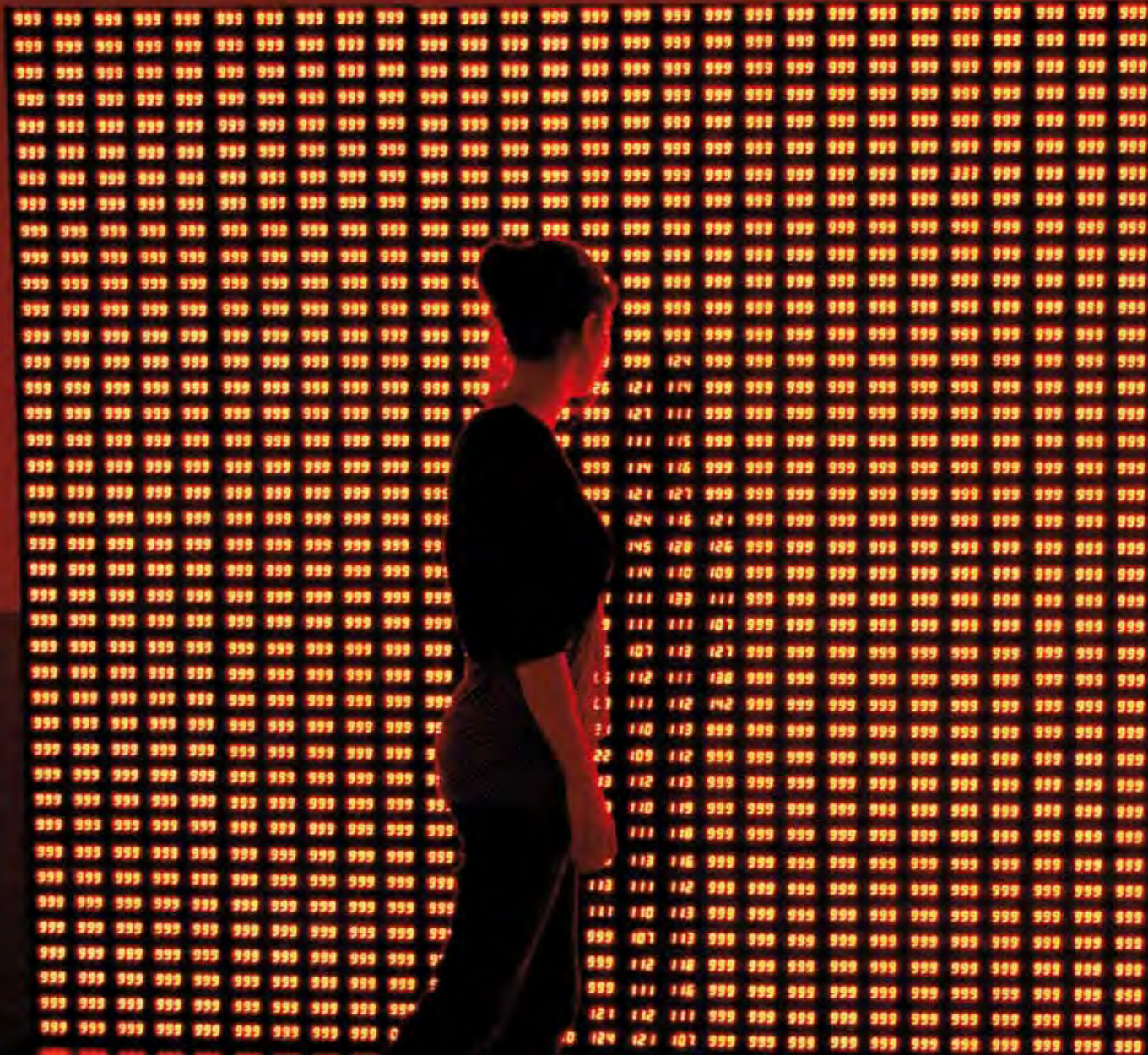
All these activities together, converted into 'value tables', are recorded throughout the show, to perhaps make it possible to re-enact this latter, or make a difficult, not to say impossible, ergonomic analysis, or give rise to the publication of a kind of gigantic digital flip book. At the risk of toppling over into the modeling he plays with, Samuel Bianchini here radicalises one of his essential research areas: the consideration of the distances and their variations between the devices and the spectators with whom he thus shares his realisations.

Created for *Crossing Values*, this installation, of the same name, re-questions the very notion of 'values' at a time when quantitative evaluations are being called for in every area, like the symptom of the progressive and harbingered advent of highly controlled societies indexed on monetary flows.



En haut à gauche / Top left: montage au / set up at the Couvent des Jacobins

En bas et à droite / Bottom left and right: expertise et réglages du dispositif / expertise and system adjustments



Spectateurs à l'œuvre
Installation interactive / Interactive installation *Valeurs croisées*, juin / June 2008



Valeurs croisées | Crossing Values

Que se passe-t-il lorsque l'artiste s'intéresse au monde du travail et de la production économique ? Et plus encore lorsqu'il y pénètre pour en explorer les mécanismes, en brouiller les frontières, et met ainsi sa propre pratique à l'épreuve ?

Valeurs croisées explore ce qui est commun à l'activité artistique et à celle de l'entreprise, et qui les différencie tout autant : le travail, créateur de valeur. Le geste artistique a toujours fait écho aux mutations du travail, dont il interroge le sens et suggère d'autres formes. Aujourd'hui, dans un monde rationalisé, où même l'éducation et la culture doivent être rentables, les artistes questionnent les logiques de productivité et d'aliénation, la perte de sens et la place de l'imaginaire.

Soixante-trois artistes ont été réunis autour de cette problématique, le plus souvent avec des œuvres inédites. Certains ont effectué des résidences en entreprise, confrontant leur démarche à l'activité des salariés – une expérience *in vivo* qui amène à reconsidérer le rôle de l'artiste, le statut de ses créations et la place du sujet dans le monde du travail. Répondre à des offres d'emploi par des lettres de non-motivation, soustraire un geste à sa vocation fonctionnelle, faire évaluer les performances de son art, susciter la dépense improductive, autant de propositions qui nous invitent, parmi d'autres, à aiguïser notre regard sur l'algèbre complexe qui relie le travail à sa valeur.

L'ouvrage *Valeurs croisées* propose à la fois un compte-rendu et un prolongement des expériences menées à Rennes. Il regroupe les analyses d'artistes, de critiques d'art, de philosophes, de sociologues, d'acteurs du monde syndical et de l'entreprise, ainsi qu'une documentation complète sur les projets réalisés et les œuvres présentées.

What happens when an artist takes an interest in the world of work and in the world of economic production? And, moreover, when he or she actually enters those worlds to explore their mechanisms and blur their boundaries, thus putting his or her own praxis to the test?

Crossing Values explores what artistic activity and corporate/business activity have in common and, just as much, what sets them apart: work and labour, creators of value. The artistic gesture has always echoed changes occurring in the workplace, questioning the meaning of work and coming up with other forms for it. Nowadays, in a rationalised world, where even education and culture must be profitable, artists are challenging the systems of logic governing productivity and alienation, the loss of meaning, and the place of imagination.

Sixty-three artists were brought together to introduce their own work, much of it new, to the problem set. Some were involved in company residencies, confronting their approach and method with those of the employees—an *in vivo* experiment—leading to a reappraisal of the artist's role, the status of what he or she creates, and the place of the subject in the world of work.

The *Crossing Values* catalogue offers both a record and an extension of the experiments carried out in Rennes. It encompasses analyses by artists, art critics, philosophers, sociologists, trade unionists and members of the corporate world, as well as comprehensive documentation of the projects produced and the works exhibited.

Contributions de / by

Samuel Bianchini, Jean-Paul Fourmentraux, Emmanuel Mahé | Jean-Pierre Burdin | Bruno Caron | Jean-Marc Huitorel | Laurent Jeampierre | Raphaële Jeune | Maurizio Lazzarato | Mari Linnman & Anne-Laure Zini | Philippe Mairesse, Henrik Schrat, Marko Stamenković - AACORN | Chantal Pontbriand

Artistes / Artists

AaMb | Adel Abdessemed | Accès Local | Boris Achour | Ghada Amer | Sandy Amerio | Igor Antic | Au travail / At work | Istvan Balogh | Iain Baxter & | Damien Beguet | Alain Bernardini | Samuel Bianchini | Bernard Brunon - That's Painting Productions | Ludovic Burel & Noëlle Pujol | Jean-Marc Chapoulie | Jean-Louis Chapuis & Gilles Touyard | Chen Chieh-jen | Claude Closky | Collectif 1.0.3 | courants faibles | Delphine Doukhan | Pieter Engels | Harun Farocki | Hans Peter Feldmann | Robert Filliou | Daniel Firman | Nicolas Floc'h | Claire Fontaine | Julie C. Fortier | Claire Fouquet | *Générateur de problèmes* // (François Deck) | Raphaël Grisey | Eric Hattan | Pierre Huyghe | Olga Kisseleva | IKHÉA@SERVICES | Benoît Laffiché | Martin Le Chevallier | Nadia Lichtig | Gilles Mahé | Jean-Charles Massera | Charles Mazé | Mathieu Mercier | Gianni Motti | Jean-Luc Moulène | Mud Office | Frédéric Ollereau | Régis Perray | Jean-François Pinot | Giuseppe Pinot Gallizio | Michelangelo Pistoletto | Romain Poussin | Julien Prévieux | Marie Reinert | Pascal Rivet | Kristina Solomoukha | Simon Starling | Claudia Triozzi | Jean-Luc Vilmouth | Marie Voignier | Work on Stage | Carey Young

**LES ATELIERS
DE RENNES**
BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN

les presses du réel



ISBN 978-2-34066-288-4 / 35 €
www.lespressesdureel.com