

Art et science, de la juxtaposition à la rencontre

Publié: 17 décembre 2018, 22:00 CET

Vanessa Oltra

Maître de conférences en économie, créatrice du festival FACTS, Université de Bordeaux

Camille Forgeau

Responsable innovation sociétale à l'université de Bordeaux



Le festival FACTS à Bordeaux, en 2017. Page facebook FACTS Bordeaux

La volonté de décloisonnement des disciplines, la recherche d'une plus grande inter- et pluridisciplinarité ainsi que l'injonction contemporaine à la créativité ont conduit ces dernières années au développement de nombreux programmes de collaborations arts et sciences, notamment dans le milieu académique.

Prenant généralement la forme de résidences d'artistes dans les laboratoires de recherche scientifique, ces programmes visent à favoriser la créativité des chercheurs et la diffusion des savoirs.

Tel est le cas avec la dynamique art et science de l'université de Bordeaux, mise en place en 2015, qui propose un programme de résidences et un festival en biennale, ayant pour objectif de promouvoir la créativité sur le campus bordelais en soutenant des projets de création et d'innovation portés par des binômes artiste(s)-chercheur(s).

Ainsi, entre 2015 et 2018, ce sont 36 projets (œuvres, prototypes, installations, logiciels...) issus de 20 laboratoires différents qui ont pu être dotés financièrement et accompagnés en phase de recherche, création et diffusion au public. Les deux premières éditions du festival FACTS ont réuni, sur une douzaine de lieux métropolitains, 11 000 personnes qui ont pu s'imprégner de ces œuvres et installations conçues ou développées en collaboration avec des chercheurs du site bordelais.

Mais comment ce point de jonction s'incarne-t-il en pratique ? Alors que le programme de l'université de Bordeaux revendique un objectif de fertilisation croisée, comment dépasser la tendance naturelle à la juxtaposition des méthodes et des pratiques, et le risque de l'utilitarisme par l'une ou l'autre des parties ?

Le désir de la rencontre et du partage

Sur l'ensemble des projets soutenus, nous avons observé très peu de projets de réelle co-création s'appuyant sur un engagement réciproque, engagement étant entendu comme la capacité donnée à l'autre de s'emparer de son savoir, de ses pratiques, et, pour soi, d'accepter un déplacement de ses connaissances et de ses pratiques, faire place au doute et à l'incertitude pour créer ensemble sans connaître le résultat au préalable.

Dans la plupart des cas, la collaboration consiste en une mise à disposition de pratiques, de technologies et de savoirs scientifiques pour l'artiste qui s'en saisit pour nourrir son œuvre, le plus souvent sur la forme. Rares sont les projets dans lesquels le scientifique participe activement au processus de création, il est généralement relégué à un rôle de « fournisseur » ou de « prestataire » de science et/ou de technologie. Au final, l'œuvre est celle de l'artiste qui, grâce à son geste artistique, met en scène différemment la science qui peut alors sortir de son entre soi et diffuser dans la société. Mais nous sommes là davantage dans un cadre de médiation artistique des savoirs, plutôt que d'innovation et de co-création.

Des mondes qui se côtoient peu

Si le dialogue entre art et science est aujourd'hui entendu et attendu, tant par les institutions académiques que par les opérateurs culturels, ces premières années de mise en relation sur le territoire bordelais ont surtout montré que, d'avantage qu'un pas de côté, il s'agit véritablement d'un grand saut, tant les mondes des arts et des sciences ne se connaissent pas et ne se côtoient que très peu.

Le poids des représentations et du cloisonnement est donc prégnant : l'artiste n'a aujourd'hui pas d'accès à la science, il n'ose et ne peut s'en emparer. La réciproque est tout aussi vraie et les fantasmes et complexes – le chercheur-sachant détient l'autorité, l'artiste a le monopole de la créativité – ont la peau dure.

Ces représentations entraînent prudence et retenue des deux côtés, ainsi qu'un temps long nécessaire pour faire connaissance et s'approprier mutuellement. Une fois cette première étape passée, à l'issue des résidences en laboratoire, les protagonistes, dans leur quasi-totalité, témoignent du fait qu'ils se sont mutuellement rendu compte qu'ils partageaient davantage de points communs qu'ils ne l'auraient imaginé.

Si l'existence de ces points communs, en termes de recherche et de créativité, fait l'objet d'une littérature foisonnante, artistes et chercheurs ont besoin d'en faire l'expérience avant d'y concéder et d'envisager un projet de co-création.

Ce constat est aussi lié à la modalité choisie pour lancer cette dynamique art et science qui, comme de nombreux programmes, repose sur des appels à projet pour des résidences d'artistes de courte et moyenne durée (de six mois à deux ans). La modalité de l'appel à projets contraint forcément les projets qui se doivent d'être déjà suffisamment formalisés pour entrer dans ce type de dispositif, répondre aux objectifs et aux futurs critères d'évaluation, un dispositif donc peu propice à une exploration libre de toute contrainte de résultat.

Dans la majorité des cas, c'est l'artiste qui prend l'initiative en proposant un projet de création dans le cadre duquel il a le désir de collaborer avec des chercheurs et de s'appropriier des savoirs scientifiques et/ou des dispositifs technologiques.

Une autre caractéristique importante est la prépondérance des sciences dites dures et de l'informatique. Si les appels à projets étaient ouverts à toutes disciplines scientifiques, les demandes des artistes s'orientent majoritairement vers ces domaines, avec une absence marquée de projets art et science impliquant les sciences humaines et sociales. A l'image de la société, les artistes cherchent à s'emparer des technologies numériques, des développements de l'informatique et de la robotique pour renouveler leur pratique artistique et questionner notre rapport à ces technologies.

Une relation asymétrique

La relation s'avère asymétrique avec une primauté clairement donnée au savoir scientifique que l'artiste vient chercher. Il n'y a pas de remise en question ou de délibération autour du savoir constitué. L'artiste semble venir chercher une forme de vérité ou d'exactitude scientifique dont il (se) joue ensuite avec ses codes artistiques. Quant à la recherche esthétique et sensible, elle semble l'apanage de l'artiste.

Toutes ces asymétries sont peu propices à la co-création. En effet, la fertilisation croisée n'est possible que lorsque les représentations sont remises en question, qu'artiste et chercheur quittent leur pré carré pour trouver un terrain d'expérimentation commun se reconnaissant un rôle égal dans la création de savoirs et la recherche d'une esthétique.

Au-delà des représentations, les « communs » qui agitent

Au-delà de la diversité des projets, nous avons observé des questionnements communs et des lignes de force qui se dégagent de la plupart des projets.

Immersion/expérience : de nombreux projets portent sur le développement de dispositifs immersifs. C'est à la fois le rapport au public et le rapport de l'artiste à son œuvre qui sont interrogés. Grâce à des dispositifs sonores et vidéos, l'artiste cherche à faire vivre au spectateur une expérience sensorielle, à l'immerger dans son œuvre, dans son univers, avec l'intention de l'impliquer. La technologie est utilisée ici pour réduire au maximum la distance entre l'œuvre et le public, et provoquer un rapport plus sensible et plus organique à l'œuvre. Est-ce véritablement l'effet produit et qu'en est-il de l'esprit critique du spectateur qui se retrouve ainsi immergé, au risque d'être submergé ? La capacité du spectateur à vivre une expérience sensible avec l'art est-elle ainsi augmentée ou diminuée ? Au-delà d'un effet de mode, que nous indique cette recherche de l'immersion quant à notre rapport à l'art et au réel ?

Visible/invisible : plusieurs projets se sont emparés, directement ou indirectement, de la question de l'invisible. Le chercheur rend visible et perceptible un invisible grâce à l'imagerie scientifique, l'expérimentation et le changement d'échelle. L'artiste s'en empare pour réinterroger le monde et ses représentations, se confronter à une autre réalité. Il propose de mettre en récit l'invisible, de le rendre palpable, d'en explorer la matérialité (au niveau cellulaire, nanoscopique, en jouant avec les ondes ou les échanges thermiques, par exemple).

« Cette part de beauté qui nous échappe », Véronique Lamare, artiste plasticienne, co-créditation avec Christophe Pradère, chercheur au département Trefle (transfert, fluide énergétique) Institut de mécanique et d'ingénierie.

Dans le cadre de ce projet, artiste et chercheur ont travaillé ensemble pour représenter les échanges thermiques à travers la photographie, la sculpture 3D et le corps en mouvement.

Interactions et nouvelles reliances : si les technologies numériques ont considérablement modifié les interactions sociales, la question des interactions est aussi au cœur de la plupart des projets arts et sciences que nous avons accompagnés. La recherche de dispositifs interactifs est en effet souvent une demande de l'artiste. Interactions avec le public, interactions avec l'œuvre elle-même ou entre l'artiste et son médium... Sur le fond, elle indique la volonté de l'artiste de s'emparer des nouvelles technologies pour interroger et renouveler sa pratique artistique dans un autre rapport au public, au temps et à l'espace.

Les dispositifs interactifs permettent en effet une forme de participation du public à l'œuvre, un autre rapport au temps avec une recherche autour de l'improvisation et du temps réel, dans une volonté d'expérimenter de nouveaux codes de représentation tournés davantage vers la performance et le *work in progress*, des formats où chaque représentation est unique, laissant une part à un aléatoire certes contrôlé.

Si ces questions d'interactivité sont au cœur du Net Art, force est de constater qu'elles se propagent au spectacle vivant et à la musique. Les chercheurs en sciences informatiques trouvent là de nouveaux terrains d'expérimentation et de nouvelles formes « d'expériences utilisateurs ». Le sujet est propice à la fertilisation croisée dès lors que le projet de l'artiste nécessite le développement de nouveaux dispositifs d'interactions qui représentent pour le chercheur un défi technologique et le met face à de nouvelles problématiques. Artiste et chercheur peuvent ainsi s'engager dans une recherche commune pour créer un dispositif au service de la création artistique et source de nouvelles connaissances et expériences pour le chercheur.

La table de Shanghai, Cécile Léna, scénographe plasticienne, et Martin Hachet, Chercheur INRIA.

Si la fertilisation croisée et l'innovation sont les objectifs affichés, ces programmes arts et sciences sont avant tout des dispositifs de rencontre, d'expérimentation et de nouvelles formes de collaboration entre des mondes qui ne se côtoient pas et, en ce sens, sont source d'innovation sociale. Il s'agit de créer de la porosité entre les mondes, du langage commun, du savoir partagé et, bien sûr, des temps de rencontres avec la société. Donner à voir et à penser ce qui ne se voit pas, en somme donner à voir le monde, les mondes, n'est-ce pas ce qui pourrait simplement être attendu de cette page à écrire en commun ?

In fine, lorsqu'il nous est demandé d'évaluer ce type de programmes, afin d'en justifier l'utilité, comment mesurer l'impact sociétal et la portée de ces initiatives (le fait-on pour l'art ?) en termes de création de savoirs, de contribution à l'esprit critique et de création de nouveaux espaces de rencontre ? Si l'évaluation est nécessaire, les modalités d'évaluation doivent elles aussi être repensées et innovantes.

Cet article a été co-écrit avec Camille Forgeau, responsable innovation sociale à l'université de Bordeaux, qui conçoit et supervise le développement de projets inédits et à fort impact entre l'université et le monde socio-économique, à l'instar du programme arts et sciences.