

## H.A.R.D practices<sup>1</sup>

Pour une tribologie des coopérations entre l'art et la R&D

Emmanuel Mahé, chercheur à Orange Labs  
[emmanuel.mahe@orange-ftgroup.com](mailto:emmanuel.mahe@orange-ftgroup.com)

### Une minute de silence

Vidéo interactive, 2003

Martin Le Chevallier (en collaboration avec Tiphaine Samoyault)

<http://www.martinlechevallier.net/>

Cette vidéo présente à la fois le temps mesuré d'un silence et le temps plus incalculable des pensées qui occupent l'esprit d'un certain nombre de personnages au cours de cette durée. Au croisement d'un silence intérieur imposé, à peine tourmenté par la rumeur de la ville, et d'un bruit intérieur qui habituellement ne s'entend pas, le film invite le spectateur à jouer diversement de ce contraste : en cliquant avec la souris sur la tête des personnages, il peut couper dans le silence, entendre les pensées de l'un, croiser avec celle de l'autre, entrer à nouveau dans le silence à nouveau...

Situation : le 14 septembre 2001, à midi, le patron d'une agence de voyages réunit son personnel sur la terrasse de son immeuble parisien afin de célébrer la minute de silence décrétée nationalement en mémoire des victimes des attentats du 11 septembre. Les pensées des personnages entrelacent l'occasion qui les réunit, le sentiment contraint qu'ils ont d'être ici, les relations qu'ils ont les uns avec les autres... [...] L'interactivité trouve son sens dans la possibilité d'instaurer un au-delà de la représentation, dans ce qui ne se voit ni ne s'entend : l'envers du silence.

### Tu penses donc je te suis

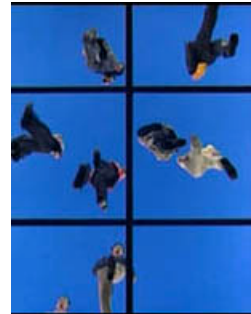
Installation vidéo interactive, 2000

Magali Desbazeille (en collaboration avec Siegfried Canto et Christine Beigel)

<http://www.desbazeille.fr>

*Le spectateur marche sur une image vidéo projetée sur le sol même du lieu. L'image représente des piétons préalablement filmés par en-dessous, à travers un sol transparent. Au contact avec l'image d'un piéton filmé, le son se déclenche et le spectateur entend les pensées intérieures de ce dernier.*

*Les piétons filmés sont peut-être eux aussi passés là à un certain moment. Ils constituent comme les spectateurs la mémoire du lieu. L'image vidéo projetée est la trace de cette présence. Elle est comme un faux miroir. Surpris par les bribes de pensées intérieures, le spectateur se découvre lui-même avec humour. Est-il dévoilé à son insu*



### Comments on the Neuronet : <http://xiexie.gl/majidei>

Théorie-fiction, 2008

Emmanuel Mahé

"... prétexte. Les lectures publiques et automatiques des pensées d'autrui font en effet fureur actuellement. Plusieurs  se sont dotées de ce dispositif et l'ont installé dans des realstreets pour réinvestir les espaces-off. Parallèlement à ce nouveau type de sociabilité urbaine, le réseau des lunes neurologiques (métaphore désignant les cerveaux humains, inventée par le philosophe Sloterdijk au siècle dernier) se met progressivement en place. Après l'Internet des objets qui s'était développé progressivement voici quinze ans, le Neuronet se développe de manière beaucoup plus rapide. Le concept de « sobjet » (sujet-objet) prend un nouveau sens et est au cœur des débats éthiques globaux. C'est d'ailleurs..."

Plasmatags : environnements prédictifs, urbaneuronal, ANT

<sup>1</sup> H.A.R.D pour "Hot Artistic and R&D" Practices.

## Depuis longtemps

On pourrait d'abord commencer, de manière sans doute trop molaire, par regrouper quelques actions communes à la création et à la recherche en trois lots ou paquets : 1) explorer, inventer, problématiser ; 2) faire partager, transférer, valoriser, innover ; 3) préfigurer, anticiper, décaler. Notons que certaines de ces actions, artificiellement séparées ici, prennent des sens différents selon la situation. Par exemple, la notion de décalage peut être rattachée à celle de préfiguration ou d'anticipation (décalage temporel). Elle pourrait l'être tout autant à celle d'exploration (décalage de territoires), tout dépendra de la situation : quand un bateau décale de son port d'attache, il peut partir pour explorer des territoires vierges et tracer de nouvelles voies ; mais le décalage, dans son sens propre comme dans son sens figuré, peut être *a contrario* le point de départ d'une route déjà tracée à l'avance...

Dans cette toute première énumération de « fonctions »<sup>2</sup> communes à l'art et à la recherche, il ne faut donc pas essayer d'y déceler une méthode ou un modèle, mais davantage un « esprit » ou une « posture » dont la faiblesse modélisante est précisément sa force créatrice : ce regroupement d'actions est à comprendre dans son sens actif, ce n'est pas un groupe figé d'actions ou de recommandations, c'est une incitation aux regroupements à chaque fois différents. Ce n'est pas une forme organisationnelle ou productive, c'est une formation créatrice.

Quelques-unes des questions qui sont liées à ces fonctions communes pourraient être : comment l'inscrire dans des modèles coopératifs ?, comment insérer ce « non-programme » dans des organisations programmatiques comme celles de la R&D ?, quels sont les nouveaux sites communs à inventer ?...

Des réponses ont déjà été données : on peut penser au Bauhaus qui, dès les années 1920, alliait l'art aux différents métiers de l'innovation (comme le design et l'architecture), mais aussi aux différents laboratoires télévisuels des années 1960 (en Italie, en France, aux USA...), au Media Lab du MIT qui a été fondé dès les années 1986, et beaucoup plus récemment à des centres de productions et de monstrations comme le Zentrum für Kunst und Medientechnologie à Karlsruhe ou l'Ars Electronica Center à Linz. On pense aussi aux expérimentations menées conjointement au milieu des années 1960 par des ingénieurs des Bell Telephone Laboratories et par des artistes dans le cadre du programme EAT. La relation entre artistes et chercheurs, notamment dans le domaine de la R&D, a donc déjà une longue histoire derrière elle, il s'agit maintenant d'en construire une nouvelle.

Aujourd'hui, les relations avec les artistes s'intensifient tout en se complexifiant en raison des différents modes organisationnels de la R&D : les structures diffèrent selon les secteurs, et selon les stratégies d'innovation (à plus ou moins long terme, selon des prises de risques différents et des cadres juridiques divers). Ces coopérations ne se font donc pas sans frottements, avec les différents types d'échauffements qu'ils peuvent produire pendant le processus de collaboration mais aussi pendant le temps de l'exposition. Il y a une chaleur inhérente aux coopérations transverses, avec ses registres négatifs (les humeurs, les fâcheries et différentes vexations) mais aussi avec ses modes d'existences plus créatifs (par exemple les temps chauds, sous pression, du transfert et des monstrations, des inventions). L'art de la coopération (pour faire coopérer l'art et la R&D) relève souvent d'une espèce d'application « sociale » (dans le sens fort du social : associatif) de la science des frottements, la tribologie. L'objectif est de trouver un équilibre entre différents types de frictions pour qu'un mouvement créatif (ou mieux : créateur) s'opère et puisse venir alimenter les activités d'anticipation propres aux centres R&D.

En quelques pages, tentons de poser quelques principes généraux et actions existantes (parmi beaucoup d'autres) issus du domaine hybride de l'art et de la R&D, et, en complément, proposons d'autres pistes de collaborations possibles.

## Avance rapide

L'expression « avoir un temps d'avance », correspondant à une posture déjà ancienne (celle des Avant-gardes de la fin du XIXème et du début du XXème siècle), est plus que jamais d'actualité. D'une certaine manière, l'idée même d'un avant-poste artistique sur le champ de bataille de la société

---

<sup>2</sup> Le terme "fonction" est à comprendre fonction dans son sens banal, il ne s'agit pas ici de réduire l'art (et la recherche) à un pur fonctionnalisme.

était elle-même préfiguratrice de l'obsession actuelle de l'innovation dans une guerre commerciale mondiale, de la quête perpétuelle à calculer à l'avance ce qui se passera à plus ou moins long terme. Bien entendu, beaucoup d'autres formes de calculs ou de visions prédictives existent depuis longtemps, mais cette pratique qui semble universelle (on ne peut rien dire sans prédire un peu) est pourtant bien différente selon les situations et les époques. Aujourd'hui la prédiction prend une dimension nouvelle dans tous les domaines : médicaux, politiques, commerciaux, ludiques, etc. ; et selon des méthodes communes : calcul du risque par la statistique, invention de nouvelles situations par des scénarisations et des modélisations, etc. Ainsi on peut lier aujourd'hui des domaines qui étaient autrefois *a priori* distincts : la bourse et le jeu, les paris et les assurances, les codes génétiques et informatiques, la R&D et la science-fiction...

Dans ce contexte général, il est alors aisé de comprendre pourquoi l'art et la R&D peuvent, eux aussi, se rapprocher, se frotter l'un à l'autre. Du point de vue de la R&D, les artistes travaillant notamment avec les TIC (*web art, net art, art numérique*<sup>3</sup>...) produisent des « dispositifs innovants » questionnant les nouveaux usages et les techniques de pointe (créations d'interfaces, élaboration de nouveaux modèles d'*Interfaces Hommes-Machines* [IHM], remise en question de paradigmes, productions de nouvelles relations entre utilisateur et technique...). Ces travaux peuvent alimenter les méthodes d'innovation et les réflexions de domaines aussi divers que la sociologie, l'ergonomie, la psychologie-expérimentale, mais aussi les recherches informatiques, les sciences expérimentales comme la biologie, les mathématiques, la physique, etc. Les pratiques artistiques sont alors comprises comme des pratiques de recherche, et, à ce titre, peuvent contribuer à des programmes de recherche coopératifs.

La question de l'anticipation est un des liens qui peuvent unir la R&D et l'art. Même si elle se réalise différemment selon des finalités parfois opposées, elle est un des éléments fondamentaux du contrat symbolique entre des artistes et des chercheurs : ils ont la certitude partagée (fictive ou pas, ce n'est pas ici la question) d'avoir un temps d'avance sur leur époque. Et parce qu'ils en sont persuadés, ils concrétisent ce temps d'avance en créant une « anticipation ici et maintenant ». En combinant des éléments de leur époque (outils, méthodes, représentations, techniques, problèmes, idées, usages, etc.), ils produisent quelque chose de nouveau qui dépasserait leur horizon propre : ils créent de nouvelles percées vers un avenir probable (plus ou moins désirable au moment de la création). Un avenir possible devient expérimentable avant même qu'il puisse exister, grâce à l'action combinée des artistes et des chercheurs. Par exemple, de manières très différentes, les artistes Magali Desbazeille et Siegfried Canto avec « Tu penses donc je te suis », et Martin Le Chevalier avec « Une minute de silence », permettent au spectateur non pas de comprendre ce que pourraient être les méthodes scientifiques actuelles pour « lire les pensées » dans un cerveau, mais de *ressentir* aujourd'hui ce que pourrait faire naître comme nouveaux affects la faculté d'entendre les pensées secrètes d'autrui. C'est une pure fiction qui, pourtant, vous donne l'occasion d'expérimenter esthétiquement (dans son sens étymologique) ce qui adviendra peut-être un jour. Même si l'art ne peut être réduit à cette seule fonction première d'anticipation fictionnelle (les *percepts* échappent d'ailleurs à toutes fonctions)<sup>4</sup>, il donne toujours matière à expérimenter le temps, à le problématiser, et donc à l'inventer.

### Voir et dire

Avant d'aborder la question des coopérations entre artistes, ingénieurs et chercheurs, notons que les artistes exercent parfois un certain type d'influence sur les processus de l'innovation à la R&D sans qu'ils le sachent, sans qu'il n'y ait le moindre contact (sans frottements directs) avec les chercheurs ou les ingénieurs, et ceci par l'intermédiaire de leurs œuvres (comme par glissement). Leurs réalisations artistiques, une fois exposées ou diffusées publiquement, sont en effet expérimentables par tous, et notamment par les chercheurs de la R&D qui, de plus en plus nombreux, arpentent les festivals, les salons, les expositions, les musées et toutes sortes de manifestations artistiques, y compris des événements sur le Web. Le rôle de monstration et de valorisation des réseaux culturels permet des

<sup>3</sup> Les différentes dénominations ou labellisations sont réductrices si on les considère comme des disciplines artistiques (dans ce cas on s'y enferme), par contre elles ont une validité si on en comprend la genèse : elles sont nées d'une résistance contre la doxa de l'art contemporain qui, très longtemps, et notamment en France, a eu beaucoup de difficulté à reconnaître ce type de travail artistique.

<sup>4</sup> Percept est le terme philosophique utilisé par Bergson ou Deleuze pour décrire des sensations et des perceptions qui survivent à ceux qui les éprouvent. L'artiste, dans ce cas, crée des percepts, et le philosophe des concepts.

modes de transferts horizontaux et intangibles de l'art vers la R&D. Aller voir ce qui s'y passe, c'est chercher d'autres acteurs, c'est déjà une mise en réseau (dans le sens des *acteurs-réseaux*). Les installations ou les performances artistiques peuvent donner de nouvelles idées, de nouvelles pistes de réflexions aux chercheurs et aux ingénieurs.

La « veille artistique », pratique d'observation analytique de l'art par la R&D, est donc une manière de travailler avec les artistes mais sans eux, par l'intermédiaire des résultats de leurs recherches et de leurs créations artistiques. Il ne s'agit pas d'une simple réception, mais d'une connexion provoquant des transformations. Cette veille peut prendre diverses formes : « cahiers de tendances », vidéos descriptives d'installations artistiques, analyses sociologiques, fiches techniques, scénarii prédictifs, etc.

La veille artistique, à l'instar de la veille technologique, a donc pour particularité de repérer les tendances et les signaux faibles dans le domaine artistique et de les lier au secteur spécifique de la R&D, mais sans s'y enfermer. Par exemple, un opérateur télécom sera probablement attentif au secteur dit du « phone art » (avec toutes les réserves qu'on peut avoir quant aux dénominations spécifiques) mais devra aussi étendre son champ d'observation à d'autres pratiques artistiques qui peuvent, par un moyen ou un autre, interroger ou alimenter des recherches plus larges comme celles des Interfaces Hommes-Machines (IHM) dans des disciplines artistiques aussi diverses que la chorégraphie, le théâtre, le *video art*, etc. La question de la mobilité, un autre exemple de thématique parmi d'autres, peut être traitée de manière extrêmement intéressante par des artistes utilisant les outils télécom (téléphonie, géolocalisation, différents modes de connexion, etc.) mais tout aussi bien par des artistes qui vont explorer de nouvelles voies dans le domaine de la communication sans pour autant recourir aux outils traditionnels des télécoms. L'art devient alors dans ce contexte un « input » (utilisons ce barbarisme pour ancrer notre exposé dans le vocabulaire de la R&D), une impulsion pour imaginer ce qui adviendra demain.

Si certaines créations artistiques sont très liées à leur époque par une technicité particulière ou par tout autre élément distinctif (une idée, un geste, une attitude...), elles sont aussi souvent en décalage temporel : elles fabriquent les premiers signes d'une société qui n'était pas totalement née. Un des rôles du chercheur en R&D est aussi de saisir ces signes pour en fabriquer de nouveaux, élaborant ainsi une vision prospective. La littérature traditionnelle de la « veille artistique » est assez prosaïque. Ce n'est pas suffisant. Il nous semble important que les chercheurs en R&D réinventent eux aussi, à l'instar des artistes, de nouvelles modalités d'observation, en cherchant de nouvelles formes d'énonciations.

Les pratiques artistiques pourraient alimenter ce qu'on pourrait appeler une *théorie-fiction*, à comprendre dans de multiples sens. D'abord dans un sens proche de celui de la science-fiction traditionnelle, avec une dimension prédictive, en termes technologiques, politiques... Ce type de littérature existe, de manière transposée, dans les centres de R&D. On la retrouve sous la forme combinée de veilles dans le sens classique du terme (observations de pratiques innovantes, analyse des tendances synchrones) et de scénarii prédictifs (extrapolations diverses, hypothèses fondées sur la rupture ou la continuité, etc.), mais il faudrait la radicaliser pour qu'elle soit davantage perçue dans un environnement bruité, toujours plus surchargé en informations de toutes sortes.

Il faudrait comprendre la *théorie-fiction* dans un sens également théorique, comme une pratique très spéciale de la théorie : pousser jusqu'au bout l'idée de *véridiction*<sup>5</sup> pour produire volontairement une théorie (plus ou moins complète, ou au moins en donner l'illusion) qui existera peut-être dans 10 ans, un siècle, mille ans... Un peu comme nous l'avons écrit en partant des exemples de « Je pense donc je te suis » et « Une minute de silence », de manière très schématique, avec l'hypothèse d'un réseau *Neuronet* en train d'émerger avec des discours et des énoncés théoriques nouveaux. La première limite de cet exercice est la même que celle de la science-fiction : l'anticipation est liée à un espace et à une temporalité qui lui est propre, même si elle tente d'y échapper (Jules Vernes, Stanislaw Lem, ou Philippe K. Dick sont d'abord des visionnaires de leur propre époque). Créer des *théorie-fiction*

---

<sup>5</sup> Ce terme (combinant les deux termes "vérité" et "fiction") a été utilisé pour la première fois par G. Deleuze dans les années 1970, il l'a très vite abandonné. Ce terme a été repris (et réinventé) par Bruno Latour pour en faire un de ses concepts principaux décrivant les Vérités construites et légitimes à une époque donnée, et donc éphémères. Chez les deux théoriciens, "la" Vérité n'existe pas, il n'existe que des vérités périssables. Michel Foucault n'a cessé d'interroger, lui aussi, les différents "jeux de vérité" selon les époques. Il d'ailleurs utilisé ce même terme de "véridiction" (lire par exemple ce texte signé sous le pseudonyme de Maurice Florence : "Foucault" in *Huisman* (D.), éd., Dictionnaire des philosophes, Paris, P.U.F., 1984, t.I, pp. 942-944).

permettrait d'expérimenter le présent autrement, en se dégageant d'anciennes théories devenues tellement efficaces qu'elles nous empêchent aujourd'hui de penser le monde naissant.

La création artistique, dans cette perspective un peu spéciale, est alors un outil très efficace pour stimuler les auteurs à imaginer de nouvelles théories (des « véridictions fictives », en osant cette formule un peu bancale). Les percepts artistiques, en modifiant nos perceptions, contribuent à bouleverser aussi nos cadres conceptuels : dans ce cas, la *théorie-fiction*, en s'inspirant de l'art, n'aurait d'autre objet qu'elle-même en se réinventant, en créant de nouvelles manières de penser, peut-être elles-mêmes anticipatrices des énoncés de demain, en remettant en cause les paradigmes usés et les doxas. D'un côté l'évolution des usages serait interrogée, et de l'autre les différentes manières de les penser se transformeraient progressivement. Dans ces deux cas il s'agit bien de *pratiquer l'anticipation* dans une de ses dimensions multiples : voir aujourd'hui pour dire ce que pourrait être demain, et pour le dire, il faut inventer de nouveaux énoncés, maintenant. C'est là aussi un terrain commun entre la recherche et la création : l'invention de nouvelles visibilitées, de nouveaux entendements. Si l'artiste peut être considéré comme un chercheur (avec toutes les interrogations que cela suscite), en retour, nous pourrions aussi dire que la « recherche non-artistique » a toujours à voir, d'une manière ou d'une autre, avec l'art.

## Coopérer

D'un côté les artistes inventent de nouvelles manières de voir ou d'entendre le monde, de le pratiquer autrement, et de l'autre les chercheurs, eux aussi, inventent et explorent de nouvelles relations au monde en créant des concepts, des fonctions, de nouvelles formules ou de nouvelles problématisations. C'est à partir de ces multiples explorations de notre « sol » contemporain que les artistes, les philosophes et les scientifiques en créent un nouveau sur lequel nos pas vacillent car ils n'y sont pas encore habitués : un terrain qui n'est pas encore suffisamment stable pour faire convention.

Si l'observation de ce qui se réalise dans le monde de l'art est une activité importante pour repérer les « signaux faibles » (qui deviendront à leur tour peut-être majeurs dans un avenir plus ou moins proche), l'observation des processus de création sont eux aussi stratégiques car ils permettent de connecter deux types d'activités, à la fois divergentes (les finalités ne sont pas les mêmes entre l'art et l'entreprise), et convergentes sur certains points (recherche de l'innovation, capacité d'anticipation, désir d'expérimentations et prises de risque).

Se pose alors la question de la collaboration dans son sens fort : en coopérant avec les artistes, la R&D peut ainsi faire évoluer ses technologies et les représentations des usages qui y sont associés, et donc observer *in vivo* le travail en commun qui viendra nourrir le processus d'innovation. En retour, les artistes se nourrissent eux aussi de compétences et de savoirs auxquels ils n'auraient pas nécessairement accès aussi facilement. Il y a donc un intérêt majeur pour les artistes et la R&D à expérimenter ensemble sur certains projets.

Les artistes, comme les chercheurs, doivent alors adapter leurs méthodes ou leurs manières de travailler selon les contextes, sans pour autant trahir leurs « démarches » ou leurs dynamiques propres. Il est nécessaire de trouver des solutions contractuelles suffisamment ouvertes pour ne pas prédéterminer les résultats à l'avance, mais suffisamment formatées pour assurer le bon fonctionnement de la collaboration, tout en prenant en compte des contextes hétérogènes.

N'oublions pas que l'art n'est pas obligatoirement créé par un seul individu, reconnu seulement comme artiste. Il peut également l'être par des chercheurs-artistes, des ingénieurs-artistes, et aussi par des créateurs anonymes, des collectifs en ligne, des amateurs ou par des "proams" (professionnels amateurs), voir par les spectateurs eux-mêmes : les formes organisationnelles et les processus de création sont, dans ce cas, aussi intéressants à observer que les résultats produits (une "œuvre" ou une production quelle qu'elle soit). L'analyse de ces processus et de ces modes d'organisation (spontanés ou non, hiérarchisés ou non) peut faire l'objet d'études sociologiques, historiques...

Les nombreux types d'usages ainsi créés (artistiques ou pas) sont le résultat de croisements interdisciplinaires et de remise en question des segmentations traditionnelles. Designers expérimentaux, développeurs, scientifiques, artistes et utilisateurs peuvent collaborer pour produire des œuvres collectives (installations artistiques s'il s'agit d'*art numérique*, interfaces collaboratives s'il

s'agit du *net art*, articulation entre logiciel libre et performance artistique s'il s'agit de l'*art libre*...). Ces productions ne sont d'ailleurs pas nécessairement perçues comme de l'art mais comme des "espaces de sociabilité", des mises en lien, des représentations de données partagées, une formalisation esthétique de communautés, des espaces relationnels, mais aussi des logiciels, des plateformes technologiques partagées, etc. Bien entendu, selon l'implication des acteurs concernés et leurs finalités propres les modes contractuels fluctuent, cela dépendra si les artistes sont universitaires, autodidactes ou pas, consultants ou sans statut particulier : selon les cas et les projets seront signés des contrats de recherche avec des laboratoires universitaires, des contrats de coproduction avec des personnes morales, mais aussi des contrats de sponsoring ou de mécénat, etc. Généralement la R&D va privilégier les contrats de recherches plus coopératifs (plus contraignants à mettre en place) qu'une simple action de mécénat ou de sponsoring. Les différentes modalités peuvent aussi se croiser et permettre, ensemble, de générer une dynamique de création et de recherche basée à la fois sur des intentions liées à des domaines aussi divers que la communication, l'expérimentation...

### **Des cyclotrons à innovation, tout de suite!**

Dans toute activité humaine, la question matérielle des lieux et des structures est une question centrale<sup>6</sup>. Aujourd'hui différents modèles existent : les lieux culturels accueillant la recherche (l'IRCAM à Paris, le ZKM à Karlsruhe...), les laboratoires universitaires intégrant des artistes (le Medialab à Boston, le Citu en France, plus modeste), les entreprises de R&D collaborant ponctuellement avec des artistes (Orange Labs, NTT) ou favorisant les soutiens par mécénat ou sponsoring (Nokia, telefonica, etc.), les associations ou les collectifs privés émanant d'artistes et assimilant des chercheurs (V\_2 à Rotterdam,), mais aussi les friches, les galeries, les festivals, les « mondes virtuels », etc. Toutes ces structures réelles (réelles y compris sur 2<sup>nd</sup> Life) existent. Mais peut-être faudrait-il aussi inventer de nouveaux lieux, de nouvelles actions qui puissent favoriser les liens entre les différents acteurs de la R&D et de l'art ?

Ce secteur particulier de l'industrie qu'est la recherche et développement fait souvent figure de symbole dans un contexte d'anticipation généralisée. Comme si le présent, devenant de plus en plus instable et élastique (distendu vers des avenir potentiels), devait trouver, quelque part dans la société, une forme organisationnelle particulière pour le condenser dans des pratiques localisables, en une forme relativement stable, avec tous les effets bénéfiques qui en sont attendus : transferts, innovations et valorisations.<sup>7</sup> Cette R&D, si elle condense, elle reçoit. Mais elle diffuse aussi : c'est un lieu de passages dans lequel les divers domaines scientifiques se combinent (et s'opposent parfois) et s'adaptent (plus ou moins bien) aux injonctions du moment (le marketing, les stratégies financières, etc.). Elle ne peut donc être réduit à un lieu ou à un ensemble figé d'acteurs, c'est d'abord une mise en réseau avec d'autres acteurs, d'autres pratiques. Elle est donc à la fois fermée (presque un *closed-circuit*) et en permanence assaillie de mille ouvertures (subies ou programmées, agressives ou collaboratives...). La R&D peut (devrait) donc jouer un rôle plus important dans le domaine des collaborations artistiques.

A l'instar de Felix Guattari, inventons de nouveaux « cyclotrons à innovation »<sup>8</sup>! Ils pourraient revêtir des formes très diverses, en termes de processus, parfois de lieux d'accueil. Ils auraient tous pour fonction de générer une situation de mise en contact d'acteurs différents, parmi lesquels les artistes joueraient un rôle essentiel, en reprenant, entre autres choses, des états et des actions aussi diverses que : le frottement, l'usure, la lubrification, l'accélération, la condensation, l'intensité, et le vide. Tout processus vraiment innovant a en effet besoin de se protéger (voire se confiner) *et* être connecté. Il a besoin d'être fermé sur lui-même *et* ouvert à d'autres réseaux, localisé *et* globalisé, territorialisé et déterritorialisé, et peut-être aussi : formé et amorphe, c'est-à-dire en devenir perpétuel, ne devenant

<sup>6</sup> Nous entendons par lieux et structures, non seulement les architectures réelles (la taille, l'organisation spatiale, la forme, etc.) mais surtout les dispositifs concrets (tangibles ou pas) d'entrées et de sorties, de connexions et de circulations diverses d'éléments et d'actions hétérogènes, de passages et de retenues, de dedans et d'extérieurs.

<sup>7</sup> En temps de crise, l'investissement dans la R&D représente à la fois un enjeu économique (en misant sur un cycle plus long, on pourrait sortir de la crise du cycle court et éviter ainsi le « court-circuit »), un enjeu symbolique (en jouant le rôle d'une sorte de balise plus ou moins stable dans un monde en apparence chaotique), et, enfin, un enjeu politique (en « redonnant un sens » ou une vision, en « fixant un nouveau cap »).

<sup>8</sup> « Rencontres avec Paul-Henri Chombard de Lauwe, Félix Guattari, Edgar Morin, Serge Moscovici », in *Innovations sociales. Pour une révolution du quotidien ?* Ed. Autrement, trimestriel n° 5, 1976, Paris.

jamais une Institution, un Centre, une Académie, une organisation, ni même une « plateforme collaborative » ou un « système coopératif », car si collaborations ou coopérations il y a, elles devront l'être dans l'action même du processus, et pas pour répondre à un cadre préétabli. Le cyclotron n'est pas donné à l'avance, il advient du processus. En somme, l'enjeu n'est pas de créer un lieu ou une « structure » dédiée (des intermédiaires de plus) mais de favoriser les liens mouvants et les projets naissants. La responsabilité première en incombe aux artistes et aux chercheurs. Ils doivent convaincre leur entourage pour financer, soutenir ou aider des collaborations transverses. Le cyclotron, avant d'être un dispositif concret, c'est avant tout la construction d'une réalité. Fabriquons celle qui convient le mieux à nos projets. Le cyclotron : c'est nous tous !

---

### **Bibliographie**

DELEUZE Gilles, (1990), *Pourparlers*, 1972-1990, Ed. de Minuit.

FOUCAULT Michel, (dir. DEFERT Daniel, EWALD François), (1994), *Dits et Ecrits, II, 1970-1975*, Gallimard.

LATOUR Bruno, (2005), *Reassembling the social. An introduction to Actor-Network Theory*, Oxford, OUP, 2005 ; trad. *Changer de société. Refaire de la sociologie*, La Découverte.

SLOTERDIJK Peter, (2006), *Le Palais de Cristal. À l'intérieur du capitalisme planétaire*, Éditions Maren Sell.