



HAL
open science

Une nouvelle alliance de l'art, des sciences et de l'industrie pour changer de regard et de perspective

Edwige Armand, Anne Asensio

► To cite this version:

Edwige Armand, Anne Asensio. Une nouvelle alliance de l'art, des sciences et de l'industrie pour changer de regard et de perspective. LA RENAISSANCE INDUSTRIELLE, 2023, 978-2-84578-788-9. hal-04337003

HAL Id: hal-04337003

<https://hal.science/hal-04337003>

Submitted on 12 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

CONTRIBUTION ARTICLE POUR L'OUVRAGE COLLECTIF RENAISSANCE INDUSTRIELLE

Une nouvelle alliance de l'art, des sciences et de l'industrie pour changer de regard et de perspective.

Anne ASENSIO, Directrice Générale Design Dassault Systèmes, Edwige ARMAND, Enseignante-Chercheuse Art et Culture INP PURPAN.

Avant-propos : Le mot art sera convoqué dans son apport à la représentation du monde et au déplacement cognitif qu'il opère (regard) et le design comme compétence de formalisation, « d'organologie », d'agentivité¹ bien que nous alternions ces deux termes dans cet article². Nous ne nous attachons pas à définir art et design dans leurs essentialités, mais nous les inscrivons dans une perspective anthropologique et située (qui s'intéresse au contexte de sa production et de circulation). Plutôt qu'un article analytique d'expert, il s'agit davantage d'un manifeste naïf, mais avec l'exigence d'une maïeutique, traversant diverses disciplines et époques, dans l'intention de trouver les contours, synergies, qui permettraient l'émergence d'un nouvel alliage art-science-industrie. Nous nous sommes appuyées sur nos expériences singulières respectives de praticienne du design au cœur de l'industrie et de chercheuse dans le domaine de l'art croisé à la science.

Introduction

Le monde devient complexe, « immonde » et sans limites pour paraphraser le titre du livre de JP Lebrun³. Nous faisons face à plusieurs crises : écologiques, économiques, sanitaires, sociales et nous nous trouvons dans la situation paradoxale où l'impératif d'aller toujours plus vite, de consommer toujours davantage nous a amené, ainsi qu'une grande partie de la société mondiale, au point de rupture. Nous devons répondre à ces enjeux majeurs. Mais ce dont nous avons besoin se situe au-delà de la « transformation » : c'est une métamorphose, des métamorphoses. Lorsqu'une partie de la réponse, voire de la question elle-même est de l'ordre du devenir de l'homme, du vivant et de notre monde, avant de devenir le cahier des charges de solutions technologiques, alors l'art et le design ne peuvent-ils pas constituer un élément tangible et stratégique voire une ouverture ? Quelle partition l'art et le design pourraient-ils jouer auprès de la science et au cœur de l'industrie dans cette ère hyper-technologique ?

Les solutions technologiques ont dramatiquement progressé, modifiant notre conscience, notre environnement spatial et temporel, notre expérience même. Il est de plus en plus difficile de différencier nos environnements des technologies : les surfaces deviennent des interfaces, les habitants et usagers des « nœuds » et les produits ne sont plus distinguables des services ou des expériences. Pour designer dans un tel contexte, les

¹ Voir Alfred Gell, *L'art et ses agents, une théorie anthropologique*, Paris, Les presses du Réel, 2019.

² Il y a une ambivalence du sens du mot Design qui renvoie aussi bien à l'art (dessein, designo) qu'à la conception appartenant à une branche des sciences et de l'ingénierie orientée industrie. « Le design est une ingénierie avec une finalité artistique (harmonisation de l'environnement humain). » Roger Tallon.

³ Jean-Pierre Lebrun, *Un immonde sans limite*, Paris, Erès, 2020.

concepts d'autorité, de réalité (au sens scientifique de « vérité ») et d'authenticité (au sens artistique de « sens »), sont à réévaluer et nous devons envisager une plus grande convergence entre les approches du design, de l'art et des techniques et penser des processus plus intégrés, plus maillés ensemble.

Les problèmes auxquels nous faisons face sont sophistiqués et nécessitent de s'ouvrir à des solutions plus larges, plus intelligentes engageant jusqu'à l'infrastructure de nos vies : les produits, l'habitat, les usages, les territoires, l'environnement, le monde comme société et comme civilisation. Cela nous engage à de nouvelles formes de collaboration, à imaginer ensemble : il s'agit d'une réinvention. Nous devons transformer nos attitudes, nos actions pour tenter par une approche systémique d'élaborer des représentations souhaitables et désirables du monde.

Notre intention est de réfléchir aux raisons et aux manières de nouer art, science et industrie en s'inscrivant dans ce contexte de métamorphose voire de nouvelle Renaissance de l'industrie et de civilisation qui suppose une régénération d'imaginaires, cadres de valeurs et de référentiels catégoriques. Nous aborderons cet alliage art-science et industrie à partir d'une perspective historique et contemporaine pour identifier ce que pourrait être un espace liant art-science-industrie se manifestant notamment par un dispositif de « plateaux créatifs⁴ » qui, selon nous permettrait de renouer avec l'ensemble des dimensions humaines (sensible, imaginaire, construction, formalisation) et qui ne seraient plus réduites par la technique. En d'autres termes, il s'agit de repenser le « bilancier⁵ » de nos vies au sens de l'harmonie (pour rester des sujets agissants) entre praxis et poïésis dans une tentative de trouver une nouvelle vision du monde. Il s'agit d'initier de nouveaux régimes du désir pour alimenter un récit alternatif au progrès moderne en panne d'imaginaire. Le récit de la Renaissance Industrielle. Dans le cadre des Séminaires organisés par Pierre Musso avec Dassault Systèmes⁶ nous souhaitons par cette contribution participer à l'élaboration d'un nouveau récit de la Renaissance Industrielle.

De la Renaissance à la Nouvelle Renaissance : Repartir du disegno

« Et c'est ainsi que l'art et l'industrie remédient à ce que la nature du lieu a d'incommode ⁷ ».

À l'origine historique de la convergence de l'art, de la science et de l'industrie : le disegno. Le disegno, ancêtre du design, « est l'étape préparatoire et la notion fondamentale de la Renaissance, mettant en avant le processus pictural et la dimension de projet. Concept de la théorie de l'art, il vise au renouvellement de la perception du réel passant par l'observation et exprime à la fois le moyen de la découverte et la découverte elle-même. Le disegno se révèle comme un instrument privilégié de la connaissance, comme un véritable paradigme de la technique qui annonce par maints traits la technique moderne, mais en constitue aussi son autre radical ⁸ ». Structurant le rapport entre les divers savoirs d'une époque jusqu'à profondément influencer l'organisation globale de la société et

⁴ Le plateau créatif sera un dispositif que nous proposons pour une convergence art-science-industrie voir *infra*.

⁵ Le bilancier est un rééquilibrage des valeurs visant à faire converger toutes les dimensions de l'humain agissant dans son milieu. A l'instar de la Renaissance Industrielle de Dassault Systèmes « Harmoniser, produit, nature et vie » (Bernard Charlès).

⁶ <https://www.3ds.com/>

⁷ Vitruve, *de Architectura*, env. 20 av. JC.

⁸ Léon Batista Alberti, *Della pittura*, livre II, 1435.

l'ensemble de ses pratiques, le designo est projet civilisationnel et potentiel de transformation perceptive : c'est à ce titre qu'il nécessite d'être pensé.

Art et industrie sont liés depuis leurs origines. Couple indissociable à la Renaissance, art et technique (*tekhné*⁹) partent d'un même mouvement : construire une interface entre le corps et le monde qui passe par l'actualisation et la matérialisation d'un signe, d'une image, d'une technique. « *L'art est une construction, un pouvoir d'ordonner, de préfigurer*¹⁰ » et c'est sa capacité à engendrer des scénarios spéculatifs, des réalités imaginaires qui nous intéressent. L'art est passage de l'idée à la formalisation, à la transformation matérielle ou à l'inscription d'une trace qui fait symbole, indice. L'art est certainement lié à l'émergence des premières formes de pensées symboliques complexes¹¹ et permet d'adopter une posture de détachement dans l'immédiateté du monde, une première écriture et lecture des signes qui est nécessairement médiée. L'art est une manière d'appriivoiser le monde immédiat en y déplaçant et codant, recodant des signes, des catégories, mais il traduit surtout une vision du monde, une perception du milieu selon une corporéité engagée dans l'œuvre. L'industrie, *industria* du latin *-in* ce que l'on a en soi, *-struere*, processus qui externalise une idée pour en former une signification pratique¹², mais aussi symbolique.

Quelles hypothèses retenir des conditions de l'émergence de la Renaissance ?

Si nous pensons qu'il est nécessaire de favoriser les conditions d'émergence d'une Nouvelle Renaissance c'est qu'à cette époque a eu lieu un changement de paradigme : une nouvelle figure de l'humain et de son rapport au monde.

Le lien entre les arts, les sciences et l'industrie a permis l'éclosion de la Renaissance, un élan vital humain qui se saisit de tout ce qui est à sa disposition¹³. C'est ce qui nous porte aujourd'hui à nous tourner vers les conditions d'émergence de la Renaissance afin de nous éclairer sur une possible métamorphose civilisationnelle aboutissant à une Nouvelle Renaissance¹⁴.

Nous soulignons d'emblée que nous ne souhaitons pas verser dans l'idéalisation romantique d'un Léonard de Vinci figure emblématique de la Renaissance et du génie qui oblitère l'arrière-plan social et intellectuel qui a pleinement participé à l'institutionnalisation de son cadre.

En revanche, rappelons qu'à la Renaissance, les académies ne distinguaient ni ne privilégiaient le savoir de l'ingénieur, celui de l'artiste ou du scientifique. Par contre la Renaissance signe surtout un changement de regard et des récits traduisant l'avènement de l'humanisme. L'homme est désormais placé au centre de la vision du monde où il devient la mesure de toute chose et le sujet de la peinture.

⁹ *tekhné*, en grec signifie art, artisanat, et c'est ce qui a donné étymologiquement technique. Pierre Francastel, *Art et technique au XIXe et XXe siècles*, Paris, Gallimard, 1956.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Voir Carole Fritz et le développement du *precuneus* (conscience de soi) qui est conjoint aux premières peintures pariétales.

¹² Pierre Musso, *La Religion Industrielle*, Paris, Fayard, 2017, p. 12.

¹³ Vasari : « pourquoi est-ce à Florence et pas ailleurs que les hommes se sont perfectionnés : l'esprit critique, l'air de Florence rend les esprits naturellement libre et mécontents de la médiocrité. Le plateau créatif est l'air de Florence ! » Kenneth Clark, *Civilisation*, Bruxelles, Nevicatta, 2021, p.96.

¹⁴ Voir le livre de Don Foresta à ce sujet analysant le croisement historique des arts et des sciences. Don Foresta, *Mondes Multiples*, Paris, Bâs, 1991.

À la Renaissance naît la notion de sujet et d'individu, qui émerge conjointement avec la perspective qui place désormais le regard du spectateur au centre de la vision du tableau. Un monde devant lui s'ouvre, mathématique et divisible en parties. Le point de vue du sujet est ce qui est concerné, métaphore d'un ego réifié et stable (*cogito ergo sum*) à partir duquel s'organisent le visible et le sensible désormais géométrisés. À la Renaissance, les paysages, les autoportraits, les portraits et visages personnifiés, les ombres, les signatures, la figure de l'artiste fleurissent.

La révolution du cadre d'interprétation du Quattrocento comme espace de narration profane, de vision, de convocation d'imaginaires, d'invention des représentations performeront la manière de se sentir humain et est aujourd'hui à mettre en parallèle avec la puissance des univers virtuels et de ce qu'ils impliquent.

Peut-on susciter à nouveau la dynamique créative de la Renaissance ?

La relation entre l'art et l'industrie si fusionnelle à la Renaissance, s'est progressivement distendue et aujourd'hui l'art et l'industrie sont trop souvent perçus comme deux entités séparées et il est temps de réviser ce néfaste dualisme.

En Occident, nous avons dépassé l'industrie de la production et nous sommes aujourd'hui plutôt au cœur d'industries créatives (expériences, luxes, audiovisuel, cinéma et jeux vidéo). Et il n'y a plus d'industrie qui ne soit pas d'une manière ou d'une autre une « industrie créative ». De sorte qu'une industrie qui ne convoquerait pas la créativité est vouée à disparaître. À l'ère de l'innovation intensive¹⁵ il ne s'agit plus de fabriquer, mais de vendre passant d'une industrie de la fonctionnalité (produit-utilité) à une industrie du désir et de la jouissance.

L'humain occidental s'étant équipé progressivement des besoins matériels, la production est donc orientée vers une différenciation des produits qui implique nécessairement le travail des créateurs, des imaginaires, des affects et où les régimes de la création sont au cœur du processus de l'innovation devenue intensive. L'industrie produit des objets de masse, dans la répétition et la science permet cette approche automatique et d'optimisation tournée vers les finalités de l'industrie. Or nous sommes à la fin de cette forme de production de masse, d'abord parce qu'il y a la contrainte des ressources, nous emmenant à l'ère du déchet, qui oblige l'industrie à se repenser, mais aussi parce que l'industrie optimisée par la science ne suffit plus à contenter le désir d'expérience toujours plus individualisé, plus sensible et surtout plus éthique. Nous passons d'une industrie du désir à celle de la jouissance personnalisée coïncidant à la fin de la consommation de masse homogénéisée, qui ouvre de nouveaux régimes de l'industrie.

Les enjeux de l'art et du design dans l'industrie, sont dès lors de proposer des expériences singulières modifiant les représentations de soi, des objets et de leurs relations, produisant un possible qui n'est pas, mais qui devient. Briser la règle du déterminisme des choses et réintroduire l'humain dans sa phénoménologie sont les nouveaux enjeux de l'art croisé à l'industrie.

Ce que fait l'art dans l'industrie et son rapport à la Science

¹⁵ Voir Pascal Le Masson, Benoit Weil, Armand Hatchuel, *Design Theory, Methods and Organization for Innovation*, Paris, Springer, 2017, p.160.

L'art, le design dans l'industrie doit être entendu comme puissance et virtualité (nouveaux mondes), comme émancipateurs et libérateurs des imaginaires. Il faut les prendre à cette « hauteur » et sortir du régime de l'innovation intensive à la finalité douteuse, pour une redirection des objectifs du design et de l'art dans l'industrie. Il s'agit de leur permettre d'opérer librement, indépendamment, transversalement aux autres fonctions de l'entreprise et ainsi de permettre à celle-ci de se révéler, se régénérer en libérant toutes leurs potentialités. Avec la création, l'industrie ne renverrait plus à un être fixe par autoréférence, déterministe et donc prédictible, mais à des humains qui se pensent dans ce qu'ils pourraient être, dans ce qu'ils peuvent encore devenir comme subjectivité.

Ce qui pose la question de la place de l'art au côté de la science dans l'industrie puisqu'elle a été de tout temps nourrie par celle-ci dès le XIXe avec la chimie et les premiers départements R&D. La science est soutenue par l'industrie tout autant qu'elle est instrumentalisée au bénéfice de l'innovation intensive.

Le récit de la science et de l'industrie, couple mythique du récit de la technoscience qui est une « hyper-science » ne peut pas être le seul paradigme pour le devenir humain. Convoquer l'art au cœur de l'industrie est du bon sens. Pour autant la cohabitation art et science est difficile. L'art reste disqualifié par sa valeur qui est au-delà d'une valeur purement économique et la cohabitation art-science se solde au profit quasi systématique de la technoscience (qui instrumentalise l'art qui crée de l'affordance aux récits des technosciences).

L'art et les sciences ont pourtant plusieurs points de convergences. Les sciences comme les arts s'inscrivent dans une recherche d'un autre rapport au réel où les régimes d'interprétations et de vérités diffèrent. Le doute est bien ce qui meut les arts et les sciences qui ont pour point d'origine une interrogation commune sur les critères de véridicité et factualité du monde. Que ce soient les chercheurs scientifiques ou artistiques, bien que les intentions, les finalités et les méthodologies diffèrent, ces deux champs de connaissances se confrontent au réel dans ce qu'il a de plus inhumain, d'incompréhensible et d'inatteignable. Il y a recherche dans l'inconnu et navigation, décision dans l'actualisation. C'est dans cette démarche de questionnements de nos catégories de pensées et de nos schèmes perceptifs institués que se loge la possibilité de découverte, de bifurcation si propice à l'invention¹⁶. Cette dialectique de la recherche a été abîmée, altérée par la pensée positiviste où la priorité donnée à la raison, a exclu, discrédité les autres facultés et les autres modalités de la connaissance (intrication de savoir, savoir-faire, imaginaire...). Si par intermittences les champs disciplinaires arts et sciences dialoguent à nouveau, leur alliage est loin d'être devenu une évidence, et si l'art n'a cessé de se saisir des instruments de la science pour les détourner¹⁷, la science se saisit souvent de l'art dans un usage instrumental de représentation.

Ce constat nous invite à comprendre ce qui a favorisé le climat particulier de la Renaissance, où art-science ne se distinguait pas, où l'art était une manière d'être et de faire convoquant la science. De quelle façon nous est-il possible de susciter cette dynamique ?

Comme à la renaissance, pour l'industrie aujourd'hui, tout est question de regard.

¹⁶ Arthur Koestler, *Le cri d'Archimède, La découverte de l'Art et l'art de la Découverte*, Les belles Lettres, Paris, 2011.

¹⁷ Exemples : art-vidéo, art-numérique, UX design, Art et IA ...

Le renouveau en science appelle à un renouveau du regard : il nous faut inventer des espaces à vivre, à expérimenter. La virtualisation et l'artificialisation de nos vies nous confrontent à la question du pourquoi (redonner du sens à nos vies, pouvoir de la foi, des mythes, du symbolique qui sont à convoquer suite à leur « liquidation » à l'Âge classique puis moderne ; qui est le sujet de l'art) et du comment vivre (rationalité, normativité, loi qui est le sujet du droit). La hiérarchie des valeurs comme leur régime sont à modifier. Il s'agit de redéfinir un nouveau régime de valeurs, de nouveaux régimes de représentations, une nouvelle économie pour aborder les grandes questions civilisationnelles.

L'idée de l'industrie renaissante n'est pas de reproduire le regard du Quattrocento, centré sur l'homme et une science basée sur les principes euclidiens de la physique. La physique quantique pose des limites à la science instrumentale (observation) et réengage une science créative. Cette nouvelle physique redéfinit les cadres perceptifs, de la représentation du réel et de l'imagination puisque dans la physique quantique, les objets ne se représentent pas en soi : ils « sont » que lorsqu'on les observe. Aujourd'hui nous savons que ce nous regardons dépend de celui qui regarde et c'est le sujet de l'art. « C'est le regardeur qui fait l'œuvre » pour reprendre les mots de Marcel Duchamp expliquant que le tableau est autant fait par le regardeur que par l'artiste. La physique quantique replace l'observateur au centre du jeu engendrant des modifications de structures perceptives qui intègrent l'idée du multiple simultanément, de coexistence intriquée à multi-échelle, où l'humain et son milieu est pensé comme « un vaste réseau d'entités en interaction qui se manifeste les unes aux autres en interagissant et dont nous faisons partie »¹⁸. Le virtuel et les réalités s'imbriquent désormais au chaos, aux fractales, à ce que les sciences du vivant peuvent apporter comme nouveaux savoirs, impliquant des modifications de la manière de percevoir, de se sentir être (remettant en question la notion même de l'être).

Il faut des interactions, de la pollinisation, des agencements volontaires, des choix au cœur de la complexité (utilité), mais aussi de la beauté (naturelle) à la recherche de l'équilibre, de nouvelles relations, d'une « culture ».

En somme ce nouveau cadre permet une industrie qui ne proposerait pas un monde pensé sous l'univoque et l'universel, issu d'un regard, d'une vérité, d'une théorie qui impose à tous le modèle, celle de la physique euclidienne, mais des mondes à la fois multiples et « personnels » à l'instar de la théorie des quanta où la vérité cède la place à la précaire fugacité de l'observé dans l'instant même de l'observation. Il s'agit de repenser les regards concomitants, superposés dont l'alliage des relations est plus important que la description ou définition des catégories, car c'est un réseau de relations qui tisse la réalité. Pour naviguer dans ces nouveaux espaces « théoriques » une nouvelle vision du monde doit émerger et qui serait propice à de nouveaux principes opérants non plus réduit au seul regard de l'homme « renaissant » à l'image de dieu (aujourd'hui le manager), mais à des regards multiples et simultanés de tous les acteurs, des méthodes, des disciplines et des collaborations croisées. L'industrie qui opérait dans un monde stable était une répétition d'elle-même et ne questionnait pas sa finalité : l'industrie d'un monde instable et inconnu ne se réinventera que par une capacité nouvelle à libérer les forces créatives, à redevenir une industrie créatrice. Les technologies numériques relayées par l'industrie, diffusées par différents réseaux (industrie créative) se déploient dans tous les plis de nos

¹⁸ Carlo Rovelli, *Helgoland*, Paris, Flammarion, 2021, p.97.

vies. En se démultipliant par une accessibilité qui devient toujours plus importante, elles soutiennent, accélèrent, cette révolution des schèmes perceptifs (nouveaux cadres de regards¹⁹). Ils permettent de multiplier les perspectives sur un même objet à la manière du Cubisme, mouvement d'art (inspiré du Qbisme²⁰, théorie des quanta) laissant présager qu'une révolution du regard pourrait s'opérer avec eux.

Les univers virtuels qui sont les outils numériques les plus aboutis doivent donc consister non pas à retranscrire les cadres du passé, mais à s'ouvrir au potentiel, pour devenir des fabriques de formes de vies issues de ces regards multiples, simultanés, superposés. C'est bien la dialectique observateur-réel qui est modifiée et qui est l'enjeu des univers virtuels²¹.

L'utopie et la critique du virtuel : Habiter les mondes virtuels est-ce possible ?

Qu'il s'agisse des métavers annoncés, des mondes virtuels diffusés, de la révolution des jumeaux numériques, nous constatons souvent une mimésis numérique qui est une simple reproduction du visible. Or le virtuel n'est pas à concevoir comme une forme instituée, mais il est à concevoir de manière empirique, et ce, au cœur même de ces virtuels. Les univers virtuels sont des espaces que l'on investit, que l'on s'approprie par notre inventivité, notre agentivité et notre imagination.

Habiter n'est pas réductible à une fonctionnalité de la vie, mais doit être plus que la vie, ce qui est l'art et le design sans lequel il nous est impossible d'habiter le monde, de le parler, de le sentir dans des formes qui donnent sens au monde et qui convoquent le corps et la subjectivité.

Le virtuel est d'abord un milieu inconnu à découvrir, un monde en soi et à soi, propre à être révélé avec notre habilité humaine remettant en son sein la plasticité de l'environnement et la plasticité des corps. Les univers virtuels doivent proposer des processus dynamiques d'individuation²². Le corps traverse les choses et c'est en les traversant que la personne se subjectivise. Comme l'a exprimé Alain Supiot, « la puissance souveraine provient des milieux vitaux²³ » (territoire, interaction humaine, règles et normes sociales...). Les univers virtuels peuvent nous offrir la possibilité d'exprimer la plasticité des relations.

Pour habiter un monde, il faut non seulement des limites, « une fermeture », mais également la possibilité d'agencer un environnement. Les univers virtuels sont nos nouveaux instruments de sciences. Nouvel espace d'agencement de nos réalités, ils sont une réponse à l'hyper-complexification de notre monde que nous nous imposons à nous-mêmes. Le virtuel met en jeu de nouvelles subjectivités où les satisfactions immédiates des pulsions et jouissances se substituent au désir différé, réduisant le symbolique qui est l'écart nécessaire entre un soi et une réalité (condition à la subjectivité²⁴).

L'industrie produisant ces « nouveaux » mondes, devient responsable de ces nouveaux régimes de subjectivité, de représentation et doit réfléchir à rendre habitable ces mondes virtuels. Tout en prenant conscience de l'extrême modification des modèles créatifs

¹⁹ Voir Gilles Deleuze qui a établi un cadre théorique pour penser l'émergence de ces technologies.

²⁰ *Ibid.*

²¹ Voir « Pour un pluralisme des représentations des jumeaux numériques + Imaginaires + Traditions » Jean-François Lucas, dans ce même recueil.

²² Au sens de Gilbert Simondon, c'est à dire que nous apprenons dans l'expérience et qui nous permet de donner un sens à sa vie.

²³ Expression empruntée à Alain Supiot lors de la réunion du Collège de l'IRI, 16 décembre 2021.

²⁴ Marc Ménard, André Mondoux, *Big Data, médiation symbolique et accélération sociale*, la recherche du temps (2018), pages 217 à 236. <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/a-la-recherche-du-temps--9782749261768-page-217.htm#no17> . Consulté le 13 janvier 2022.

impliquant l'engagement des acteurs de ces nouvelles industries créatrices et « conceptrices ». Ces nouvelles technologies devront s'« instituer » par de nouveaux régimes « de l'imaginer ensemble » au cœur des transitions, des accélérations, des métamorphoses de nos cadres de vie. Nous peinons tous à suivre le rythme, comme à garder la notion de sens à nos actions. Comment mettre en adéquation les moyens techniques et l'intelligence collective ?

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, la situation fut propice à une réflexion de cet ordre. À la convergence de l'ingénierie et de l'art, dès l'émergence de la cybernétique au cœur de la Silicon Valley, des collaborations atypiques ont marqué les esprits²⁵. Ces « collaboratoires », premiers dispositifs communs d'arts visuels, de design et d'ingénierie, ont permis d'imaginer des expériences de « rétroaction », puis de simulation et enfin d'immersion, nos actuels univers virtuels. Ces organismes imaginèrent de nouvelles formes d'art, à l'ambition et à l'ouverture jamais égalées tout en questionnant les nouveaux usages pour ces technologies émergentes. Nous avons pour exemple, le MIT avec son « center for Visual studies » ou bien l'initiative de l'ingénieur Billy Klüver avec l'organisme EAT « Experiments in Arts and Technology », ou bien encore chez XEROX²⁶, intégrant des artistes en résidence au cœur des programmes de R&D.

« Les artistes redynamisent l'ambiance, apportant de nouvelles idées, de manière de penser, façon de voir et contextes d'action. ²⁷ »

Cette culture est aujourd'hui toujours très présente et prégnante dans la Vallée (souvent comparée à la nouvelle Florence) transformant profondément à la fois le monde de l'art, celui des technologies, de l'industrie. Les industries créatives de la Vallée cherchent désespérément à attirer des artistes pour capter, véhiculer, humaniser leurs technologies. Pour autant, la scène artistique résiste et s'exprime de manière autonome.

L'évènement spontané de « Burning Man » dans le désert de Black Rock, métaphore physique de la transformation de l'internet, en est l'exemple le plus frappant et qui a surpris la Silicon Valley. À Burning Man, la technologie et l'art tendent vers un seul et même langage, formes et modèles d'action, où designers, artistes, développeurs, charpentiers, peintres, chercheurs et musiciens se retrouvent pour créer des prototypes éphémères grandioses, en équipes. C'est une réinterprétation du travail à l'ère du numérique comme la réalisation créative de soi, comme l'élaboration d'une société plus juste, plus ouverte, contributive et ludique²⁸.

Plateaux Créatifs, nouveaux écoumènes de l'industrie créatrice

L'intention des « plateaux créatifs » est de développer et enrichir un grand récit humaniste sur la Renaissance Industrielle et la façon de prendre soin des corps vivants et

²⁵ Voir *Voyage en Cybernétique*, Lutz Dammbeck.

https://www.youtube.com/watch?v=oskwGocReDk&ab_channel=CitoyenLambda. Consulté le 14/02/2022.

²⁶ John Seely Brown, directeur du Xerox PARC entre 1990 et 2002, in, Fred Turner, *L'usage de l'Art*, Sage Publications, 2020, p.16.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ Burning Man (Homme qui brûle) depuis 1986, est un grand rassemblement, qui se tient chaque année dans le désert de Black Rock au Nevada pendant 9 jours. Il est à la fois, une crémation festive, une ville éphémère de centaines d'œuvres (le temps de construire et déconstruire), devenu mouvement culturel mondial. https://fr.wikipedia.org/wiki/Burning_Man. Consulté le 21/02/22.

Burning Man est « une production collaborative basée sur les communs ...un festival de consommation expérientielle. » Fred Turner, *L'usage de l'Art*, op.cit.

de la planète, de manière durable, avec l'ambition de redéfinir un cadre culturel pour l'industrie et de proposer un format de recherche-action²⁹. Cette culture n'est pas donnée... il faut l'inventer.

À l'instar de ces expérimentations, mais aussi au regard de nos échanges multiples, nous nous sommes attelés à fédérer notre recherche et nos expérimentations par la circulation entre les concepts issus de la réflexion des chercheurs et la création, comme la manifestation tangible d'une alliance de l'art, de la science et de l'industrie. Pour cela il nous a fallu tenter de définir « une forme », une nouvelle synergie ayant pour ambition le développement d'une pensée continentale alternative aux modèles anglo-saxons³⁰.

Les plateaux sont des formes expérimentales de la pensée multiple, une ré-imagination de l'ingénierie collaborative, créatrice comme forme à la fois de l'expression de chacun et comme cadre à l'émergence de nouvelles idées s'actualisant dans l'action.

La philosophie des plateaux créatifs est pensée comme un écosystème, un milieu vital : à la fois des lieux, des personnes, des projets opérant par « projet-œuvre » avec les exigences exposées plus haut. Et répondant à la question de la Renaissance de l'Industrie. Ils sont des communautés de personnes travaillant à la « métamorphose » des formes de vies, cadres de vies, art de vivre. Il s'agit de créer un tissage dialectique entre méthodes et savoirs d'univers croisés, un cadre comme « milieu prototype » de nouveaux régimes de conception, avec des objectifs simples et partagés par les acteurs engagés dans des projets, de la recherche, de la formation pour un impact souhaitable et maîtrisé. Un milieu de génération de nouveaux corpus théoriques et méthodologiques sur lesquels nous pourrions nous appuyer solidement pour avancer dans l'inconnu. C'est une dialectique qui doit s'instancier dans des projets expérimentaux. Où l'on ne partirait plus d'une théorisation du sujet pour établir une pratique, mais où l'on part d'un tissage entre pratique et théorie, entremêlant savoirs et expériences collectives.

Il ne s'agit pas de « simplement » réconcilier art et industrie, mais de s'attacher à comprendre et faire survenir le relationnel, l'interaction, l'interrelation entre l'art et l'industrie. Les technologies ne sont pas neutres, elles portent en elles le potentiel d'actions de ses auteurs : les choix que nous faisons déterminent l'avenir.

Ce dispositif de plateaux doit convenir d'un processus collectif de production d'imaginaires entre industriels, artistes, scientifiques, mis en réseau. Sans déterminisme idéologique, des espaces qui conviennent à tous.

Au départ, les gestes, les paroles d'abord empiriques, par itération et par l'expérience peuvent alors instituer des rites, des climats, des mondes nouveaux.

Il est essentiel que ces plateaux créatifs soient le lieu de l'expérimentation qui modèle, au sens de modelage et modèle au sens de modélisation, la forme, les expériences avant tous résultats. À l'image des ateliers de recherche-action du design studio et des ateliers réalisés avec la chaire MODIM³¹.

²⁹ La recherche-action (ou recherche-intervention, ou encore recherche-expérimentation) est une démarche et une méthodologie de recherche scientifique qui vise à mener en parallèle et de manière intriquée l'acquisition de connaissances scientifiques et des actions concrètes et transformatrices sur le terrain.

³⁰ S'inscrivant dans l'esprit de l'Institut d'Études Avancées à Nantes.

³¹ Voir modèle UNEX, chaire MODIM « modélisation des imaginaires, innovation et création » 2010-2015 dirigée par Pierre Musso. Voir également Pierre Musso, Stéphanie Coiffier, Jean-François Lucas, *Pour innover, modéliser l'imaginaire, regards croisés d'industriels et de chercheurs*, Paris, éditions Manucius, 2015.

Les plateaux créatifs, en réseau ont besoin d'un « substrat », une plateforme expérimentale où convergent artistes, designers, ingénieurs, chercheurs en sciences humaines et sciences dures ayant pour objectifs de faire modèle pour diffuser des plateaux. Il faut prendre en compte toutes les sensibilités, façon de penser, car il est facile pour des ingénieurs de s'inscrire dans un modèle d'entreprise (ils sont formés pour cela) pour les artistes cela ne l'est pas... les conditions de réussite dépendent d'être clair vis-à-vis de l'ambition commune, de ne donner aucun objectif préétabli et de faire preuve d'une belle dose d'ouverture, d'écoute.

Conclusion

Le concept de plateaux créatifs permettrait de déployer un renouveau symbolique en traversant art, science, industrie pour créer un alliage, des symbioses pour proposer des changements de regard ayant le même degré de transformation civilisationnel qu'à la Renaissance. Redécouvrant nos manières d'habiter, d'interagir dans un monde traversé, imbriqué de nos techniques et de nos subjectivités qui sont entrelacées d'esthétiques et de symboliques. Le design qui consistait à projeter une forme sensible de l'art de vivre à la Renaissance est aujourd'hui remplacé par le design qui opère cette même médiation entre les arts libéraux (littératures, théâtres, philosophies) et les arts mécaniques (architecture, technique aujourd'hui technoscience et monde virtuel). Ne doit-on pas renouveler ce « designo », pour remettre de l'art au cœur de l'industrie autrement dit permettre l'autonomie symbolique face à la société automatique pour habiter nos mondes hybrides fait de virtuel et d'actuel ? Face aux transformations techniques inouïes du XXe siècle, le Bauhaus avait déjà tenté de définir une voie alternative « renaissante » à la vision d'un progrès essentiellement incarné par une industrie scientifique et technicienne, disqualifiant tout autres récits.

Le design (au sens Designo) génère un milieu potentiel d'agencement singulier et collectif, une construction liant et organisant différents savoirs, réalités, mémoires, langages, traversant différents mondes et en projetant de nouveaux. Il est mouvement de détournement des technologies qui sans les diaboliser en fait des expérimentateurs de vies, des espaces plastiques de libertés, des dialectiques de mondes multiples.

Autrement dit, il s'agit de favoriser une Renaissance de l'Industrie qui solliciterait l'expérience nouvelle de nous-mêmes, c'est-à-dire une expérience qui loin de nous satisfaire, nous permettrait de déployer de la subjectivité en nous confrontant à de l'inédit et de l'altérité.

Art, science et industrie ne sont pas en soi, mais sont les variables d'un même processus humain de création.