



HAL
open science

Une manifestation art-science-industrie : les plateaux créatifs

Edwige Armand, Anne Asensio

► **To cite this version:**

Edwige Armand, Anne Asensio. Une manifestation art-science-industrie : les plateaux créatifs. PLA-
STIR, 2022, 64, <https://www.plasticites-sciences-arts.org/plastir-n64-03-2022/>. hal-04337025

HAL Id: hal-04337025

<https://hal.science/hal-04337025>

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.

Une manifestation art-science-industrie : les plateaux créatifs

Anne Asensio, Directrice Générale Design, Dassault Systèmes & Edwige Armand, Enseignante-chercheuse en Art, INP Purpan, Lara-Seppia.

Résumé : *En quoi, l'alliage art-design-science-industrie contient en lui des « possibles » qui permettraient d'imaginer des récits alternatifs aux scénarios techno-centrés en vigueur, de constituer un nouvel écosystème paradigmatique afin de reconstruire une manière durable d'habiter le monde ? Au travers de diverses manifestations art-science-technologie nous aborderons les plateaux créatifs comme modèles de collaboration, de médiation et d'engagements entre artistes-technologues-scientifiques-designers-industriels. Et dans ce cadre nous interrogerons la place et le rôle du design comme processus et pensée pour interroger le point aveugle de l'apport art-science à l'industrie et réciproquement identifier ce que fait l'industrie à l'art et aux sciences.*

1-Art et Science- Technologie-Industrie, opposition- croisements, rapports- apports.

Depuis la révolution industrielle, on assiste à la « dérive » de la science qui s'auto-référence, s'autoalimente. La science moderne analytique, instrumentalisée (technique), abstraite (mathématique) est passée de la finalité de la recherche de connaissance et de la compréhension des phénomènes de la nature, à une finalité sans fin. Mises au service de l'industrie et du régime de nouveauté infini, les compétences « théoriques, pratiques et productives, » autrefois articulées sont séparées. L'échange avec la matière, avec le milieu extérieur, l'expérimentation comme méthode de découverte, mais surtout la perte de réflexivité, de la raison d'être, du « pour qui » se sont perdus dans un processus autonome sans sujet, sans finalité, sans même pouvoir en contrôler les effets.

Nous avançons l'hypothèse que la crise de la science, est due à la perte de sa médiation avec la vie et son évolution, de son échange continu avec les activités proprement humaines, de la contemplation et la production d'images, ce que nous convenons d'appeler « art ». L'art est pour la science un media expérientiel pour l'homme. L'art articule l'expérience à la science et la science est tissée de connaissances mises en continuum. La technique (qui procède aussi de l'art lorsque pratiquée au plus haut niveau d'expertise) accompagne la science et lui sert de tremplin dans sa progression tout en maintenant une relation complexe. La technique, offre à la science des capacités inédites de généralisation et de capitalisation de savoir empirique. Avec le développement des machines, les savoirs de la création, comme « idée » de ce qui pourrait être accompli, et ceux qui les opéraient, qui permettaient leurs manipulations, ont convergé en technique à la fois formalisée et institutionnalisée. Au XVIIIe siècle pourtant, la technique est encore traduite comme « art » dans les arts mécaniques (verres, céramiques...) respectant encore la médiation de la main et du corps comme frontière fragile entre des objets artificiels et les désirs de nouveauté. À l'ère industrielle, la dimension artistique que contenait la technique sera évacuée pour ne garder que la dimension répétitive d'un geste désincarné, mécanique et automatique.

L'industrie a repris de la technique sa dimension « programmatique » dans une « répétition » des gestes de l'art, de l'acte de faire tout en liquidant progressivement la dimension sensible de l'usage de l'art, le « faire œuvre ». Le projet technologique, scientifique et industriel procède d'une logique de fond qui n'a plus rien à voir avec le projet des hommes, son désir de départ.

Ce que nous évoquons ici ne tente pas de reprendre la posture critique élaborée par le Bauhaus de Weimar, tentant de réintroduire la dimension de la pensée artistique dans la production des objets du quotidien. La question est plutôt : comment réintroduire l'art dans l'industrie pour réactiver la dimension sensible et d'autorité qu'il contient dans son action, pour tenter très humblement de « rediriger » une finalité responsable et éthique dans l'industrie. Il s'agit de mettre en œuvre pour l'industrie, une « procédure réfléchie » de son existence.

L'humain est un être d'action, qui s'accomplit à la fois dans une activité pratique et théorique conduite par une fin, un sens commun. Il est un être « systémique » qui ne peut être écartelé dans ses dimensions. Réintroduire l'art, c'est réintroduire l'humain « complet » qui pense et qui tend à redéfinir un espace viable, une fiction qui en parallèle à l'évolution des technologies et de la science nous invite à penser le rôle des imaginaires dans la production scientifique.

La science, en se séparant de l'art, comme pivot de l'expérience, s'est coupée de la progression naturelle et humaine des apprentissages construits pas à pas, à l'instar des 5 degrés exprimés par Aristote : « perception, mémoire, expérience, art et enfin science ». Tout en haut de l'échelle, se situe la science, si on accepte que la science soit l'expression la plus sophistiquée des savoirs humains et est une externalisation collective des savoirs, toujours en progrès. Mais s'il y a progrès en science, il y a aussi progrès en art, qui exerce l'expérience singulière pour ensuite la maîtriser : l'art conçu en ce sens, est devenir technique où la dimension qualitative importe. Cela est vrai jusqu'au mouvement de l'art abstrait, où l'art se dirige vers des formes de plus en plus conceptuelles et où la maîtrise technique sera déclassée. Cette séparation n'est bien sûr pas aussi tranchée puisque de nombreux artistes ne se sont jamais éloignés de la maîtrise technique et aujourd'hui nous voyons un ré-emparement technique (comme en art-numérique, art et IA, art robotique...).

Cependant, il y a bien eu dégradation de la position de l'art où les régimes d'efficacité, d'utilité ont imposé l'automatisation et disqualifié l'art autrefois lié à la technique, qui en articulait ses rouages et ses tensions. L'art, essence de la technique, est au-delà de son instrumentalité.

Il faut néanmoins ici, entendre art dans son sens premier : celui qui médiatise au départ l'expérience exploratoire et qui en devient maîtrisée, par exercice, par discipline et qui *in fine*, devient technicité. L'art est une prémisse inconditionnelle à la démarche scientifique.

En d'autres termes entre l'expérience et la science, il y a l'art. L'art comme expérience... où il n'est pas seulement question de définir l'art, mais de s'interroger sur le rôle de l'expérience esthétique et des œuvres d'art dans la société, mais aussi et surtout comme médiation essentielle qui participe à la vie quotidienne et à l'élaboration des savoirs et des connaissances qui précède la science. L'art opère au sens de « l'art de faire » comme technique, talent, capacité, savoir de l'expérience et qui emmène une maîtrise de son art, une technique de l'art, devenue hyper-technique. La technique de l'art s'est émancipée en technique sans art et en technique mécanique. Mais la science à l'origine est la mise en commun de l'expérience et du

savoir provenant originellement de l'art. C'est par le partage des savoirs, que l'humain s'est dégagé de sa condition animale : *homo sapiens* est un être social, qui survit par transmission des savoirs acquis¹. Et l'art comme expérience est bien en amont du partage, de la convention méthodologique dont découle la science. C'est le départ de l'émergence du savoir. Il est au début de notre humanité inscrit dans une communauté. La science s'est à son tour affranchie par le phénomène technique de cette médiation par l'art, au sens où nous venons de le décrire.

Avant l'industrie, art et artisanat étaient liés, diffusés dans l'humanité, mais l'industrie a opéré une nouvelle concurrence avec l'artisanat, segmentant progressivement toutes les dimensions humaines. Or chaque homme traverse et est traversé par la perception, la mémoire, l'expérience, l'art, la science, inscrits dans un continuum et en interrelation. L'industrie a privilégié l'aspect fonctionnel, la valeur « efficacité », au détriment des autres dimensions et valeurs humaines et surtout l'interrelation avec l'expérience humaine, au profit de son expansion économique. Dans l'industrie, l'homme est réduit à un organe de production et non de création. L'industrie de demain remettra la capacité de création de l'humain en son cœur².

Quand la science se penche du côté de la technique, qui la justifie, la technique se réduit à l'expression des savoirs de la science puis de l'industrie qui la diffuse. L'art quant à lui, est renvoyé à l'univers des perceptions, à l'espace très fermé, lui-même s'auto-référençant par réaction à un monde de l'art « désintéressé » qui au regard des valeurs prédominantes du XXe siècle sera jugé inutile et futile.

Le design est né de ce rejet. Le design propose une alternative : un art qui se réinvestit de la question des finalités de la technique et de notre manière d'habiter le monde. « Art intéressé », esthétique industrielle dans les années 1950, le design est resté longtemps hésitant dans son appellation, demeure toujours difficile à cerner tant l'ampleur du sujet qu'il prétend traiter est large et complexe. Engagé au cœur du Léviathan, l'industrie, il propose une approche centrée sur l'homme et les fins utiles, éthiques et durables : le design propose de « penser » la technique, de s'en saisir comme objet de réflexion et de médiation avec la science, ce que fait l'art aussi, mais avec le facteur différenciant qui est celui d'être un média avec l'industrie. Le design esquisse un nouveau statut et rôle de l'art, qui est une dialectique entre science et expérience modifiant les contours de sa définition, se rendant protéiforme. Le design pose la question de l'intervention de la pensée comme un espace critique indéterminé et ouvert dans le système technique de l'industrie.

Nous souhaitons nous attacher à regarder un aspect particulier de l'apport de l'art et du design dans les dispositifs de création et de recherche que sont les plateaux créatifs, forme d'un écumène des dimensions humaines « agissant³ ». Ces dispositifs ont émergé en réponse à l'absence de la convocation de l'expérience en industrie ou sa « standardisation » par la technoscience. Ce sont des espaces où l'expérience est construite sur la perception, le sensible et la mémoire qui se manifestent en art, en vue ensuite de se « cristalliser » en savoir scientifique.

¹ Alain de Vulpian, in, *Homo Sapiens, Métamorphose ou extinction*, Dir. Y.Le Floch Soye, A.Berthoz, C.Sanchez, Paris, Humensciences, 2022, p. 96-97.

² Richard Florida, *The rise of creative class*, New York, Broché, 2004.

³ Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne*, Paris, Pocket, 2012.

2- Les racines des plateaux créatifs

Depuis 1960, la relation art-science-technologie s'établit à différents niveaux et échelles. Depuis les pionniers tels Piotr Kowalski ou Iannis Xenakis en France qui lièrent l'art, les sciences et les technologies, le colloque Art et Science de Cerisy (1968), la création de l'IRCAM (1969) établissant le lien entre informatique et musique, le projet d'un Métafort à Aubervilliers⁴ (1990) espérant une école où ingénieurs, artistes et scientifiques se rejoindraient, le Cube (2001) accueillant l'art numérique, des festivals internationaux tels Ars Electronica (1979) ou ISEA (1988), l'EAT « Experiments in Arts and Technology » (1967) soutenant les arts comme moteur d'innovation technologique, le MIT et son média lab (1985), la revue Leonardo (1968) abordant les arts croisés aux sciences et technologies, le N.E.A.T (New Experiments in Art and Technology) en Australie (2015) tourné plus particulièrement vers les biotechnologies, et aujourd'hui le réseau TRAS (2016) en France fédérant de nombreux lieux culturels soutenant les démarches croisées entre art-science et technologie témoignent au travers de ce panel d'exemples non exhaustif que la relation art-science-technologie s'est diffusée et établie sur la scène internationale et nationale.

Les relations art-science sont donc bien présentes, mais jamais en lien avec l'industrie.

S'il fallait résumer l'intérêt de ces démarches art-science, nous pourrions énoncer qu'il s'agit de repartir de la démarche de recherche à proprement parler et de la posture exploratoire que celle-ci exige.

Que ce soit au niveau des injonctions étatiques sur les sujets de recherches en sciences liées à des financements adossés, le temps de réflexion, la remise en question des cadres, des langages, des outils qui nous permettent de modéliser le monde sont très peu abordés dans les démarches scientifiques, là où l'art malgré le pilotage par son marché (orientant les sujets et les rythmes de création) a en partie réussi à sauvegarder la liberté de ses questionnements. Le temps de l'errance, du tâtonnement, de l'informulé comme prémisse aux hypothèses scientifiques est comprimé par l'urgence de la réponse et des résultats qui se sont ajoutés à la course à la publication dans des revues de renom.

La technologie a pris une place prépondérante dans les méthodologies scientifiques au point que différencier science et technique ne fait plus sens et que le terme de technoscience convient mieux pour décrire leur relation imbriquée⁵. La réflexivité du chercheur sur ses méthodologies n'est plus ce qui est généralement convoqué dans l'exercice de son métier. Pourtant les technologies conditionnent l'observé et contiennent en elles un plan d'investigation⁶ préalable, modifiant intrinsèquement la nature de l'observation, délimitée par des catégories de pensées reflétant nos structures héritées⁷.

⁴ Voir Pierre Musso, https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1993_num_21_1_1045. Consulté le 19/02/2022.

⁵ Bernadette Bensaude-Vincent, *Le vertige de la technoscience*, Paris, la Découverte, 2009, pp.8, 10.

⁶ Michel Bitbol dira que « Représenter la réalité par une théorie scientifique consiste en fait à exhiber les structures que nous entretenons vis-à-vis des résultats de nos actions expérimentales ou technologiques. » Michel Bitbol, *Maintenant la finitude*, Paris, Flammarion, 2019, pp. 184- 185

⁷ Gabriel Carten, « Esquisse d'une doctrine spéculative de la science », in *Lois des dieux, des hommes et de la nature*, Bruges, Spartacus, 2017, p. 17.

L'art est inscrit dans l'expérience subjective. À la fois sensible et réflexif, il a un rôle immense dans le déplacement du visible normé et arbitrairement crédité. En dehors de la pensée articulée au langage, il actualise par d'autres schèmes perceptifs le visible et le sensible, modifiant le normatif institué.

La pratique artistique affranchie d'un devoir de réponse, de résultat, de vérité se confronte au réel sans chercher à le comprendre, mais se coltine à ce qu'il a d'insaisissable, dans une pensée à la frontière du chaos tandis que la pensée scientifique en cherche une explication qui ressort d'une modélisation appartenant déjà aux cadres de l'interprétation établie. En revanche art et science partent d'une même origine : la recherche dans l'inconnu, dans l'invu, dans l'insu. Les artistes ou scientifiques ont aperçu quelque chose de différent, n'ayant pas de rapport au même. Et c'est parce que les cadres et catégories manquent pour formaliser ce qui est à peine permis d'entrevoir que les chercheurs en art ou en science s'acheminent vers une actualisation du nouveau avec les outils cognitifs, techniques et les cadres culturels d'une époque. C'est dans l'idéal de cette recherche vers l'inédit que devrait être impulsée la recherche en art et en science, et ce au-delà des injonctions labiles d'une époque.

La relation art-science est une recherche naturelle pour l'homme, et qui a été proscrite par l'industrie comme nous l'avons énoncé. L'art et la science ne peuvent pas se passer l'un de l'autre, car ils sont ensemble un protocole humain de création de savoir. Par contre ce couplage art-science comme mode de pensée critique n'est pas sollicité par l'industrie puisque son crédo est l'automatisme, la standardisation et la répétition.

L'industrie se saisit bien de l'assemblage art-science, mais en conditionnant ses espaces de génération de savoirs sous la forme de centres de recherches, de R&D, de laboratoires d'innovation, de design studios qui, s'ils sont des dispositifs performants, répondent à des exigences fonctionnelles, des programmes préconçus, et s'inscrivent dans leurs opérations sur le processus global de l'entreprise. Une créativité sous contrôle. L'industrie extrait les savoirs qui en émergent, mais de façon dirigée pour la production, distillée dans leurs effets. Ceci est même visible auprès des industries créatives, cinéma, jeux-vidéo, où l'insertion de l'art et des sciences se stabilisent toujours non pas sur la singularité, mais la répétition du « best of art » du moment. Les innovations sont ajustées pour les besoins de production. Ces lieux d'hyper performance en mode hyper intensif, prolongent le modèle croissant d'un progrès qui se décline à l'infini sans prendre le temps de penser les fins ni les effets.

Mais l'enjeu de l'industrie est aussi de se transformer : aujourd'hui la question de la croissance se heurte à celle de la durabilité et la question de l'innovation devient caduque sinon associée à une question de résilience. Ne pouvant plus se cantonner au modèle « extraction-fabrication-production-déchets », l'industrie doit changer de modèle. Son nouveau positionnement doit s'affranchir du discours de croissance et trouver une alternative viable : la solution pourrait être l'aboutissement du continuum perception-mémoire-expérience-art-science, autrement dit devenir une industrie « créatrice ».

Ne faudrait-il pas pour cela, réintroduire des régimes de l'art dans les centres de recherches et d'innovation, imaginer de nouveaux dispositifs plus participatifs, alimenter et stimuler l'émergence de nouveaux espaces de savoirs et de connaissances de l'industrie « renaissante » ? Piste à la fois simple et frugale.

En introduisant l'art dans l'industrie, il s'agit d'établir une nouvelle représentation mentale et de relier tout ce qui fait société : l'écrit, le travail, la créativité, l'école, l'histoire, car il est

urgent de mettre tout le monde ensemble pour réfléchir à de nouvelles propositions sociétales et de vivre ensemble.

En d'autres termes la question de la créativité comme nouvelle « énergie », intelligence individuelle et collective doit être réinvestie par nos industries qui participent à nous produire et à nous instituer⁸.

3- Le Plateau Créatif de DASSAULT SYSTEMES

Dassault Systèmes (DS) est une entreprise basée sur la science qui fournit des solutions innovantes au service de l'industrie, utilisant diverses branches de la science - mathématique, biologie, chimie, physique, géologie - pour briser les silos de connaissances et trouver les solutions les plus innovantes et durables pour l'avenir.

Et c'est chez DS que l'assemblage art-science dé-dualisé comme force de régénération d'une industrie renaissante est pensé et se produit.

Le concept de plateau créatif est d'abord une expérimentation qui se fait *in situ* au cœur de la plateforme 3DEXPERIENCE de Dassault Systèmes qui est à la fois une transcription de collaboration et un espace dans lequel peut s'exprimer une pensée créative. La plateforme scientifique de DASSAULT SYSTEMES donne les moyens de tester progressivement les hypothèses à partir d'un ensemble de données hétérogènes : culturelles, interactives et sensorielles.

Ce concept de plateau créatif est issu de la réflexion initiée au DESIGN Studio de DS, espace de recherche dont la mission est de saisir et anticiper les usages émergents, élaborant une vision de l'innovation ouverte et inclusive, curieuse sur le monde, impactant en profondeur les modèles économiques. Il est à la fois un collectif de designers et un écosystème de conception, et de génération de nouveaux savoirs. Le DESIGN Studio⁹ de DS crée sur mesure un ensemble de dispositifs afin de mesurer l'adhésion au changement dans un univers virtuel réaliste qui instaure le dialogue dans une approche dynamique de co-création, de « learning by doing ». Cette approche originale de design construit avec un écosystème d'artistes et de scientifiques tente de formaliser, modéliser, des concepts et des « nouveaux nouveaux » mondes.

Le DESIGN Studio de DS est un prototype de plateaux créatifs. En pratiquant et en expérimentant, une pratique s'est mise en place qui régénère la notion d'espaces de créations historiques tels que nous les connaissons : ateliers, laboratoires, maker labs, fablabs... en questionnant l'approche de travail à la fois virtuelle (la plateforme) et réelle (les workshops en présentiel), le plateau devient un nouvel « archétype » du « faire ensemble ».

Nous avons constaté que les design studios des entreprises industrielles, auparavant essentiellement mobilisés pour garantir une innovation récurrente se sont affranchis progressivement de l'injonction de la génération des profits pour aller vers une recherche ouverte, systémique et « au fil de l'eau » co-définie avec ses acteurs et parties prenantes. En réintroduisant l'approche empirique, artistique et non-linéaire dans la chaîne de valeur de l'entreprise, ces espaces agissent comme des « fertilisateurs ». Ce pas de côté est essentiel et

⁸ Pierre Legendre, *Les enfants du texte*, Paris, Fayard, 1992, pp.23-167.

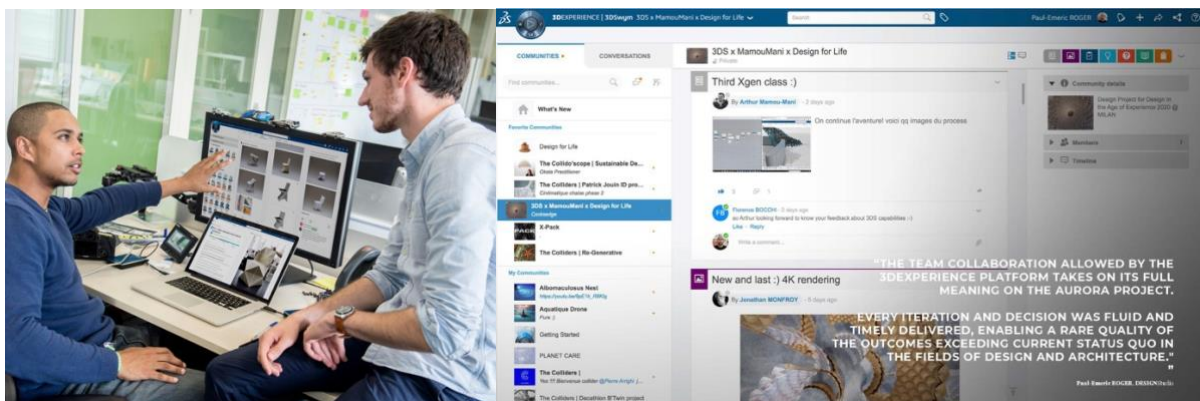
⁹ Le DESIGNStudio de DS fonctionne déjà et préfigure ce que pourrait être le fonctionnement des plateaux en réseau. C'est un espace expérimental physique à la fois technique et humain. Il y a ensuite recherche d'intégration des processus de création dans la plateforme qui elle peut être aussi une passerelle entre virtuel et physique. Les plateaux sont en puissance des DESIGNStudio.

c'est à ce titre que les design studios actant au cœur du tissu industriel prototypent les nouveaux régimes de collaboration, de recherche, de convergence art-science et industrie. Ce sont des centres d'apprentissage de nouveaux savoirs à l'instar des « salons » du XVIIIe siècle agissant comme assemblée de paroles, espaces d'expérimentations, où il n'y a pas d'injonctions et où la liberté de faire est possible.

Pour faire converger art-science et industrie, il faut convoquer le design (et les espaces qui l'utilisent) afin d'unir ces deux possibles d'art et de science, de transformer une culture. Cela commence par de petits pas, de petites déviations et initiatives hors cadre.

Il est question de recueillir les « paroles », toutes ... dans un monde qui n'est plus « défini », mais « en définition ». En abordant les sujets en « communauté », en invitant le multiple, en saisissant les approches méthodologiques élaborées au DESIGN Studio de DS, elles-mêmes expérimentées lors de projets pilotes, le concept de plateau créatif, au-delà du fait qu'il sert de cadre, permet des comportements non réglés, encourage la surprise, la déprise, l'émergence, en y rendant les conditions favorables à la synergie.

Le plateau créatif s'inscrit sur la 3DEXPERIENCE Plateforme, support numérique et de collaboration. La 3DEXPERIENCE Plateforme propose de nombreuses applications destinées à créer un environnement de projets, de travail, d'échanges de recherche, de modélisation pour les acteurs de projets innovants que ce soit en entreprise ou en société. Configurable, modulable, les fonctionnalités de la plateforme proposent un espace virtuel de travail, jumeau numérique d'un design studio, ou bien de toute communauté de projets, mais elle peut aussi être utilisée à contre-emploi ou de manière détournée. Ceci afin d'éviter l'aspect « réglé » d'une pratique préprogrammée au préalable de son usage. Il y a mise à l'épreuve de la technique, vis-à-vis d'objectifs qui ne sont pas eux-mêmes techniques, mais qui sont à finalités sensibles, humaines, éthiques.

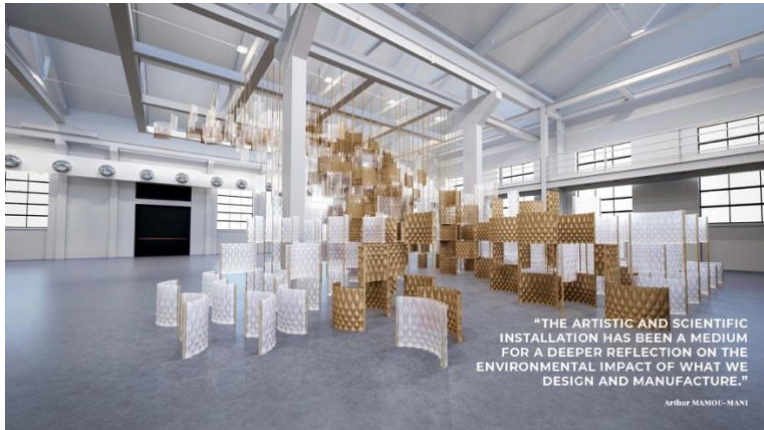


Crédit photo : Mathieu Leborgne

Ces expérimentations permettent l'émergence de nouveaux savoirs se construisant dans les interstices avec une posture exploratoire. Ces savoirs sont à la fois critiques, mais constructifs, puisque ces expériences enrichissent les conditions de la collaboration sur la plateforme. L'approche de plateau créatif fut saisie par le DESIGN Studio de DS pour l'élaboration de projets à la fois ambitieux dans leurs intentions et à échelle humaine (voir Aurora¹⁰) et s'ouvrir

¹⁰ <https://www.materialsource.co.uk/anne-asensio-arthur-mamou-mani-on-aurora-at-the-design-museum-during-cop26/> Consulté le 07/02/2022/

à de nouvelles formes d'expérimentation, de nouvelles manières de créer ensemble. Ce que permet la 3DEXPERIENCE plateforme est en fait de s'affranchir des limites des ressources physiques et intellectuelles, d'ouvrir les possibles via des contributions à la fois virtuelles et tangibles.



Crédit photo : Mathieu Leborgne

Il s'agit avant tout de construire l'émergence de modalités d'interactions avec les techniques proposées. De questionner la façon, mais aussi les résultats issus des capacités de la plateforme. Mais au-delà d'un résultat ou d'une attente, le(s) plateau(x) créatif(s) soutiennent les démarches créatives en offrant un cadre où la collaboration est fluide, avec des échanges permanents entre virtuel et réel. Chaque acteur du projet invité est amené à partager ses intentions créatrices, avec des sujets-monde, éthiques, trouvant une équipe pour mener à bien le projet qui devient collectif et cela sans que la valorisation financière ou commerciale soit le premier plan de la démarche. L'approche des plateaux créatifs permet que projet, intention, théorie se partagent afin de devenir projet humain réalisé et mis en acte. Plus que de réaliser un projet déjà pensé, il s'agit de faire germer des idées allant à contre-courant d'une pensée programmatique. En d'autres termes, la gestation d'idées, de formes issues des plateaux, s'inscrit dans une logique de processus de création et s'oppose ainsi à la logique de la mécanisation gestuelle et de l'ingénierie idéale où tout doit être prévisible, planifié. Les plateaux remettent de l'adversité, de l'autre, du vivant, autrement dit de l'existence dans des plateformes industrielles.

Nous ne devons plus appréhender la 3DEXPERIENCE plateforme comme « une suite d'outils numériques » qui respecterait les tâches pour lesquelles ils seraient conçus, mais bien comme une forme de pensée, une vision de faire ensemble incarnée davantage par les personnes participantes.

Et ici l'art n'est pas instrumentalisé comme caution éthique ou culturelle pour redorer l'image de l'industrie, mais pensé comme modèle d'engagement des parties prenantes du projet par une implication contributive en œuvrant au cœur des plateaux créatifs.

Les thématiques du plateau créatif renvoient à des problématiques méta (déchets, pollution de l'air...), en rapport avec des questions de la « grande politique », justifiant l'approche de la « recherche-crédation ». Ainsi, le but du plateau n'est pas lié à des fins industrielles, n'est ni au service des « conditions de vie au travail » de ses employés, mais est bien tourné vers la résolution des problèmes complexes de la condition humaine. Les 17 objectifs de

développement durable de l'ONU¹¹ tiennent lieu de référence au plateau et montrent la portée éthique d'une telle plateforme au cœur de l'industrie.

Le plateau créatif se veut être un modèle pour s'instancier dans tous les territoires. Une ville pourrait s'en saisir, des écoles, des universités, et bien sûr des industries. C'est un rhizome où les modalités de faire et de penser peuvent se répliquer partout.

La philosophie du plateau créatif expérimenté à DS, porté et fondé par Anne Asensio, est de constituer un réseau hétérogène de savoirs, de personnes, afin d'œuvrer à un projet éthique et collectif où chacun prend une place en tant que personne singulière. En cela, il relie les dimensions de l'humain oblitérées par la technoscience, désigne de nouvelles manières d'interagir ensemble, enfin replace l'expérience, le sensible et le politique (parole et poétique) au cœur de l'industrie.

Et nous devons non pas prendre en compte l'usage des outils dans une activité industrielle préprogrammée¹², mais bien réfléchir à l'espace de création comme « pré-monde » de nos futurs, des espaces qui feront la part belle à l'expérience et l'émancipation créative.

Dassault systèmes en cela constitue un modèle d'insertion de la démarche créatrice, tournée vers des finalités qui sont étrangères en apparence au rôle de l'industrie. Cette poussée de l'art au cœur de l'industrie révèle que le lien art-science-industrie n'est pas antinomique, mais que l'industrie, si elle renouait avec ses racines que sont les arts, serait en capacité de remettre de l'art et de l'expérience dans nos vies, puisque celle-ci a un rôle fondamental dans le design de nos sociétés humaines (travail, environnement matériel, transport, technique, imaginaire¹³). Si les arts sont peu enclins à s'introduire dans le monde industriel à cause des finalités qui paraissent peu compatibles, le design en revanche pourrait assurer la fonction nécessaire de médiation entre art-science et industrie.

4- L'apport du design et sa particularité

Pour rappel, le design est dans son émergence le vecteur de l'application de l'art à l'industrie, il est passerelle entre art-science-industrie.

L'industrie sous le régime de la technique et de la science ne peut échapper à la critique d'avoir banalisé, bureaucratisé et massifié la société. Le processus d'homogénéisation établit un nivellement progressif de l'offre nécessitant toujours plus d'effort d'innovation qui se neutralise toujours davantage dans un cercle vicieux. La perte de l'excellence, cet « art de faire » est préoccupante car elle seule garantit l'authenticité¹⁴ et le sens. Comme nous l'avons dit, il y a séparation entre *praxis et poiesis*. Or la prise de recul, la prise de temps est fondamentale pour un rééquilibrage de la culture sociétale et d'entreprise, quand les sociétés elles-mêmes ont besoin d'être réorientées. Ce que fait en substance le design à l'industrie consiste à réintroduire la « qualité », le « subtil », l'émotionnel, une réalité « humaine » de

¹¹ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/2015/09/25/les-etats-membres-de-lonu-adoptent-un-nouveau-programme-de-developpement-audacieux/> Consulté le 07/03/2022.

¹² L'environnement numérique ouvre les portes à une nouvelle forme de régulation – par des acteurs privés – qui pourraient tenter d'imposer leurs propres valeurs en les intégrant dans un artefact technologique. Comme l'a déclaré Lawrence Lessig (1999), « Code is Law ».

¹³ Pierre Musso, *La Religion Industrielle*, Paris, Fayard, 2017.

¹⁴ Gilles Lipovetsky, *Le sacre de l'authenticité*, Paris, Gallimard, 2021.

notre rapport aux objets que l'industrie produit. Loin d'être « futile » le design rétablit l'équilibre entre utile et sensible, condition essentielle de notre existence.

La question de la technique et du design dépasse l'intelligence fabricatrice : le design est avant tout une « attitude » au croisement de l'art et des sciences, en situant son intervention au sein de l'industrie, il « régénère » les catégories, les métiers en pratique. D'abord en tant que art, il pose la question de l'humain, de la relation à autrui et en tant que science il mobilise diverses disciplines (ethnographie, science-cognitive, anthropologie, mais aussi informatique, I.A, robotique, science du vivant...) tout en définissant ses méthodologies propres de recherche. Le design dans l'industrie agit sur ces deux terrains et a pour spécificité d'élaborer une forme de recherche qui lui est propre et émergente. Et les plateaux créatifs sont des substrats à son développement.

La recherche en design implique de penser « situé » avec des méthodes, des pratiques des lieux, en s'affranchissant progressivement des cadres vers une décentralisation. Elle pense distribution et diffusion du faire et des savoirs, de l'usine au réseau. Les designers s'engagent dans des modes de projets de manière non linéaire ni tracée. La capitalisation elle, cristallise seulement des résultats par du « donné » à voir.

Œuvrant dans la transdisciplinarité, les designers, au cœur des espaces d'innovation, des studios, auprès des autres forces de conception, sont directement impliqués dans une nouvelle tâche de médiation et de réinvention de nouvelles pratiques d'innovation, de l'entreprise, au service de la société.

Il faut expérimenter des réponses durables à travers les tensions entre intuition et calcul, ouverture et contrôle, ré-humanisation et artificialisation. Le design participe d'une revalorisation de la matérialité contre l'idée trop répandue que le numérique est une « dématérialisation » généralisée. Cette matérialité est partout dans la démarche de design, discours du « sensible », mais aussi du « tangible ». La création de ces connaissances et savoir-faire dépend d'un dialogue et d'interactions entre les acteurs et les observateurs et sont construits socialement.

Depuis son intégration en entreprise, le design évolue pour prendre de nouvelles formes : un design à la fois entrepreneurial, responsable et « actant » pour une amélioration sociétale.

Face à une innovation pensée comme infinie, qui s'autoengendre (héritage de la technoscience) le design propose une limite, une clôture invisible à la fois esthétique et éthique. Nous avons l'intuition que le design, de même essence que la technique pourrait avoir une prise sur elle, d'où l'intérêt à reconnaître la recherche en design comme la recherche-action en art. Le design décide et dessine des formes de notre future façon d'habiter le monde.

Il est au cœur de l'industrie qui fabrique nos imaginaires et diffuse nos techniques.

Pour habiter nos mondes

Il est bien entendu difficile de trouver un interlocuteur au niveau des industriels, tant les mondes de langages, les préoccupations et les finalités diffèrent. Mais si les artistes réussissent à intégrer les laboratoires scientifiques, ils ont tout le potentiel pour se tourner vers des industriels tout en gardant un regard critique afin de ne pas se faire instrumentaliser.

Une entreprise comme Dassault systèmes mérite que l'on s'y attarde pour son avant-gardisme en matière de croisement art-science-industrie.

DS a l'audace de développer des pensées-mondes, comme le représente l'idée des plateaux créatifs développés avec l'énergie de personnes dont l'érudition et la culture feraient rougir nos universitaires. Il ne s'agit pas de faire l'apologie d'une industrie, mais de participer à combler le fossé qui sépare (en apparence) le monde des industries de l'art.

Car si l'art est déjà engagé avec la question technique, il ne peut éviter la question de l'industrie. L'industrie a pris une autre place (elle n'est pas l'image d'Épinal de la manufacture) bien plus structurante : celle d'occuper le monde institutionnel avec une place comparable à celles des États¹⁵ et ayant pour nouvel imaginaire la cybernétique¹⁶ (comprenant les rapports humains sous le modèle du mécanique et de l'ordinateur). L'industrie n'est pas un point annexe de notre civilisation, mais projette une vision du monde dans l'organisation des sociétés humaines¹⁷.

Et c'est sur ce point aveugle que nous avons souhaité introduire l'importance du design qui, loin d'être rabattu à un art appliqué qui se serait compromis avec l'industrie, pourrait être, si nous prenons la peine de le comprendre dans son rôle nodal, le devenir d'un art pensé dans l'intelligence d'un lien avec l'industrie. L'industrie est non pensée parce qu'elle immerge nos vies. Elle structure l'organisation de nos sociétés tant au niveau des imaginaires, que du travail, que de nos ressources, s'immisçant dans la santé, l'alimentation, la mobilité, la culture, l'énergie, le langage et la mise en scène de notre humanité. Elle porte en elle une vision du monde qui est ce que Pierre Musso¹⁸ a nommé notre « nouvelle structure fiduciaire » dans laquelle chaque humain est prêt à engager l'effort de sa vie, donnant sens à sa vie et pour un but allant au-delà de sa vie pour viser l'amélioration des conditions de chacun. Le mythe du progrès a longtemps été la clef de voûte de l'industrie, mais arrive aujourd'hui à l'épuisement du stock imaginaire, imaginaire confronté à l'urgence climatique.

Un renouvellement de son imaginaire, de ses pratiques, de ses buts semble alors indispensable.

Le régime productiviste de l'après-guerre faisait certainement sens dans une civilisation occidentale à reconstruire. La science au service de l'optimisation et de l'autonomisation de la production industrielle a permis en occident de faire que chacune et chacun puisse accéder à un niveau de confort et de propriété matérielle (bien qu'encore disparate et inégalitaire).

Les conséquences de cette consommation de masse nous ont conduits à un point où nous pouvons parler de l'ère du déchet et de l'épuisement des ressources. Or, un monde sans limites n'est pas habitable et produit un immonde inhabitable pour reprendre les termes de JP Lebrun¹⁹.

¹⁵ Alain Supiot, *La gouvernance par les nombres*, Paris, Fayard, 2015, p.12.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Pierre Musso, *La Religion Industrielle*, *op.cit.*

¹⁸ L'Industrie, *industria* « au sens premier du mot : construire du latin *struere* ce que l'on a en soi (in-), pour donner à l'Occident son échafaudage mythique », n'est pas un phénomène technique mais une vision du monde « ce que l'on a en soi et ce qui est projeté à l'extérieur », processus qui externalise une idée pour en former une signification pratique, mais aussi symbolique. Voir Pierre Musso, *Ibid*, p.12.

¹⁹ Jean Pierre Lebrun, *Un immonde sans limite*, Paris, Erès, 2020.

Il s'agit de favoriser les conditions d'émergence d'un renouveau paradigmatique et qui ne se fera pas sans l'art véhiculant les imaginaires d'un vivre ensemble pour le soutenir et lui donner un sens, pour soutenir l'abîme indicible dont parle Pierre Legendre²⁰. Cela ne se fera pas avec la seule puissance de transformation du regard dont ont la charge nos techniques et nos sciences qu'incarne aujourd'hui l'industrie. Cela se fera par un alliage fort entre art-science et industrie où le rôle de l'art ne serait pas pensé a posteriori d'un objet, d'une plateforme... mais bien introduit en amont du processus de réalisation. Où le résultat ne constituerait plus le point de départ, mais où dans ce croisement de savoirs et de regards, le résultat s'esquisserait dans l'action croisée. Au-delà des segmentations des pratiques, des savoirs, c'est dans une convergence de ces forces créatrices qu'il nous est possible d'entrevoir d'autres manières de construire ensemble un monde habitable et durable.

L'humain moderne occidental est victime de ce désir de distinction, de spécialisation, de concurrence encouragé par le peu de subventions qui sous-dotent la culture, les arts, la recherche en science. Dans un idéal civilisationnel, les plateaux créatifs, mais aussi toutes les initiatives croisant art-science-industrie pourraient constituer un dépassement des manières d'être et de vivre. En passant à l'action conjointe portée par une volonté du faire et du penser ensemble, d'autres agentivités peuvent émerger, renouvelant les signes et les lectures du monde et proposant *in fine* un autre récit parlant de notre humanité immergée dans un milieu dont elle dépend.

En somme, il est question d'inventer une autre manière de nous lier au monde en associant toutes les parties agissantes et nouées à notre monde, au-delà de ce qui nous cloisonne artificiellement. C'est un renouveau d'agir et de penser ensemble traversé par un désir d'un renouveau symbolique, institutionnel, d'un renouveau d'agencer autrement le collectif et le singulier, l'humain et le vivant.

²⁰ Pierre Legendre, *la 901e Conclusion*, Paris, Fayard, 1998.