

Équipe Art et Sciences de l'Institut ACTE

Julien Toulze

*Université Paris I Panthéon-Sorbonne
Centre Saint Charles
47, rue des bergers
F-75015 Paris
julien.toulze@malix.univ-paris1.fr*

Située sur un axe de recherche associant l'art avec les sciences exactes, les sciences naturelles et les sciences politiques, l'équipe Art & Sciences de l'Institut ACTE dirigée par Olga Kisseleva et Richard Conte, se propose de développer, d'analyser et de promouvoir les projets collaboratifs élaborés conjointement par les scientifiques et les artistes. La ligne de recherche fédère les initiatives de collaboration entre des artistes-chercheurs et des scientifiques qui conçoivent ensemble des œuvres tout en analysant simultanément leurs émergences. Le croisement des disciplines se réalise au niveau des concepts, des modèles, des méthodes et des matériaux. Cette approche interdisciplinaire permet de reconstruire une réalité artificiellement morcelée par le cloisonnement des savoirs et vise à l'acquisition de compétences transversales. Elle vise autant à engager des problématiques en relation directe avec le monde de l'art que son ouverture à un champ plus large, celui des sciences et notamment les sciences de l'information, des données.

L'approche de la science informatique au sein du Laboratoire Art & Sciences est polymorphe. Dans cette équipe universitaire, la recherche est une investigation autant dans la théorie que dans la création artistique. Les démarches et les résultats, hétéroclites, ont comme volonté d'investir et questionner la multitude d'orientations provoquée par cette rencontre. Que ce soit au niveau de leurs imbrications culturelles, sociales ou bien plastiques, il s'agit de disséquer les nouveaux outils et de les analyser dans le but de proposer des modèles d'émancipation esthétique.

La culture des données, c'est-à-dire de l'information codifiée propagatrice, est une manière assez récente d'aborder l'art. Intrinsèquement au médium, cela induit des créations à réciprocité plurilatérale. Les travaux de recherche que mène l'équipe Art & Sciences de l'Institut ACTE défendent la composante d'interactivité, des coopérations entre l'homme et les dispositifs qui interagissent et concordent leurs actions.

L'Art répond à un besoin futile de première nécessité. Tandis que des concepts comme la Singularité Technologique sont prophétisés dans un futur proche par des courants présomptueux¹, les rencontres Art et Sciences permettent aux irrégularités de s'affranchir des automatismes pour s'exposer. Sabine Adnane² interroge les possibilités qu'ont les artistes face à la réinvention de l'homme et de la société à travers les nouvelles technologies. Quel serait le devenir de l'Homme si la permission de contrôler son destin lui devenait envisageable ? Mener des recherches par la rencontre Art et Informatique autorise à entrevoir les relations homme-machine en devenir par l'excentricité, en dehors des structures classiques d'usage.

Les recherches menées en Art & Sciences impliquent néanmoins une décision d'auteur(s), non pas restrictive mais divulgatrice. Les facteurs de territoire, de réseaux, de mobilité et bien évidemment de convergence se manifestent. Ces sélections, dans des pratiques pluridisciplinaires, sont souvent déterminées par un choix espace-temps. Cela revient à définir un cadre à l'œuvre.

Un champ d'investigation se détermine par une zone délimitée comportant une certaine homogénéité. Dans certains de ses travaux, Olga Kisseleva³ explore, notamment par l'utilisation des codes Quick Response, la frontière entre matériel et immatériel. Elle leur procure une figuration et propose des accès à un monde entre nos mains⁴. La question de la transposition entre deux univers autant réel que virtuel est alors posée. Les limites et situations de la soumission et celles de la manumission sont infimes et instables. Pascale Weber⁵ s'intéresse également à la mobilité en travaillant sur des modules réactifs par la triangulation espaces-personnes-systèmes⁶. L'interface devient mouvante, nous accompagne. L'œuvre réagit selon l'observateur qui, par ses excursions, lui donne une existence. La pratique au sein d'un laboratoire implique évidemment un engagement de recherche théorique.

La mobilité sous-entend la portabilité – logistique et matérielle. Marie-Laure Desjardins⁷ s'intéresse à ces nouveaux émetteurs-récepteurs et aux concepts artistiques émergents. Elle définit un contour au « mobile-art » en caractérisant ces spécificités.

1. Créée en 2009 à l'initiative de Google et de la NASA, en traitant des sujets liés à la complexité et en prévision du "Small bang", la Singularity University a pour vocation de réfléchir le futur <http://goo.gl/U40ie>

2. Doctorante en Art et Sciences à Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

3. Artiste, maître de Conférences en arts plastiques et directrice de l'équipe Art & Sciences à l'Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

4. Note pour la bande originale : "He's Got the Whole World in His Hands" par Laurie London – 1958.

5. Maître de conférences et membre de l'équipe de recherche « Art & Science » de l'Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

6. Nymphaea Alba Ballet, 2012.

7. Doctorante en Art et Sciences à Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

L'intervention d'un ordre logique peut aussi se constater par le choix de zones plus exclusives, sans la présence d'interface ou « borne ». En s'attachant à ce qui caractérise le réseau, Isabelle Vodjdani⁸ reproduit, par une réappropriation de l'espace physique, avec de petits modules dénommés Solitons, les nœuds propres à l'interactivité. Le réseau prend corps dans la réalité, les Solitons, par les interrogations qu'ils engendrent deviennent des points de connexions concrets. Également attachée à la problématique des licences, concepts s'étant largement répandus avec l'apparition des réseaux informatiques, Isabelle Vodjdani s'investit sur les bouleversements cognitifs actuels.

La révélation de l'exploration des mutations contemporaines est la trame qui constitue le Laboratoire Art & Sciences. Ainsi, des recherches s'intéressent particulièrement à l'acclimatation physique et psychique des utilisateurs aux nouvelles technologies. Anne-Sarah Le Meur⁹ étudie les comportements et transformations éventuelles du corps qui serait influencé par des manifestations dans les images 3D. Aussi, elle interroge le rôle du corps de l'artiste lorsque celui-ci se retrouve face à un ordinateur pour envisager sa création. Ce type d'enquête sur les adaptations fonctionnelles de l'individu est également développé par Julien Toulze¹⁰. Par le concept de défaillance, il examine les révélations esthétiques avenant des corrélations entre déficiences ophtalmologiques et nouveaux médias.

Les collaborations Art et Informatique que le Laboratoire Art & Sciences de l'Institut ACTE fédère ont pour vocation d'être variées et multidirectionnelles. Que ce soit en s'intéressant aux nanotechnologies, par émancipation poétique des réseaux ou bien par des expérimentations propres à la technologie numérique, le laboratoire a pour mission d'identifier et analyser les pratiques actuelles et émergentes aux confluences des domaines.

L'Institut ACTE réunit des chercheurs issus des trois centres de recherche de l'École doctorale Arts Plastiques, Esthétique et Sciences de l'art de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne¹¹. L'Institut ACTE édite également la revue *Plastik Art & Science*¹².

8. Artiste, maître de conférences en arts plastiques à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
 9. Artiste, maître de conférences en arts plastiques à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
 10. Doctorant en Art et Sciences à Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
 11. L'IDEAT (UMR 8153, devenue FRE 3307) et les équipes d'accueil CERAP (EA 2479) et LETA (EA 2478).
 12. [plastik] : revue en ligne, <http://art-science.univ-paris1.fr>

