

Équipe Arts : Pratiques et Poétiques

Des bonnes pratiques en esthétique et sciences de l'art

Nicolas Thély, Pierre Braun

Equipe Arts : Pratiques et Poétiques
Université Rennes, Campus Villejean
Place du recteur Le Moal
F-35043 Rennes
{nicolas.thely, pierre.braun}@univ-rennes2.fr

Art et informatique au sein de l'équipe Arts : Pratiques et Poétiques

L'équipe Arts : Pratiques et Poétiques est une équipe autonome qui a vu le jour dans les années 2000. Comptant à ce jour 34 enseignants-chercheurs (dont 9 professeurs), l'équipe est composée de quatre laboratoires relatifs aux arts plastiques, aux études cinématographiques, théâtrales et à la musique. La recherche est développée dans les quatre disciplines respectives, avec une attention particulière portée aux projets transversaux (axes de recherche, séminaires, colloques, etc.).

L'informatique et le numérique trouvent leur place en tant qu'objet de recherche dans l'axe transversal *L'Œuvre et l'imaginaire à l'ère du numérique* dirigé par Bruno Bossis, maître de conférence en musique, et par Pierre Braun et Joël Laurent, maîtres de conférence en arts plastiques. Créé en 2008, cet axe a permis de répondre aux besoins scientifiques des masters Arts et Technologies Numériques (ATN) et master professionnel Création de produits multimédias artistiques et culturels rebaptisé Création et Management Multimédia (CMM). Les activités de recherches reposaient sur trois problématiques indissociables : le paradoxe continuité/rupture, l'hybridation, et la dualité support d'inscription/mode d'actualisation de l'œuvre. Le programme de recherche se proposait de vérifier l'hypothèse selon laquelle l'étude des imaginaires permet d'éclairer la genèse, la perception d'une œuvre et sa critique. Parmi les activités du programme on peut signaler d'une part, le colloque « Journées d'informatique Musicale » dirigé par Bruno Bossis organisé en 2010 à Rennes 2 en collaboration avec deux laboratoires de Rennes 1 (METISS et IMADOC), l'INRIA, la SFAM et l'Ircam. La création des éditions multimédias « Présent Composé » par Pierre Braun a, d'autre part, contribué à explorer l'imaginaire des premières pratiques numériques. En 2008, Pierre Braun a notamment édité les journaux intimes de Véra Molnar, artiste pionnière du Computer Art : trente années d'activité

se trouvent désormais accessibles pour éclairer la conception et la genèse d'une œuvre qui anticipe – et prend en même temps position de manière singulière – de nouvelles manipulations d'images et de signes.

Pratiques inédites de l'enquête en science de l'art

Affirmant l'ambition de prolonger les recherches en arts numériques et d'accompagner également le bouleversement épistémologique produit par le numérique dans le champ de la recherche en sciences humaines, l'équipe Arts : Pratiques et Poétiques a intégré en son sein en septembre 2011 le premier poste à l'université de professeur en humanités numériques. Diplômé de l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne et membre du Laboratoire des Arts et Médias (LAM) dirigé par Anne-Marie Duguet, Nicolas Thély a désormais en charge de poser les bases d'une nouvelle relation entre les disciplines informatiques et les sciences humaines appliquées à l'art. En l'espace d'une quinzaine de mois, une réflexion portant sur l'esthétique des données s'est instaurée à travers trois axes qui concernent le recours aux traitements des données, la poussée d'une culture « Do It Yourself » de la programmation, et l'interaction avec le monde économique et culturel.

Data science et infovisualisation

En effet dans le domaine des sciences de l'art, les méthodes de *close reading* héritées des approches structuralistes, déconstructivistes et herméneutiques ne permettent plus d'objectiver les conditions d'émergence des formes artistiques, ni la constitution d'un genre ou bien encore la dissémination de l'art contemporain dans l'espace public. Pour conduire avec rigueur et précision leurs analyses, les chercheurs en art et en esthétique doivent désormais recourir à la réduction de multitudes de données, des recoupements d'informations et des permutations de variables. Ces nouvelles pratiques qui produisent de nouvelles formes de l'enquête doivent être scientifiquement accompagnées et pensées.

C'est la raison pour laquelle Nicolas Thély a rejoint par le biais du CNRS et du TGE Adonis, le programme européen Network for Digital Methods in the Arts and Humanities (NediMAH) soutenu par l'European Science Foundation. Ce programme qui comprend plusieurs groupes de travail a pour but d'analyser les méthodes des TIC utilisées dans la recherche en arts et sciences humaines. Dans ce cadre Nicolas Thély conduit actuellement une recherche avec Fredrik Palm, chercheur au HumLab (Suède) portant sur les notions de transparence et de visualisation dans l'analyse de textes conséquents.

Dans le cadre de sa recherche en doctorat en humanités numériques, Virginie Pringuet développe le projet en ligne *Atlasmuseum*. Il s'agit d'un prototype de plateforme participative de récolement et de cartographie numérique dédiée à l'art dans l'espace public en France de 1983 à 2012. Initiative de « webcuration » et

d'atlas collaboratif d'un musée à ciel ouvert, *Atlasmuseum* se présente également comme un outil potentiel de visualisation de l'histoire de l'art public. Cette recherche bénéficie du soutien du ministère de la Culture pour le financement de la numérisation de 1 000 œuvres dans *Atlasmuseum*. Les enjeux de cette recherche appellent une réflexion sur la production de données culturelles ainsi que sur leur harmonisation et leur interopérabilité à une échelle nationale et internationale dans le contexte du web sémantique. Ce projet est également l'occasion d'une collaboration avec l'ISTIC et plus précisément le master MIAGE de l'Université Rennes 1 qui a contribué au développement, entre janvier et avril 2013, d'un outil d'inventaire contributif des œuvres d'art dans l'espace public.

Programmer pour enquêter : le projet DataPolis

Evoluant dans le cadre d'un département arts plastiques, les recherches conduites au sein de l'équipe Arts : Pratiques et Poétiques s'appuient également sur les pratiques des étudiants du master ATN qui contribuent à ouvrir des champs d'expérimentation artistiques et théoriques. Profitant de l'environnement du LabFab de Rennes, créé au printemps 2012 et labellisé par le MIT, un espace commun de questionnements est en train de s'institutionnaliser entre l'école d'art et l'axe de recherche *L'Œuvre et l'imaginaire à l'ère du numérique* : il s'agit en effet de prendre la mesure de la poussée de la culture du « Do It Yourself » et de son articulation à l'exploitation de langage de programmation comme Python et Processing (étonnamment déjà maîtrisés par les étudiants eux-mêmes). Les recherches actuellement conduites sont consacrées à la captation et la fabrication artisanale de données. L'enjeu scientifique et épistémologique est aussi de rendre autonomes les artistes et les chercheurs dans la fabrication de dispositifs capables de produire des données à l'image du projet *Trash/Track* de Carlo Ratti. Dans cette dynamique, des workshops et des séminaires sont programmés entre février et décembre 2013 à Rennes à travers le projet *DataPolis* initié par Nicolas Thély et Erwan Mahé, professeur à l'école d'art, et prenant pour terrain d'expérimentation la ville de Rennes.

La programmation au service de l'exposition

En art, le retour à la programmation informatique ne peut s'envisager sans une implémentation dans le champ artistique et culturel. En vue d'une exposition consacrée aux œuvres du Groupe de Recherche en Arts visuels (GRAV) conduit par l'historienne de l'art Marion Hohlfeldt et qui vise une restitution numérique d'un labyrinthe artistique, une œuvre des années 1960 réalisée collectivement par des artistes du GRAV, deux workshops explorant la réalité augmentée ont été organisés entre novembre et décembre 2012. Le premier, encadré par Bertrand Duplat, a permis d'initier les étudiants des masters ATN et CMM au « game design » interactif en temps réel avec le logiciel propriétaire *Coco2D* d'Apple. Le second

workshop encadré par Dominique Cunin a exploité *Mobilizing*, un langage de programmation qui simplifie l'écriture de scripts permettant la manipulation des données des capteurs. Les travaux réalisés ont été adjoints à l'exposition *Mouvement – lumière – participation LE GRAV, 1960-68* présentée au musée des beaux-arts de Rennes et à la galerie Art & Essais (mai-septembre 2013).

Enfin en novembre 2012, la RMN-Grand Palais a sollicité Nicolas Thély pour concevoir un dispositif innovant de conférences dans le cadre des ateliers numériques en lien avec l'exposition *Dynamo* consacrée à l'art cinétique qui s'est tenue entre avril et juillet 2013. Compte tenu des délais et des compétences requises dans le domaine de la réalité augmentée, l'équipe de recherche a initié une collaboration inédite avec la société Artefacto afin de développer trois applications ludico-pédagogico-numériques destinées aux élèves de la sixième à la troisième concernant le programme d'arts plastiques.

En l'espace d'une quinzaine de mois, l'équipe Arts : Pratiques et Poétiques a donc accompli son tournant numérique en inscrivant ses recherches dans le champ des humanités numériques et en manifestant un fort désir de retour au code et à la programmation.