

Proposition d'articles pour un numéro thématique de la revue *Culture et Musées* sous la direction de Marie-Christine Bordeaux - Thème : Lieux et pratiques de la convergence entre arts, sciences et technologies

Culture et Musées, est une revue scientifique internationale de recherche sur la culture. *Publics et Musées*, première revue scientifique francophone de muséologie, s'était donné pour vocation de présenter les résultats des recherches, des études et expériences suscitées par la prise en considération grandissante des publics dans les institutions muséales. Mais les publics des multiples institutions de la culture ne constituent pas des mondes séparés, les différentes recherches qui portent sur eux ne peuvent que se fertiliser mutuellement. La revue s'élargit donc des musées à la culture. Revue scientifique à comité de lecture, *Culture et Musées* publie des travaux de recherche inédits sur les publics, les institutions et les médiations de la culture. Les contributions, regroupées autour d'un thème ou d'une problématique, font de chaque livraison un ouvrage collectif chargé d'approfondir une question vive et qui est placé, à ce titre, sous la direction d'un scientifique spécialiste choisi par le comité de rédaction.

APPEL A PROPOSITION D'ARTICLES

Lieux et pratiques de la convergence entre arts, sciences et technologies

On assiste à l'émergence de lieux (institutionnels ou non, publics ou privés) dédiés à des processus croisés de production, à la fois scientifiques, technologiques et artistiques. Ils mettent en prise des artistes, des acteurs culturels, des chercheurs, des ingénieurs. Certaines techniques d'expression et de recherche artistique sont mobilisées afin de renouveler des processus normés de créativité. Cette émergence est le signe, non pas seulement d'un effacement (d'une porosité) des frontières entre les mondes culturels et scientifiques, mais également de convergences, temporaires ou durables, entre des démarches de renouvellement des pratiques, des langages, des objets et de leurs usages. Ces « laboratoires » de toutes sortes sont des espaces pour susciter des interactions nouvelles entre des acteurs que l'organisation habituelle de leur champ professionnel tient éloignés, et pour favoriser des démarches croisées d'expérimentation et d'innovation.

Ce numéro de *Culture et Musées* a pour but d'explorer les espaces et configurations singuliers qui désignent et abritent ces démarches exploratoires, là où se nourrissent, se confrontent et s'associent les recherches en art, science et technologie.

Ce numéro s'intéressera également aux formes artistiques de diffusion du savoir scientifique, de médiation ses enjeux et de ses questionnements. Il accordera une place particulière à l'étude de ces pratiques dans les lieux et les réseaux de la culture scientifique, technique et industrielle.

Auteurs :

Annie Gentès, Télécom ParisTech

Camille Jutant, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse – Télécom ParisTech

Titre :

Invention, création, recherche : l'exemple d'un projet pluridisciplinaire technologique au Musée des Arts et Métiers

Le projet de recherche PLUG¹ a rassemblé des chercheurs en informatique et réseau, en sciences de l'information et de la communication, en design, des responsables de collection et des actions pédagogiques du Musée des Arts et Métiers, et des game-designers. Notre article analyse la façon dont ces différents acteurs ont trouvé **les moyens d'une convergence** pour développer une technologie de l'information et de la communication, à savoir un réseau RFID avec une architecture distribuée dans le cadre d'un jeu pédagogique en mobilité au musée.

Il est apparu lorsque des acteurs scientifiques et culturels s'engageaient, non plus en tant que « commanditaires », mais en tant que « partenaires », dans des projets d'expérimentation de nouvelles technologies, c'est-à-dire de technologies qui ne sont pas encore définies dans leur fonctionnement et leurs applications, la situation impliquait une redéfinition des situations de communication traditionnelles, des démarches de production, des discours de recherche et des démarches d'invention. Trois lieux ont permis cette convergence créatrice : **Le cadre communicationnel du projet ANR** est le lieu qui organise en amont le rapport aux technologies et l'échange entre les partenaires. **Le musée patrimonial** des Arts et Métiers à Paris est le lieu dans lequel un démonstrateur² a été testé en novembre 2008 avec des visiteurs. Et enfin, **le discours scientifique** produit sur l'expérimentation (à l'occasion de colloques, de publications, etc.) est le lieu d'un discours scientifique qui organise les traces d'une polyphonie d'acteurs. A partir de ces trois niveaux, nous proposons une analyse des formes de la convergence entre les acteurs.

Pour créer les conditions de possibilité d'une co-conception, les acteurs du projet ont en particulier reconsidéré leur définition de ce qu'est l'invention d'un objet technique particulier, à la fois technologie et média. Ils ont ainsi reformulé plusieurs niveaux de la recherche et par là même fait évoluer la représentation qu'ils avaient de leur tâche et de l'objet même de la recherche. Dans ce cadre, la question du design, en tant que réflexion sur la démarche créatrice et sur les formes de conception dans différentes disciplines comme les sciences de l'information et de la communication ou les sciences de l'ingénieur, a participé à la production de ces formes de convergence entre la recherche technique, la production auctoriale singulière, les préoccupations institutionnelles et les méthodologies d'évaluation de l'objet-innovation.

L'objectif de cet article est ainsi de critiquer les oppositions traditionnellement posées entre recherche et création en montrant qu'au moment de l'invention de l'objet technique, tous les acteurs du collectif de recherche contribuent à sa création et redéfinissent leur rôle auctorial.

¹ "PLay Ubiquitous Game" est un projet de recherche financé par l'Agence Nationale de la Recherche.

² Un démonstrateur est un prototype dont l'objectif spécifique est de démontrer les spécificités et les potentiels d'une technologie. Le démonstrateur est le fruit du travail de co-conception.