

## Session thématique - Forum Innovation 2025

### Expérimentations arts&sciences et innovations sociétales<sup>1</sup>

#### Noms et institutions des enseignants chercheurs responsables de la session :

Anne Briand, Université Rouen Normandie, [anne.briand@univ-rouen.fr](mailto:anne.briand@univ-rouen.fr)

Céline Caumon, Université Toulouse 2, [celine.caumon@univ-tlse2.fr](mailto:celine.caumon@univ-tlse2.fr)

Cécile Croce, Université Bordeaux Montaigne, [cecile.croce@iut.u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:cecile.croce@iut.u-bordeaux-montaigne.fr)

L'art et la science n'ont pas les mêmes méthodes ni les mêmes objectifs et, partant, peut-être pas exactement des mêmes objets (Levy-Leblond, 2010). D'un côté, la visée scientifique est la constitution d'un savoir sur le monde fondé sur des lois objectives, vérifiables. L'activité scientifique repose sur des principes fondamentaux que sont la rigueur et la rationalité pouvant ainsi amener la société à considérer la science comme un domaine austère et éloigné des intentions à la fois artistiques et récréatives. D'un autre côté, si l'art offre une certaine approche du monde, il examine aussi bien son propre processus de création. Forme symbolique la plus indisciplinée (Cassirer, 1975), l'art échappe sans cesse aux normes qu'il a lui-même construites, comme au système de pensée de la société qui le porte. C'est pourquoi, le monde artistique est habituellement perçu comme un espace de création sans bornes, hors cadre académique. Et pourtant, la rencontre entre chercheurs et artistes s'avère finalement plutôt « naturelle » probablement parce que ces derniers sont tout autant animés par la quête de création, d'invention technique ou d'un monde meilleur. De leur complémentarité peuvent se dégager des innovations et se développer des pistes de recherche heuristiques. La rencontre entre ces deux « mondes » est probablement facilitée par leurs caractéristiques communes : une curiosité source de créativité, une forme d'in-disciplinarité, des innovations sources de transformations sociétales.

Plusieurs voies de collaborations entre des formes artistiques et certaines approches scientifiques existent déjà : l'architecture, le design, ou encore, dans le champ élargi des arts plastiques, l'art contextuel (Ardenne, 2004), en sont de bons exemples. L'art et la science se déclinent au pluriel. Leurs croisements se complexifient avec le développement de projets et de programmes de recherche arts&sciences (Fourmentraux, 2011). Par des travaux alternés

---

<sup>1</sup> Les Objectifs de Développement Durable (ODD) de l'Agenda 2030 des Nations-Unies rappellent l'urgence de (ré)inventer nos modèles pour être en capacité d'assurer un changement systémique. Ce dernier concerne tous les acteurs, dans tous les domaines, sur tous les territoires. L'innovation sociétale, concept qui s'est développé au début des années 2000, est à la fois sociale et territoriale. Il s'agit de la capacité à élaborer une réponse adaptée aux fragilités collectives ou individuelles nouvelles ou mal couvertes. Par ailleurs, l'innovation sociétale est à (ré)inventer en fonction du territoire dans lequel elle s'inscrit (« ODD 17 : Économie(s) & Territoire(s) » – Institut pour la Recherche de la Caisse des Dépôts, décembre 2023).

ou croisés, par des échanges ou partages de points de vue, comment les expérimentations arts&sciences décomplexifient-ils la créativité et innervent-ils tant les pratiques plastiques que les théories scientifiques ? Dans quelles mesures l'indisciplinarité favorisent-elle un certain brouillage des frontières disciplinaires ? Comment motive-t-elle l'émergence de produits et de stratégies innovants ?

### **1. Une démarche basée sur la curiosité créative**

La curiosité est bien souvent à l'origine des sciences et des arts. « *Pour peu qu'on le coupe de la nature, qu'on le prive de travail créatif, qu'on mutile sa curiosité, l'homme est déraciné, ligoté, il se fane* » (Illitch [1973], 2003). Toute activité scientifique commence par une curiosité presque obsessionnelle telle qu'elle soit : le chaud, le froid, le sombre, la lumière, le proche, le distant, la(e) micro, la(e) macro, le statique, le dynamique, l'individuel, le collectif, la condition humaine, etc. La curiosité guide les scientifiques vers le questionnement, l'intuition, la réflexion motivée par un phénomène incompris ou non résolu, l'observation, la collecte de données, l'expérimentation, la modélisation, la comparaison, etc. Immérgés dans l'observation du monde qui nous façonne, les artistes, par leur sensibilité, leurs voyages, leurs trajectoires personnelles en offrent une version déformée, exacerbée, filtrée, sublimée ou critique, bouleversant ainsi les codes, les cadres standards. La rencontre arts&sciences pourrait donc être motivée par un travail de l'imaginaire ou des utopies. Comment s'opère ce travail ? Quelles sont les conditions de possibilité de la rencontre entre arts et sciences ?

### **2. Une in-disciplinarité source d'interdisciplinarité créatrice**

La dimension créative ou créatrice appelle une forme d'in-disciplinarité par rapport à ce qui a déjà été dit, écrit, démontré, illustré, produit, représenté, exprimé. Une certaine impertinence pousse le chercheur ou l'artiste à identifier des failles ou des verrous afin de s'élancer dans la quête d'un dépassement de l'état actuel. Quand les disciplines s'indisciplinent, quelles en sont les motivations ? Est-ce pour susciter des questionnements collectifs, des solutions ou forces d'entraînement vers de nouvelles utopies ? Est-ce dans une démarche de co-construction de nouveaux imaginaires (ville durable, cohésion territoriale, vivre-ensemble, santé et biens communs, conditions d'émancipation des populations vulnérables, nouveaux rapports entre l'homme et la nature, nouveaux espaces et modalités de bien-être ou de mieux-être) ? Lipovetsky (2005) avait souligné l'aspiration à la création de nouveaux objets (design), couleurs, paradis artificiels pour échapper aux anxiétés générées par un monde hyper-individualiste, matérialiste et accéléré. Ainsi, les expérimentations arts&sciences favorisent-elles le développement d'un liant plus fort entre savoir et espoir, entre sens et valeurs ? Ces collaborations entre artistes et chercheurs ouvrent-elles la voie à un lâcher prise plus incisif favorisant une forme innovante de méthodes ou de modèles ? Cette hyper-créativité

décomplexée n'ouvre-t-elle pas la voie à des grappes d'innovations favorisant des transformations sociétales positives ?

### 3. Les expérimentations arts&sciences sources d'innovations sociétales

L'innovation s'entend non seulement dans les champs disciplinaires des arts et des sciences concernés, mais également dans ceux de la société. Elle engage notamment les questions des transitions : environnementales, générationnelles, institutionnelles, technologiques, économiques et sociales etc. Dans quelle mesure les expérimentations arts&sciences conduisent-elles à participer à des changements systémiques ? Comment y situer les recherches en sciences humaines et sociales et en sciences de la nature, notamment en matière de réflexion sur l'habitabilité du monde (Findeli, 2006 et Hatchuel, 2010) ? Certains scientifiques et artistes aspirent plus particulièrement à ce que cette création s'inscrive dans un engagement protéiforme : de la désobéissance ou résistance, à la recherche d'un monde plus cohésif, équitable, durable ou apaisé. Les expérimentations arts&sciences peuvent-elles être sources d'une réflexion active et pourvoyeuse d'innovations impactant les sphères économique, sociale ou sociétale ? Les nouveaux imaginaires véhiculés par les expérimentations collaboratives entre chercheurs et artistes peuvent-ils trouver écho dans le débat public et si oui, quand, dans quels contextes, à quelles conditions et sous quelles modalités ?

#### Objectifs de la session

Cette session pluridisciplinaire (tous les champs disciplinaires) vise des propositions de communication et d'expérimentations collaboratives arts&sciences. La session est ouverte aux expérimentations et retours d'expériences (niveau local, national et international), sur des objets artistiques et sujets transversaux de société ; aux recherches théoriques et/ou appliquées et partenariales (formes écrites, productions visuelles et artistiques, design de produits ou de services, arts vivants et scéniques, sujets artistiques traités par les sciences ou sujets des sciences traités par les arts, etc.). Les restitutions arts, designs et autres sciences ayant menés à des impacts sociétaux ou des prototypes. La session est également ouverte à des restitutions d'exemples illustrant les rapprochements entre l'art et l'invention technique qui bousculent les habitudes/habitus, questionnent les facteurs de blocage et mettent en scène de nouveaux imaginaires voire des utopies sociétales. **Les propositions de communications sont attendues, notamment, sur les sous-thèmes suivants :**

- Examen de la créativité et du travail de l'imaginaire dans les innovations.

- Analyse des processus de conception systémique pour la société (design systémique, design système, économie systémique, etc.)
- Enjeux de transformations sociétales et représentation des perceptions (éco-anxiété) / utopies concrètes / paradis artificiels.
- Méthodologies de travaux au croisement des arts et des sciences (recherche-crédation, recherche collaborative, etc.) et contextes d'innovation.
- Études des impacts sociétaux des innovations (valeurs ajoutées pour les usagers, territoires, disciplines, etc.)
- Modes et modèles de déploiement des expérimentations (lien entre théorie et pratiques).
- Modalités d'échanges ou de partages de disciplines différentes.
- Conditions, spécificités, et typologies des innovations.

#### Références :

- Ardenne P., (2004), *Un art contextuel*. Paris. Flammarion. coll. Champs.
- Cassirer, E., (1975), *Essai sur l'homme*. Paris. Minuit. coll. « Le sens commun ».
- Caumon, C., (2015), *Recherche Action pour la création artistique et design*. Paris. Connaissances et Savoirs.
- Croce, C. (2023), « L'atelier-monde fait œuvre », *L'atelier comme œuvre* (R. Turki dir.). Ligeia, (2023), *Dossiers sur l'art*. XXXVII<sup>e</sup>, n° 205-208, Juillet - Décembre. pp. 34-43.
- Croce, C. (2020), « Art, science et technologie : un trio trop parfait », *Hors-Saison*, ASTASA [En ligne], ISSN 2741-2318, mis en ligne le 18 mai 2020, <https://www.astasa.org/2020/05/18/art-science-et-technologie-un-trio-trop-parfait/>
- Findeli, A., (2006) « Qu'appelle-t-on 'théorie' en design ? Réflexions sur l'enseignement et la recherche en design », in, *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, B.Flamand (dir.), Paris, Éditions du Regard.
- Fourmentaux, J-P., (2011), *Artistes de laboratoires. Recherche et création à l'ère numérique*. Parisl Hermann.
- Hatchuel, A., (2010), « Le design est aussi un effort de recherche », chronique in, *Le Monde*, 01 février 2010.
- Illitch, I., (2003), *La convivialité*. Paris. Seuil.
- Lipovetsky, G., (2005), *La société d'hyperconsommation*. Catalogue de l'exposition D-Day, *Le design aujourd'hui*. Paris. Centre Pompidou.

Soumission des propositions de communication jusqu'au 30 avril 2025 :

<https://foruminnov25.univ-littoral.fr/soumission/>