

# Les enjeux de la recherche-création à l'intersection de la danse et des nouvelles technologies

## The challenges of research-creation at the intersection of dance and technological design

Sarah Fdili Alaoui<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Creative Computing Institute, University of the Arts London, Londres, GB, s.fdilialaoui@arts.ac.uk

**RÉSUMÉ.** Cet essai tente de définir les contours de la recherche-création en s'appuyant notamment sur les écrits de Manning, Massumi et Borgdorff. Je propose un ensemble de considérations méthodologiques, épistémologiques et poétiques situant la recherche-création à l'intersection des arts et des sciences, avec pour objectif de faire émerger de nouvelles formes de connaissances et de réflexions critiques. J'aborde également les tensions résultant de cette hybridation, qui produit des actes artistiques brouillant les frontières entre l'art et la science et transgressant leurs paradigmes existants de production. Enfin, j'illustre les différentes formes que la recherche-création peut prendre à travers mes propres créations chorégraphiques et ma démarche de recherche en interaction humain-machine, qui leur donne vie et les accompagne.

**ABSTRACT.** This essay attempts to define the contours of artistic research by relying on the writings of Manning, Massumi and Borgdorff. I propose a set of methodological, epistemological, and poetic considerations situating artistic research at the intersection of arts and sciences, contributing to new forms of knowledge and critical reflection. I also address the tensions resulting from this hybridization, which produces artistic artifacts blurring the boundaries between art and science and transgressing their existing paradigms of production. Finally, I illustrate the different forms that artistic research can take through my own choreographic creations and my underlying research in human-machine interaction.

**MOTS-CLÉS.** Recherche-création, danse, technologies.

**KEYWORDS.** Artistic research, dance, technologies.

### 1. Introduction

Ma pratique de la recherche-création lie intimement ma recherche en interaction humain-machine et ma pratique de la danse. J'ai suivi une formation à la fois d'informaticienne et de danseuse. J'ai pu lier ces deux pratiques pendant mon doctorat. Lentement, j'ai œuvré à intégrer ma pratique de danseuse dans ma recherche académique afin que la danse devienne un espace de recherche, d'investigation et de réflexion sur l'utilisation des technologies en interface avec le corps. En pratique, la danse et la conception de technologies numériques se nourrissent ou s'enrichissent l'une l'autre. Je conçois des technologies numériques que j'utilise sur scène et j'utilise ma pratique de la danse comme un espace expérimental afin de repenser ces technologies. Il s'agit donc d'un va-et-vient entre ces deux champs. Je les considère comme constitutifs de la singularité de ma démarche. Les questions de recherche qui me traversent m'interpellent à la fois dans ma pratique artistique, mais aussi dans mes recherches académiques. Je ne fais donc pas de dichotomie claire entre ce qui est de l'ordre de l'art et de la recherche. Cela circule de manière organique.

L'histoire de l'intersection entre la danse et les technologies date d'aussi loin que l'avènement des premières machines et ordinateurs. Dans "Entangled", Christopher Salter réfléchit à la façon dont les technologies sont liées à la performance, depuis les premières œuvres telles que les Ballets Russes de Diaghilev en 1917 jusqu'à l'art numérique et interactif, comme on le voit dans des festivals et conférences comme MUTEK ou Ars Electronica [Salter, 2010]. Certaines des premières expériences illustrant un tel enchevêtrement sont les performances interactives "9 Evenings" qui ont réuni d'éminents artistes (en performance, art plastique et sonore) et des ingénieurs des Bell Labs en 1966 [Morris, 2006]. En danse,

Merce Cunningham, une des figures majeures de la danse moderne et contemporaine, a exploré les technologies numériques sur scène dès les années 1990 [Schiphorst et al, 1990]. Depuis, l'interaction humain-machine (IHM) est l'un des domaines pluridisciplinaires dans lesquels les chercheur/ses s'engagent dans des collaborations art-science entre scientifiques et artistes ou dans la recherche-création à travers des profils hybrides artistico-scientifiques. L'IHM est un domaine où l'on conçoit, développe et évalue des systèmes interactifs en contexte et en mettant l'humain au centre de la recherche scientifique. L'intersection entre l'IHM et les arts performatifs a produit un ensemble d'œuvres scéniques interactives. Le point culminant d'une telle rencontre est visible dans l'organisation de conférences telles que "Mouvement and computing" en 2013, où des communautés artistiques et scientifiques de praticiens et d'universitaires convergent autour du domaine émergent de la performance numérique et augmentée, dans lequel s'inscrivent les pratiques en danse et nouvelles technologies.

Dans cet essai je tente de définir les contours de la recherche-création et d'articuler les valeurs et les enjeux de l'hybridation artistique et scientifique qui lui est propre. Je mets cela en lien avec ma démarche intellectuelle personnelle de recherche en interaction humain-machine et de création en danse.

## 2. Tentative de définitions des contours de la recherche-création

Depuis une vingtaine d'années, la recherche-création émerge comme un ensemble d'approches, de pratiques et de méthodes développé par un ensemble de chercheurs-artistes. Elle a pris son essor sous l'impulsion particulière des universitaires et des artistes des universités québécoises. Selon Erin Manning, l'une des principales théoriciennes de la recherche-création, relier les pratiques artistiques aux sciences interprétatives et pures génère de nouvelles formes d'expériences qui défient la compréhension actuelle de ce à quoi la connaissance ressemble [Manning, 2016].

L'analyse théorique d'Erin Manning, co-autrice avec le philosophe Brian Massumi de plusieurs articles de fond sur le sujet, est profondément ancrée dans la philosophie de Félix Guattari qui a introduit les possibilités d'un nouveau "paradigme éthico-esthétique" [Guattari, 1995]. Dans son ouvrage « Les Trois Écologies », Guattari théorise de "nouveaux paradigmes esthétiques" qui renvoient à une praxis qu'il appelle "écosophique" au sens d'une activité de recherche construite sur des propos à la fois éthiques et esthétiques, d'analyse et d'intervention dans le réel [Guattari, 1989] : il s'agit d'arriver à un nouveau paradigme éthico-esthétique centré sur la création de soi et de son rapport au corps, au monde et à l'autre [Banaré, 2014].

Tenter de définir la recherche-création correspondrait à dessiner les rebords d'une pratique dont l'objectif même est de les flouter. C'est sûrement l'une des raisons pour laquelle nous en voyons aujourd'hui surgir de multiples déclinaisons. Cependant, il est essentiel d'en cerner les caractéristiques principales car la recherche-création se doit de produire quelque chose qui diffère de la recherche artistique. Elle ne peut simplement se substituer au travail artistique en y rajoutant le poids de la reconnaissance académique, ou en normalisant la nécessité de compléter un doctorat pour faire de l'art ou en vivre. Sa production doit de plus se distinguer de celle des pratiques art-science où l'art se limite à une application des développements scientifiques et techniques, et où les sciences et la technologie deviennent une forme d'ingénierie des idées artistiques. Il est aujourd'hui temps d'attribuer à la recherche-création sa juste place comme méthode de recherche et d'en assurer la pérennité.

Pour Borgdorff, la recherche-création se définit en termes de sujet, de méthode, de contexte et résultat :

" [...] en tant que recherche dans et à travers la pratique artistique. Ancrée dans les contextes des domaines artistique et académique, elle cherche à transmettre et à communiquer le contenu dans des expériences esthétiques, mises en œuvre dans des pratiques créatives et incarnées dans des produits artistiques" [Borgdorff, 2010].

Au Québec, où la recherche-création est depuis près de trois décennies reconnue et soutenue par diverses institutions académiques et artistiques, on retrouve plusieurs définitions institutionnelles comme celle du Fond Québécois de recherche Société et Culture, qui reconnaît comme de la recherche-création :

“[...] toutes les démarches et approches de recherche favorisant la création considérée comme un processus continu. S'y conjuguent, de façon variable suivant les pratiques et les temporalités propres à chaque projet : conception, expérimentation, production, saisie critique et théorique du processus créateur. Considérant qu'il n'est pas de recherche-création sans allées et venues entre l'œuvre et le processus de création qui la rend possible et la fait exister, le Fonds pose comme principe la nécessité d'une problématisation de la pratique artistique en vue de produire de nouveaux savoirs esthétiques, théoriques, méthodologiques, épistémologiques ou techniques.

Une démarche de recherche-création repose sur : l'exercice d'une pratique artistique ou créatrice soutenue ; l'élaboration d'un discours intégré à la réalisation d'œuvres ou de productions présentant un caractère de nouveauté, ou à la mise en œuvre de processus de création inédits ; la transmission, la présentation et la diffusion de ces œuvres ou de ces processus de création auprès de la relève étudiante, des pairs et du grand public.

Une démarche de recherche-création doit ainsi contribuer au développement du champ concerné par un renouvellement des connaissances ou des pratiques, ou par des innovations de tous ordres.”<sup>1</sup>

Cette définition détaille celle de Borgdorff. Elle met l'emphasis sur la nécessité de problématiser la pratique artistique et d'articuler le processus de création. De la même façon, Erin Manning et Brian Massumi listent vingt propositions pour la recherche-création sous forme de manifeste [Manning et Massumi, 2018]. Cette liste ne se veut pas prescriptive ; elle ouvre plutôt des directions plurielles indiquant ce à quoi la recherche-création devrait aspirer :

1. Pratiquer la critique immanente
2. Construire les conditions d'un pragmatisme spéculatif
3. Inventer des techniques de relation
4. Concevoir des contraintes encapacitantes
5. Mettre la pensée en acte
6. Faire jouer les tendances affectives
7. Inventer des plateformes de relation
8. Embrasser l'échec
9. Pratiquer le lâcher-prise
10. Disséminer les semences du processus
11. Pratiquer l'attention et la générosité de façon impersonnelle, comme des vertus politiques fondées dans l'évènement
12. Si une organisation cesse d'être le vecteur d'évènements singuliers de devenir collectif, la laisser mourir
13. Se préparer au chaos
14. Rendre les forces formatives
15. Retourner créativement au chaos
16. Jouer des polyrythmes de la relation
17. Explorer de nouvelles économies de relation
18. Donner le don du don
19. Oublier, encore !
20. Procéder

<sup>1</sup> <https://frq.gouv.qc.ca/bourses-et-subventions/concours-antérieurs/bourse/appui-a-la-recherche-creation-rc-concours-automne-2016-5aeb9wba1466537413107>

Ce que Manning et Massumi proposent, c'est un ensemble d'impératifs méthodologiques et poétiques qui visent à caractériser les lieux d'émergence de nouvelles formes de connaissances, en insistant sur les possible formes de réflexions critiques et de valeurs affectives qui en découlent. De ce fait, ils considèrent que la recherche-création se fait à travers la pratique concrète, c'est-à-dire l'action. L'emphase est mise sur l'importance du processus et sur ce que cela engendre comme relations, contraintes, échecs et chaos.

### 3. Enjeux de la recherche-création entre recherche et création

Plusieurs tensions émergent des diverses formes d'hybridation art/science, et la recherche-création ne fait pas exception. Cela vient en partie du fait que l'art et la science ont chacun leurs propres systèmes de valeurs. Les sciences, et chacune le définit distinctement, s'ancrent dans des critères qui permettent de valider ce qui est de l'ordre de la recherche scientifique et ce qui ne l'est pas. Les arts, et chacun le définit distinctement, s'enracinent dans d'autres critères qui permettent de juger de ce qui fait œuvre. La question se pose donc de savoir à quel point ce que je produis deviens étranger aux deux communautés au point qu'elles considèrent que je ne suis ni une artiste (ou pas suffisamment) ni une chercheuse (sans recherches "sérieuses"). D'après Borgdorff, tout artiste effectue une recherche lorsqu'il/elle essaie de trouver les bon matériaux, sujets, techniques à utiliser dans son studio ou son atelier. Mais cela ne suffit pas à situer son travail dans le champ de la recherche-création, qui de son côté :

“[...] dans le sens empathique unit l'artistique et l'universitaire dans une entreprise qui a un impact sur les deux domaines. L'art transcende ainsi ses anciennes limites, visant à travers la recherche à contribuer à la réflexion et à la compréhension ; le monde universitaire, de son côté, ouvre ses frontières à des formes de pensée et de compréhension qui sont mêlées aux pratiques artistiques. Ces « violations de frontières » spécifiques peuvent déclencher beaucoup de tensions. La relation entre l'art et le monde universitaire est difficile. C'est pour ces des raisons que la question de la démarcation entre le monde artistique et le monde académique a été l'un des sujets les plus discutés dans le débat sur la recherche-création dans les quinze dernières années” [Borgdorff, 2010].

Dans « How to Make Art at the End of the World: A Manifesto for Research-Creation », Loveless propose une réflexion sur l'éthique et à la politique de la recherche-création, offrant une perspective féministe, queer et intersectionnelle. D'après Loveless :

“Le combat de la recherche-création n'est pas trouver une reconnaissance (une place à table : « Regardez ! Maintenant, les artistes peuvent aussi être des chercheurs/ses ! »). Il s'agit de l'insertion de voix et de pratiques dans le quotidien universitaire qui œuvrent à perturber les relais disciplinaires de connaissance/pouvoir, permettant ainsi des modes d'habitation plus créatifs adaptés à l'université en tant que lieu dynamique de la matière pédagogique” [Loveless, 2019].

De même, Glen Lowry, dans son article “Props to Bad Artists: On Research-Creation and a Cultural Politics of University-Based Art” considère la recherche-création comme une façon d'interroger et transgresser les paradigmes existants de production de connaissance dans l'académie à travers la production d'actes artistiques qui brouillent les frontières entre l'art et la science [Lowry, 2023]. L'idée même de la recherche-création est de réinventer de nouveaux paradigmes de production de connaissance au sein de l'académie et de nouvelles formes de pensées émergeant de la pratique artistique.

Pour produire des résultats valides, la recherche scientifique doit se plier à la rigueur de ses méthodes spécifiques. Elle cherche à construire un savoir objectif, universel, désincarné et indépendant de son sujet. De son côté, le travail de la recherche-création est par nature personnel ; la personne qui s'y livre devient l'auteur/trice des savoirs qu'elle produit, qui sont situés, incarnés et proches de son sujet. Ils rejoignent en cela les épistémologies féministes [Haraway, 2016], qui permettent de mettre en lumière la subjectivité de la recherche-création et la voient comme un atout plutôt que comme un biais [Haraway,

1988]. Par le prisme de ces épistémologies, nous pouvons y voir une pratique où les expériences personnelles s'enchevêtrent en interaction, ou en intra-action, avec celles de nos collaborateur/rices, avec les matières que nous manipulons, les agents et les environnements, médiés ou pas, avec lesquels nous co-existons. Ainsi, c'est une pratique qui défie les bords du sujet et de l'objet tels que tracés par les traditions positivistes souvent associées à la science. Elle produit des exemples concrets de méthodes diffractives de création de nouveaux savoirs, qui, par leur hybridité, permettent de penser *avec* la complexité et à travers le tissage serré des relations entre personnes, matières, idées et processus performatifs de création [Barad, 2007]. En danse en particulier, la recherche-création offre à ses protagonistes la liberté d'explorer différentes manières de se connecter, d'interpréter, de s'engager corporellement, de réfléchir et d'établir des relations avec le corps, les humains, les non-humains et les environnements, au-delà de la vision souvent désincarnée des laboratoires de recherche.

Dans sa postface à l'ouvrage de Manning et Massumi [Manning et Massumi, 2018], Yves Citton considère la recherche-création comme une méthode qui démocratiserait la recherche, et la création. Il montre à quel point ce décloisonnement est fondamental pour repenser le monde dans lequel nous vivons. Or aujourd'hui, la recherche-création est principalement le fait des élites universitaires et artistiques. Le risque est grand de tomber dans un entre-soi auto-justifié, ou de se piéger dans un nombrilisme où la voix des créateurs/rices devient assourdissante et exclusive. On peut se poser la question de la nécessité de recherches personnelles qui ne se généralisent pas. Dans son article de la revue AOC intitulé "Ce que la recherche-création fait aux thèses universitaires", Citton affirme que les thèses dans ce domaine s'inventent un paradigme uniquement "adapté à la chose étudiée", et deviennent des "accélérateurs de transformation de nos méthodes et agendas d'investigation". Au-delà de la perspective personnelle, qui pourrait être vue comme élitiste ou nombriliste, la principale mission de la recherche-création serait donc d'ouvrir des espaces de possibles, des lieux où des processus risqués, exploratoires, réflexifs et critiques peuvent prendre place. Bien plus que de parler de soi, il s'agit de réinventer des façons d'être soi dans le monde et de développer un discours académique depuis cette position. Un parallèle peut ici être établi avec le travail ethnographique. D'après Laura Forlano:

"En tant qu'ethnographes, il ne suffit pas de décrire la réalité sociale, de terminer un projet lorsque les dernières transcriptions et notes de terrain ont été analysées et rédigées. Nous devons trouver de nouvelles façons de nous engager et de collaborer avec nos sujets (humains et non-humains). Nous avons besoin de meilleurs moyens de transformer nos récits descriptifs et analytiques en des récits prescriptifs et qui ont une plus grande importance dans la société et les politiques. Nous pouvons y parvenir en habitant des récits, en générant des artefacts avec lesquels réfléchir et en nous engageant plus explicitement avec les personnes autrefois connues sous le nom de « informateur/rices » ainsi qu'avec le grand public"<sup>2</sup>.

De façon similaire, la recherche-création permet d'habiter des situations et d'inventer des artefacts avec lesquels nous pensons le monde, les humains, la technologie et les politiques qui nous lient. Cet argument est essentiel à ma propre pratique, dont l'objectif est de créer de nouvelles formes, de nouveaux artefacts et performances, afin de donner un sens au monde, plutôt que pour mettre en scène ma seule personne et mon seul discours.

#### 4. Ma pratique de la recherche-création, à l'intersection de la danse et des technologies

Mon parcours m'a très progressivement éloignée des méthodes des sciences dites dures pour embrasser des méthodes de recherche par la pratique et de recherche-création. Au tout début de mon doctorat, j'ai tenté une modélisation quantitative du mouvement dansé, et principalement des qualités du mouvement [Fdili Alaoui et al., 2015]. À cette époque, je ne pensais pas qu'on pouvait brouiller les frontières entre sciences et création artistique : je pensais devoir choisir mon camp, et j'ai choisi celui de la science. Les seules épistémologies qui m'étaient disponibles étaient celle de l'objectivité scientifique,

<sup>2</sup> <http://ethnographymatters.net/blog/2013/09/26/ethnographies-du-futur-que-les-ethnographes-peuvent-apprendre-de-la-science-fiction-et-du-design-spéculatif/>

quand bien même mon sujet de recherche était le corps et ses qualités de mouvement. Je portais un regard analytique sur la pratique de la danse contemporaine, et ce regard se voulait objectif et universel. Petit à petit, au cours de mes travaux post-doctoraux à Vancouver au Canada, j'ai découvert que les universitaires pouvaient être des artistes et que les artistes pouvaient être des universitaires : dans ce pays, les rôles semblaient pouvoir devenir bien plus fluides qu'en France. Cela m'a donné le courage d'affirmer une pratique personnelle dans laquelle la danse devenait une source de connaissance susceptible de nourrir ma réflexion intellectuelle et académique. J'ai réalisé petit à petit que ma recherche se complémentait de ma pratique corporelle. J'ai progressivement commencé à formaliser mon travail chorégraphique, et à écrire à son sujet. Cela m'a menée à créer des œuvres personnelles et intimes que je jouais devant un public, et à observer comment ces œuvres pouvaient être perçues, comment elles pouvaient émouvoir ou faire réfléchir. Simultanément, je contribuais au savoir scientifique en partageant ma démarche avec mes pairs - d'autres chercheur/ses en IHM - ce qui nourrissait leur propre réflexion et leurs processus créatifs. Des processus menant à chaque œuvre émergeaient de nouvelles découvertes, dont l'ensemble constituait une histoire que je pouvais raconter à la communauté scientifique.

Mes créations intégraient toujours une part de technologie. Pour cette raison, mon histoire était généralement racontée à un public en IHM. Je la contais depuis la perspective ce que j'avais appris, durant mes expérimentations, sur les rapports entre humains et technologies. Par la suite, je me suis rendu compte que c'est exactement dans cette hybridation que j'aimais exister. Si mon travail avait relevé du seul domaine artistique, la réflexion qui accompagne la formulation des histoires et l'élaboration des théories aurait été absente. S'il s'inscrivait uniquement dans le domaine scientifique, les contextes créatifs dans lesquels ma pensée se déploie le plus librement n'auraient pas pu exister. Dans les deux cas, j'aurais ressenti un manque. C'est la recherche-création qui me permet ce mouvement constant [Fdili Alaoui, 2023].

Concrètement, dans ma démarche de recherche-création, j'invente ou adapte des méthodes de conception qui me permettent d'inventer des dispositifs numériques critiques ou poétiques que j'intègre dans une œuvre de danse esthétique. Une fois l'œuvre existante, j'observe le rapport que les humains, incluant les danseur/ses, les différents collaborateur/rices qui ont participé à la mise en œuvre de la pièce, les spectateur/rices et moi-même, créent avec les dispositifs et l'œuvre proposés. La recherche consiste à décrire à la fois ce rapport et le processus de conception. Ainsi la création se déploie comme un ensemble de "situations" par lesquelles émergent des interactions entre les collaborateur/rices ou le public d'une part, et l'art et la technologie d'autre part. Si dans ces situations je pose des questions de recherche, ce sont l'œuvre et sa mise en œuvre qui me permettent de répondre (au sens de *to address* en anglais) à ces questions.

Dans Radical Choreographic Object (RCO), performance chorégraphique relationnelle que j'ai co-créée avec Jean-Marc Matos (Fig.1), le public est amené à participer à la danse à travers un ensemble d'invitations des interprètes et d'instructions envoyées sur leurs téléphones portables. Les spectateur/rices, selon leurs envies, activent des règles de jeu qu'il découvre au fil du spectacle. L'intention était de créer une situation sociale qui coercer le public à la participation, afin de questionner la place active qu'il peut prendre dans l'acte créatif, ainsi que sa capacité à transgresser les normes sociales acceptables. RCO est une œuvre d'art qui explore la manière dont une histoire collective peut émerger par la danse et qui questionne le rapport du public à son propre corps et à son téléphone portable, ce support interactif omniprésent, addictif et peut-être répressif du quotidien [Fdili Alaoui et Matos, 2021].



**Figure 1.** Image du haut : Danseur dans RCO et instructions envoyées aux téléphones du public. Image du bas: discussion avec le public sur leur perception de la pièce et des règles du jeu

Dans la pièce CO/DA, j'ai co-créé une performance de danse et de live-coding qui implique deux improvisateur/rices de danse (Yves Candau et moi-même) et un codeur (Jules Françoise) qui programme un son interactif basé sur le mouvement (Fig.2). Durant deux années de collaboration, nous avons développé une pratique d'improvisation commune où les interactions entre le mouvement des danseur/sees et le retour sonore sont programmées à la volée via une plateforme de live-coding personnalisée, CO/DA, qui a donné son nom à la pièce, et qui constitue un nouvel environnement spécialement conçu pour soutenir notre pratique d'improvisation. Il facilite la manipulation en temps réel de flux continus des données provenant des mouvements des danseur/sees pour une synthèse sonore interactive. Les mouvements d'un ou plusieurs danseur/sees équipés de capteurs sont envoyés vers CO/DA, permettant au codeur de programmer en direct les interactions entre ces mouvements et le retour sonore. Cette expérimentation nous a permis de réfléchir à la nature de l'écoute qui est en jeu dans les processus d'improvisation et de live-coding et de générer des interactions nouvelles, organiques et performatives [Françoise et al, 2022].



**Figure 2.** Séance d'improvisation CO/DA, Sarah Fdili Alaoui en danse et Jules Françoise au live coding.

Enfin, je co-crée actuellement avec John Sullivan une nouvelle pièce appelée « For Patricia ». C'est une ode au postmodernisme dans la danse. « Pour Patricia », ou pour Trisha, est ainsi nommée en l'honneur de l'une des inventrices du postmodernisme, Trisha Brown (1936-2017), dont le style chorégraphique a repoussé les limites de la danse en élargissant ce que signifiaient le mouvement et la chorégraphie. Tout comme Brown a exploré les structures chorégraphiques telles que l'accumulation, la répétition, l'inversion, nous explorons différentes façons d'utiliser les structures compositionnelles générées par l'intelligence artificielle (IA) pour organiser des motifs chorégraphiques et sonores simples (Fig.3). Chaque spectacle est une pièce renouvelée où danseur/ses et musicien/nes interprètent une nouvelle partition que l'IA les amène à interpréter. La création de la pièce nous permet de réfléchir sur la façon dont l'IA et sa mise en place fait émerger des possibilités créatives ou contraint le corps et sa physicalité.



**Figure 3.** Répétition de *For Patricia*. Deux danseur/ses et deux musiciens interagissent avec l'IA qui détermine la partition en temps réel.

Le savoir qui émerge de ces pièces (RCO, CO/DA ou For Patricia) n'est ni généralisable, ni universel. Sa valeur réside dans son utilité, sa générativité et son applicabilité chez les autres, ainsi que dans sa capacité à générer de nouvelles idées chez les personnes impliquées (mes collaborateur/rices, les spectateur/rices ou moi-même) et chez les lecteurs des papiers académiques qui en découlent. Au lieu de chercher à produire un savoir qui contribuerait à une idée normative de la science ou de l'art, le travail que j'effectue en recherche-création s'abreuve d'une pensée subjective où ma voix est située et explicite [Haraway, 1988]. Il s'agit de produire un savoir local qui a une résonance et un écho chez l'autre.

## Conclusion

Dans cet essai, je propose un certain nombre de critères destinés à montrer en quoi la recherche-création se distingue de la recherche en art ou en science et des collaborations arts-sciences. Champ foisonnant de pratiques et d'études encore en émergence, la recherche-création ne dévalorise aucunement ces autres formes de recherche. Elle s'en distingue par la nature de ses productions, de ses processus et de ses contributions à l'art et à la science. En définissant certaines de ses caractéristiques, mon but n'est pas de la mettre en compétition avec des formes de production établies en science et en art, mais plutôt de proposer une synergie des deux domaines amenant de nouvelles possibilités de production artistico-scientifiques : l'objectif n'est pas d'exclure mais d'inclure. Je suis consciente de l'ampleur des batailles disciplinaires inhérentes à l'histoire des rencontres entre arts, sciences et technologies. Les informaticiens ont dû œuvrer à légitimer leur domaine comme étant une science bien qu'il ne s'agisse pas d'une science naturelle humaine ou sociale car ils étudiaient les données, les systèmes et l'information, des objets d'étude artificiels qui jusqu'à ce siècle n'était pas inclus dans le champ d'investigation des sciences. Les psychologues ont également dû passer par cette étape, qui a impliqué une formalisation rigoureuse de leurs méthodes. Par quoi devra passer la recherche-création pour trouver sa place dans les territoires déjà revendiqués par les arts et les sciences ? Cet essai est une énième tentative de la résituer la recherche-création comme nouvelle pratique, méthode et possiblement domaine au sein de ces deux mondes.

## Bibliographie

[BAN 14] Eddy Banaré. Félix Guattari, qu'est-ce que l'écosophie ? Lectures, jan 2014. doi: 10.4000/lectures.13350. URL <https://doi.org/10.4000%2Flectures.13350>.

[BAR 07] Karen Barad. Meeting the Universe Halfway Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Duke University Press, 2007.

[BOG 10] Henk Bogdorff. 2010. The production of knowledge in artistic research. In The Routledge Companion to Research in the Arts. Routledge, London.

[CIT 24] Yves Citton, "Ce que la recherche-création fait aux thèses universitaires", Revue AOC, 2024.

[FDI 23] Sarah Fdili Alaoui, "Dance-led Research", Defended on the 22nd of March 2023 at LISN, Université Paris Saclay.

[FDI 21] Sarah Fdili Alaoui and Jean Marc Matos. RCO : Investigating social and technological constraints through interactive dance. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, may 2021. doi: 10.1145/3411764.3445513. URL <https://doi.org/10.1145%2F3411764.3445513>.

[FDI 15] Sarah Fdili Alaoui, Frederic Bevilacqua, and Christian Jacquemin. Interactive visuals as metaphors for dance movement qualities. ACM Trans. Interact. Intell. Syst., 5(3):13:1–13:24, September 2015a. ISSN 2160-6455. doi: 10.1145/2738219. URL <http://doi.acm.org/10.1145/2738219>

[FRA 22] Jules Françoise, Sarah Fdili Alaoui, and Yves Candau. CO/DA: Livecoding movement-sound interactions for dance improvisation. In CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, apr 2022. doi: 10.1145/3491102.3501916. URL <https://doi.org/10.1145%2F3491102.3501916>.

[GUA 95] Felix Guattari. Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm. Indiana University Press, 1995.

[GUA 89] Félix Guattari, *Les trois écologies*, Paris, Galilée, 1989, p. 25 et 29.

[HAR 16] Donna Haraway. Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Duke University Press, 2016.

[HAR 88] Donna Haraway “Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective.” *Feminist Studies* 14, no. 3 (1988): 575–99. <https://doi.org/10.2307/3178066>.

[LOV 19] Natalie Loveless. *How to Make Art at the End of the World: a Manifesto for Research-Creation*. Duke University Press., 2019.

[LOW 15] Glen Lowry. Props to bad artists: On research-creation and a cultural politics of university-based art. *RACAR: revue d’art canadienne / Canadian Art Review*, 40(1):42–46, 2015. ISSN 03159906. URL <http://www.jstor.org/stable/24327424>.

[MAN 18] Erin Manning, Brian Massumi, *Pensée en acte, vingt propositions pour la recherche-création*, Paris : ArTeC ; Dijon : Les Presses du réel, 2018, ISBN : 9782378960391.

[MAN 16] Erin Manning. Ten propositions for research-creation. In *Collaboration in Performance Practice*, pages 133–141. Palgrave Macmillan UK, 2016. doi: 10.1057/9781137462466\_7. URL [https://doi.org/10.1057%2F9781137462466\\_7](https://doi.org/10.1057%2F9781137462466_7).

[MOR 06] Catherine Morris. *9 evenings reconsidered: art, theatre, and engineering*, 1966. MIT List Visual Arts Center, 2006.

[SAL 10] Chris Salter. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. MIT Press, 2010.

[SCH 90] Thecla Schiphorst, Tom Calvert, Catherine Lee, Christopher Welman, and Severin Gaudet. Tools for interaction with the creative process of composition. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI ’90*, pages 167–174, New York, NY, USA, 1990. ACM. ISBN 0-201-50932-6. doi: 10.1145/97243.97270. URL <http://doi.acm.org/10.1145/97243.97270>.