

Rapport de l'Atelier
« Savoirs et faire savoir, ouvrir des voies de recherche par
l'interdisciplinarité »

Rapport :

- **Philippe CASELLA**

Présentation :

- **Laurent DI FILIPPO** maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, MSH Lorraine,
- **Marie JAISSON**, professeure de sociologie, Université Sorbonne-Paris Nord, directrice adjointe de la MSH Paris Nord,
- **Anne SEDES** (MSH Paris Nord), professeure en composition et recherche musicale, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, responsable du Centre de recherche en informatique et création musicale, directrice de la MSH Paris-Nord.

Animation :

- **Thierry MARTIN**, Professeur émérite de philosophie, Université de Bourgogne-Franche Comté.

L'appartenance disciplinaire à l'épreuve de l'interdisciplinarité*

Cet atelier reposait sur la tentative de mettre en regard deux expériences singulières, deux pratiques de l'interdisciplinarité, l'une consacrée à l'étude des jeux, l'autre à l'informatique musicale, deux univers scientifiques fondamentalement différents qui étudient et participent à des pratiques sociales et culturelles, objets d'une dynamique socio-économique et technologique de grande ampleur. En s'appuyant sur le dispositif d'une MSH, ces deux expériences témoignent de processus comparables par l'implantation dans le monde académique, d'objets, de domaines de connaissances, de pratiques sociales ou professionnelles qui lui sont à priori étrangères. Elles procèdent l'une et l'autre d'un engagement avec la force de la nécessité dans une approche interdisciplinaire. Cette mise en regard ne doit pas cependant nous conduire à imaginer une identité des situations, les expériences diffèrent par l'état de leur développement et peut être plus encore par les rapports qu'elles entretiennent aux disciplines. Cet atelier illustre des formes d'appropriation et d'usage des pratiques d'interdisciplinarités qui témoignent de pratiques distinctes d'un dépassement du domaine disciplinaire.

Laurent di Filippo¹ livre le récit d'une expérience et peut être plus encore d'une trajectoire qui le conduit, à l'issue d'un travail de doctorat² sur l'utilisation des mythologies nordiques dans les jeux en ligne à animer un programme de recherche sur les jeux au sein de la MISHA de Strasbourg. Il nous donne ainsi à voir le travail d'implantation dans l'université d'un champ de recherche libre de toute attache disciplinaire dominante - la science des jeux ou *Games studies* par des prises de contact avec des chercheurs engagés dans l'étude des jeux et isolés dans leurs laboratoires sur un sujet considéré comme marginal, voir illégitime. Le regroupement diversifié dans son inscription disciplinaire (anthropologie, sciences de l'information et de la communication, science de gestion, didactique, langues vivantes, arts visuels et informatique) organise une *master class* puis obtient une première reconnaissance scientifique de deux ans avec un programme de recherche « *Les mondes ludiques : constructions et appropriations* » de la MISHA qui renoue ainsi avec des premières tentatives de coopération régionale avec l'industrie du numérique. Le programme est large, conçu pour que chacun des chercheurs « puisse s'y retrouver », s'intéresse tout autant au processus de création et de production qu'à l'appropriation et les détournements par les joueurs, avec l'objectif de favoriser les approches pluridisciplinaires, voir interdisciplinaires. La diversité des approches et l'interdisciplinarité semblent d'ailleurs l'une des caractéristiques des *Games Labs* créés dans plusieurs universités en Europe et au Canada. L'échange entre chercheurs de différentes disciplines s'organise autour d'objets précis – les jeux ne sont pas de nature semblable – en associant plusieurs approches et disciplines ou en engageant des débats théoriques sur les notions, les modèles et les conditions de leur transférabilité d'une discipline à l'autre. L'espace de dialogue pluridisciplinaire fait émerger de nouveaux thèmes, capte de nouveaux partenaires et élabore des questionnements transversaux par exemple sur « jeux et questions sociales » un nouveau programme développé au sein de la MISHA. Ces dynamiques rassemblent, mettent en visibilité l'objet « science des jeux » et lui donne ainsi une légitimité. Elles doivent composer aussi avec des forces de rappel et des normes disciplinaires de différentes intensités qui réduisent les contributions interdisciplinaires en matière de publication ou de recherche. L'ambition de ces démarches dépasse le thème choisi, l'espace de dialogue pluridisciplinaire offre la possibilité aux chercheurs d'explorer d'autres disciplines et

¹ Maître de conférence en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, Centre de recherche sur les médiations, MSH-Lorraine

² « Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures », thèse de doctorat de Laurent di Filippo en Sciences de l'information et de la communication Soutenue le 04-11-2016 à l'Université de Lorraine en cotutelle avec l'Universität Basel.

de construire leurs propres références en rapport ou au-delà de la discipline d'inscription, en quelque sorte de graduer la part de risque et de confort d'une relative marginalité.

Si elle témoigne d'un parcours scientifique, la présentation d'Anne Sèdes³ se concentre sur deux projets conduits depuis la MSH Paris Nord et soutenus par un financement de l'ANR dans le cadre de *Musicoll* 2016-2018 (Musique Temps Réel Collaborative et Nomade) puis de BBDMI (Body Brain Digital Music Instruments) 2021-2024⁴. Les deux projets distincts par leurs objets ont en commun d'approfondir les relations entre la recherche musicale, la connaissance des processus créatifs, le développement logiciel et la coopération avec des entreprises. Le premier projet, *Musicoll*, avait pour but la production d'un environnement logiciel permettant de réaliser des traitements sonores et musicaux en temps réels de façon collaborative et en réseau entre plusieurs musiciens. Le choix d'un environnement open-source répond à la volonté de disposer d'un outil pédagogique et d'intéresser une large communauté musicale d'utilisateurs et de développeurs aptes à l'utiliser et l'enrichir. La coopération avec l'entreprise *OhmForce* est organisée sur la base d'un échange entre un accès aux développements antérieurs, du temps d'ingénieurs et de serveurs, et la libre disposition des enrichissements logiciels et des améliorations ergonomiques apportés par le travail commun notamment celui d'études d'usage réalisées par des compositeurs et créateurs, des étudiants se formant aux techniques du temps-réel et de très jeunes musiciens du Conservatoire de Saint Denis. Le second projet, BBDMI, présenté à quelques jours de son lancement, vise la création d'une nouvelle interface corporelle utilisable par des musiciens et des artistes pour générer de la musique par des capteurs corporels sans obligation de connaissances spécialisées en informatique. Ce projet d'utilisation des signaux physiologiques du cerveau et du corps humain pour une expression sonore est porteur de deux avancées significatives, puisqu'il complète l'apport des sciences musicales et informatiques, par celui des sciences physiologiques et cognitives et suppose un nouveau modèle de coopération avec l'industrie. L'intention est de s'écarter du modèle dominant qui voit les technologies appliquées à la musique et aux arts numériques développées de façon propriétaire et ne donnant pas aux créateurs un accès aux savoirs et aux technologies mis en œuvre. En recherchant de nouveaux modèles de coopération, plus conformes aux sciences ouvertes, Anne Sèdes encourage un autre partage des savoirs et

³ Professeure en composition et recherche musicale, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, responsable du Centre de recherche en informatique et création musicale, directrice de la MSH Paris-Nord

⁴ Les deux projets correspondent à des instruments de financement de l'ANR : Projet de Recherche Collaborative – Entreprise (PRCE) MUSICOLL, <https://www.mshparisnord.fr/programmes/anr-musicoll/>, BBDMI <https://www.mshparisnord.fr/programmes/anr-bbdmi/>

une continuité des échanges pour une *co-construction* des choix technologiques. La dynamique d'interdisciplinarité décrite ici se déploie autour d'un ancrage dans les sciences de la musique fondé sur la spécialité de l'informatique musicale qui ne saurait exister sans interactions avec la composition et la musique vivante, l'acoustique musicale, l'analyse musicale entre autres segments, entre musique et musicologies. Le déploiement se fait dans l'écosystème des professions de la musique, en lien avec ses institutions, son public, ses formes de création et coopération qui - faisons l'hypothèse - se décline aussi dans la perspective d'un rapport équilibré aux concepteurs industriels. L'interdisciplinarité, posée d'emblée comme une nécessité, est un facteur d'enrichissement et d'extension de l'influence des disciplines musicales, elle n'en conteste ni la cohérence, ni la formation, ni la référence à la créativité artistique, bien au contraire, l'interdisciplinarité peut être perçue comme une pratique attendue de la discipline. Avec Anne Sèdes remarquons que le domaine musical porte une attention au *faire*, au processus de création, à la *poièse*, dans laquelle, s'inscrit sans difficulté la conversation avec d'autres disciplines qui contribuent à la réalisation des projets.

Il n'est pas étonnant que les débats ouverts par cet atelier aient questionné la dimension pluridisciplinaire de chaque discipline constituée ou la capacité des chercheurs à être porteurs d'une curiosité dépassant leur inscription disciplinaire, et parfois d'une pluri appartenance disciplinaire. Dans cet atelier tourné vers les pratiques de l'interdisciplinarité tout concourt à mettre en contexte la démarche d'interdisciplinarité en insistant moins sur ses caractéristiques générales, sur les facteurs favorables ou ses obstacles que sur le rapport qui l'associe aux disciplines d'appartenance des chercheurs (définies par leur formation initiale et leur trajectoire scientifique) et par l'objet de recherche qui la justifie.

De la plasticité de la mission d'interdisciplinarité MSH.

Le résumé de ces deux expériences, tout à la fois personnelles et collectives, montre la capacité des MSH à s'adapter aux différentes dynamiques de l'interdisciplinarité qu'elles soient en phase exploratoire pour définir une expression collective ou en situation de consolider une orientation polarisée des recherches.

La MISHA accueille l'initiative de Laurent di Filippo alors post-doctorant du laboratoire « Dynamiques européennes » en retenant son programme parmi les sept projets sélectionnés pour 2019-2021, programme qui sera renouvelé après son départ sous le titre « Les mondes ludiques aux défis sociétaux ». L'appel à projet dont les critères sélectionnent les

propositions pluridisciplinaires et structurantes pour un réseau de chercheurs, permet l'installation sur la durée de 24 mois d'une réflexion collective associant recherche et formation à la recherche. La liste des projets retenus montre que ses critères larges conduisent à des choix thématiques ouverts en lien avec les forces présentes sur le site, la politique incitative de la MSH s'accompagne d'une neutralité accueillante qui favorise l'émergence progressive d'un projet sans présager de son orientation à terme. Selon l'expression de Pierre Mœglin « la mise en commun compte autant, sinon davantage que ce qui est mis en commun »⁵

L'expérience exposée par Anne Sèdes illustre une toute autre configuration. Elle s'inscrit dans une politique de la MSH Paris-Nord que Marie Jaisson⁶ décline en insistant sur la dimension intersectorielle de l'interdisciplinarité (entre les SHS et les autres sciences), en évoquant l'insertion dans les « territoires de la création », les sciences collaboratives et l'innovation ouverte. Si nous ajoutons que la MSH Paris-Nord a, dès sa fondation, adopté une orientation propice à la recherche sur les arts déclinée dans l'axe « *Arts, industries de la culture, création* » dont l'un des thèmes est « *Environnements virtuels et création* », les deux projets apparaissent comme l'expression et la consolidation d'une politique affirmée. Cet investissement tout à la fois personnel et collectif a trouvé son expression dans le cadre intersectoriel des appels à projets génériques de l'ANR associant les arts et la culture aux numériques⁷. Les effets structurants de la politique d'interdisciplinarité de la MSH sortent renforcés par la convergence avec les enjeux prioritaires définis par l'Agence de financement de la recherche, et s'étendent au-delà de la recherche elle-même, par un ancrage dans la formation et par une dimension d'animation culturelle et scientifique. La formation, notamment la formation doctorale, est présente de l'origine du projet *Musicoll* à son terme, ses résultats se mesurent notamment par l'insertion des jeunes chercheurs qui ont participé à sa réalisation dans les métiers de la recherche et développement, en secteur public ou industriel. Ainsi, par sa nature même, *Musicoll* mobilise au-delà du monde académique, un partenaire industriel, des artistes, des populations scolaires ou des élèves du conservatoire, et participe à la mise en visibilité d'une structure de recherche singulière inscrite dans un territoire.

⁵ Pierre Mœglin 2021 in Mutations des sciences humaines et sociales, les Maisons des Sciences de l'Homme et leur réseau, collection Athéna, p205.

⁶ Professeure de sociologie, Université Sorbonne-Paris-Nord, directrice adjointe de la MSH Paris-Nord.

⁷ Axe « Le numérique au service des arts, du patrimoine, des industries culturelles et éditoriales » en 2015 et axe « Révolution numérique : rapports au savoir et à la culture » en 2021.

Au-delà des différences, ces deux récits illustrent une capacité des MSH à apporter une réponse graduée à l'accueil des projets interdisciplinaires, de l'appui à la structuration d'un réseau de chercheurs au portage d'un projet scientifique. La relative autonomie des MSH au regard de l'organisation académique qu'elle soit dominée par les disciplines ou polarisée par grands secteurs scientifiques, a pour vertu d'accroître la capacité des sciences humaines et sociales à piloter des projets interdisciplinaires, potentiellement intersectoriels et riches de propositions originales pour l'offre de formation et le développement des échanges avec d'autres univers sociaux.