



Le projet *Répertoires animés* est porté par Alexander Schellow, réalisateur de films d'animation basés sur la reconstruction du processus mnémorique, à la jonction entre pratique artistique et recherche scientifique, ainsi que le groupe de recherche ARG (Animation Research Group), constitué d'étudiants, doctorants et professeurs issus de l'erg (école de recherche graphique) à Bruxelles. Ce collectif rassemblé autour de la notion d'« *expanded animation* », comprise comme un ensemble de pratiques artistiques hétérogènes, œuvre à la redéfinition constante de ce médium. Récemment, le groupe a orienté ses recherches sur le document et cherche à mettre en place des dispositifs créatifs qui permettent de révéler le potentiel inhérent d'une archive une fois activée par ses utilisateurs. L'animation est donc considérée au sein de cette recherche non seulement en tant que mode de perception et de construction de l'image, mais également comme méthodologie. Ce déplacement met ainsi à jour des tensions potentielles de manière productive. Partant du projet visionnaire du Mundaneum de Paul Otlet (1866-1944), régulièrement qualifié « d'Internet de papier », ce projet de recherche vise à revisiter les collections de son fondateur dans le but de créer et d'alimenter une plateforme numérique de diffusion sur laquelle les documents pourraient être consultés et activés par le visiteur. Celui-ci permettrait d'engendrer un contenu évolutif, sans hiérarchies imposées, qui viendrait se stratifier au premier tout en le dialectisant et le réactualisant. Il s'agit de mettre à contribution un savoir collectif

de type encyclopédique, dans une visée de partage, tout en cherchant à se départir des relations de pouvoir et de domination économique qui régissent actuellement les moteurs de recherche et les modalités d'échange sur Internet. Dans cette perspective, le rôle de l'animation, conçu comme une potentialité de mise en mouvement et en partage de différents contenus (textuels, visuels, sonores, etc.), est crucial. Une partie de la recherche s'est effectuée directement au sein des collections du Mundaneum à Mons, afin de tirer la matière première et les thématiques qui structurent la plateforme numérique. Ce processus a été ponctué régulièrement par des moments de restitution et de partage, visant à reformuler l'objet de la recherche et à communiquer sur ses avancements dans les différentes institutions partenaires. Des temps de *workshops* ont également été programmés au sein de l'école d'art, auxquels tous les étudiants étaient invités à participer. La plateforme numérique Oral Site permettait quant à elle d'expérimenter différents types de narration grâce à Olga, un logiciel customisé et développé par une équipe de codeurs, designers, créateurs sonores et écrivains, liés à Sarma, ainsi qu'à Constant et OSP. Des ponts ont été lancés avec des lieux d'exposition et de recherche comme l'espace Khiasma à Paris. Un dialogue avec le groupe de recherche GIRCAM de l'UCL qui étudie les pratiques culturelles et médiatiques, au croisement des *cultural studies* et des sciences de l'information et de la communication, a permis également d'inscrire le travail dans une perspective académique.

ARG / Alexander Schellow

(A/R) Comment ce travail de recherche a-t-il vu le jour?
(A.S.) C'est un projet de longue date—il avait déjà cours avant que A/R n'y apporte son soutien. Il émane de ma propre pratique, en particulier de mon intérêt pour la reconstruction de la mémoire. J'ai notamment porté un projet intitulé « She » (ou « Ohne Titel », selon la nature et le contexte de sa présentation), qui propose de reconstruire le paysage facial d'une patiente d'une clinique traitant la maladie d'Alzheimer.

Il y a plusieurs années, j'ai entamé une collaboration avec la philosophe française Catherine Perret en partant de ce projet. Je n'enseignais pas encore le cinéma d'animation à l'erg, et Catherine et moi cherchions à redéfinir l'« animation » en tant que notion et outil—la penser différemment pour en dégager un potentiel singulier vis-à-vis de la conceptualisation, des instances et de l'organisation de formes d'accès spécifiques aux structures mnémoriques. Nous avons donc entamé un travail de réflexion et d'écriture en commun. Il en est notamment ressorti un texte, intitulé « She/Elle », qui a été une inspiration directe pour le travail de recherche mené avec ARG¹. Nous cherchions à dresser une généalogie de la notion d'« *expanded animation* » ou « animation étendue » en relation avec les concepts de mémoire et d'oubli, en recourant principalement à des notions empruntées à différents champs de recherche, comme la post-mémoire et la mémoire culturelle².

(A/R) À quand remonte votre intérêt pour le Mundaneum?
(A.S.) J'ai commencé à m'intéresser aux archives du Mundaneum à mon arrivée en Belgique. Je cherchais désespérément à travailler sur ce lieu sans parvenir à trouver un point de départ concret et pertinent. J'étais particulièrement fasciné par la vision théorique d'Otlet. Certes, l'idée de collection-monde est elle aussi captivante, mais elle relève davantage d'une conception plus ancienne de l'histoire culturelle, liée à l'encyclopédie, par exemple. Toutefois, dans ses textes théoriques plus tardifs, Otlet développe une vision absolument révolutionnaire, bien que la révolution la plus radicale puisse toujours être interprétée comme une évolution. Bien sûr, Otlet est indissociable de cette image romantique de précurseur d'Internet. C'est la raison pour laquelle son héritage suscite l'intérêt (et attire les investissements) de grandes entreprises telles que Google, qui cherchent à instrumentaliser et s'approprier le potentiel visionnaire d'Otlet pour réécrire leur propre histoire—une histoire caractérisée par des intérêts économiques et politiques qui lui sont diamétralement opposés. Dans ses écrits théoriques, Otlet développe une vision explicitement utopiste. Son approche était éminemment politique et pacifiste pour son temps, tout en demeurant prisonnière de son époque—notamment par ses préjugés positivistes et colonialistes. On peut difficilement l'associer à l'Internet contemporain, mais cette friction n'en demeure pas moins captivante. Je m'intéressais moins à la collection physique d'objets et de textes qu'à la notion de « méta-livre », aux répertoires, tout ce qui a contribué à bâtir cette préfiguration analogique du lien hypertexte... C'est ce genre de sujets de recherche que j'ai proposé à notre groupe.

Vers la même période, j'ai été contacté par Sarma, un laboratoire bruxellois dédié à la critique, la dramaturgie, la recherche et la création. Il y a quelques années, Sarma avait collaboré avec Constant³ et d'autres acteurs pour développer une plateforme numérique, Oral Site, et un logiciel, Olga. Ce dernier est un outil fascinant, initialement dédié à l'archivage des « gestes performatifs », ce qui est évidemment une tâche complexe voire impossible (c'est précisément ce qui la rend intéressante). C'est un langage de programmation inspiré de la cartographie et de la chronologie. Quand nous avons envisagé une collaboration avec le département de cinéma d'animation, j'ai subitement commencé à

percevoir des connexions possibles entre certaines choses. Il m'a paru intéressant d'associer mon intérêt pour les archives d'Otlet, les possibilités offertes par le logiciel et nos recherches sur l'animation dans le cadre de ARG. Avec cette constellation pour toile de fond de nos discussions de groupe, nous avons tenté de réfléchir à une autre manière, une autre perspective d'accéder aux archives en insufflant une dimension profondément ludique et hétérogène à la notion d'accès. Il s'agissait aussi d'opposer une résistance concrète à l'instrumentalisation fonctionnelle de l'héritage d'Otlet que j'ai mentionnée plus tôt. Nous avons réfléchi à des notions qu'on n'associe pas normalement à la méthodologie « dure » de la recherche : le détour, l'incompatibilité, le désordre, le gribouillage (la pratique du « *doodling* » par opposition au « *googling* ») et surtout l'humour. Nous avons pris ces notions au sérieux, comme des outils structurels et non de simples moyens de se jouer de critères scientifiques rigides.

(A/R) À l'aune de vos intentions initiales, et maintenant que ce travail est entamé, comment décririez-vous les implications artistiques, formelles et conceptuelles et/ou théoriques de votre recherche ?

(A.S.) D'un point de vue pratique, nous avons réalisé beaucoup de choses depuis la naissance du projet. Récemment, il a profondément été influencé et transformé par ses modes de présentation publique et d'installation, qui en ont révélé la nature singulière. L'installation à la galerie Putsch de l'erg, à Bruxelles, a permis de présenter une version réduite du projet ; mais plus tôt, à l'espace Khiasma, à Paris, nous l'avions déployé à plus grande échelle. C'était passionnant, car nous avons pu développer de nouvelles composantes et de nouvelles strates méthodologiques. Par exemple, cela nous a permis d'intégrer plus profondément les pratiques initiales des participants, jusque dans les structures performatives du jeu. C'est précisément ces pratiques partagées qui ont jeté les bases de nos échanges lors des prémices de notre recherche collective, et ce bien avant A/R. Et bien sûr, ces pratiques se sont transformées et développées avec le temps, même si nous nous sommes distancés de ces ressources individuelles initiales au moment d'entamer notre projet sur le Mundaneum. Nous étions trop absorbés par les archives d'Otlet et les nouvelles structures que nous cherchions à élaborer en relation à celles-ci.

Nous avons récemment redéfini le projet comme une pratique, entre autres en relation à nos installations. J'en suis très satisfait, notamment parce que lorsqu'on définit un travail de recherche comme un « projet artistique », on extrait (et dissocie) une part de la (dis)continuité propre à la pratique artistique. Un paramètre extrêmement fécond—vis-à-vis de la plateforme A/R—tient dans le fait que la recherche ne semble pas se définir (et se justifier, en ce qui concerne le financement) comme un travail relevant des codes universitaires, contrairement aux thèses de doctorat qui sont produites actuellement dans le cadre de collaborations entre Universités et Écoles d'art. Il se trouve que je suis co-promoteur de thèse auprès de plusieurs étudiants. Le projet n'en demeure pas moins ambivalent et problématique dans ses implications politiques et esthétiques. Pour pouvoir produire quelque chose avec cette ambivalence, il faut rendre visibles les imbrications universitaires, économiques et politiques inhérentes à la conduite d'un doctorat. Quoi qu'il en soit, une question essentielle de ces doctorats touche à la codification délibérément académique de ce que nous tentons d'y penser comme une « recherche artistique »—comme un format qui, dans certains cas, encourage une forme de déconnexion (entre le projet et la pratique) en tentant de définir des procédures et des critères d'évaluation et de résultat. A/R offre au contraire une certaine *indétermination* productive—peut-être parce que cette plateforme est elle-même en train de se définir. J'espère qu'une part de cette dimension persistera et pourra être intégrée durablement à sa structure. J'apprécie énormément la



fig. 02

- fig. 01 En page d'ouverture au présent entretien : Alexander Schellow : image du projet *OHNE TITEL/SHE* (animation), encre sur papier, 42 x 30 cm, depuis 2007.
- fig. 02 ARG : *Répertoires animés*, installation, présentation du site internet, jeux. Galerie Putsch, erg, Bruxelles, décembre 2017.

manière dont vous fixez progressivement et lentement vos paramètres—c'est une approche très réfléchie.

(A/R) Lors de votre intervention à l'erg, j'ai été particulièrement intéressée par l'évolution du jeu, la construction des savoirs qui s'est déroulée au fil de la soirée. Les gens activaient constamment le réseau en l'alimentant de nouvelles définitions des notions proposées.

(A.S.) Je suis d'accord. Nous avons participé à une émission de radio organisée par l'espace Khasma qui a pris la forme d'une discussion collective autour de notre travail de recherche. Un membre du public a observé une part d'étrangeté dans notre approche : comme si l'accès à ces archives induisait une forme d'inaccessibilité fondamentale.

C'est une observation très juste qui renvoie à un paradoxe ou une contradiction inhérente au projet historique d'Otlet. À certains égards, son approche était absurde : la tentative d'englober le monde entier dans un système de connaissance. Sa conception d'un « cerveau du monde » assimile cette sorte d'hybride sous la forme d'une de ces gigantesques montagnes de petites cartes qu'il a accumulées toute sa vie durant au point de devenir ingérables, et qui constituent des « liens » analogiques nécessaires au fonctionnement du système décimal de son « méta-livre ». Comme il ne disposait pas de la technologie actuelle, il était bien sûr obligé de recourir à une méthode analogique. On passe d'un million de cartes à dix millions, elles se multiplient sans cesse. On se retrouve face à une quantité prodigieuse de liens matérialisés impossibles à englober. D'une certaine manière, c'était cela qui motivait Otlet, même si cette approche du monde semble proche de la pathologie mentale.

Le jeu que nous avons créé contribue à envisager le ridicule (un terme auquel nous tenons beaucoup) comme une stratégie pour déjouer le fonctionnalisme de la production de savoirs. Le ridicule vous oblige parfois à approcher les archives par des voies détournées. Je pense ici à un geste presque enfantin, qui consiste à approcher et rassembler un volume de matière, et qui produit systématiquement un système relationnel. L'acte de « lecture » ne consiste donc pas à déchiffrer des éléments préexistants au texte dans lequel vous entrez. Il revient plutôt à instaurer un agencement et des relations qui créent *de facto* une structure—c'est-à-dire une forme de savoir. Au lieu de constituer un index nécessaire et codifié tendant vers quelque chose, le document devient « une chose qui vous fait lire autre chose » (j'emprunte cette définition à mon ami chorégraphe Rémy Héritier). Est-ce que cela génère de l'aléatoire ? C'est l'une des questions essentielles que soulève cette approche. Mais le Mundaneum (par exemple) n'est peut-être pas tant une archive du monde qu'une archive en tant que monde.

Otlet nous intéressait de manière générale mais nous ne savions pas précisément sur quoi nous concentrer. Nous réfléchissons également à la nature imbriquée du répertoire (au sens d'un répertoire de la mémoire incarné dans la performance) et de l'archive (en tant que document écrit)—à la lumière du débat de haut vol sur le sujet entre Diana Taylor⁴ et Rebecca Schneider⁵. Ces deux notions sont-elles opposées ou sont-elles deux aspects de la même structure d'accès et de constitution de ce que l'on tient pour une archive. Mais seul le travail pratique de recherche a permis d'aboutir à une approche, qui émet l'hypothèse que l'activation performative peut être assimilée à l'acte de définition de l'archive. Dans l'exposition, nous essayons de transmettre ce cheminement au public.

(A/R) Cette dimension interactive est-elle vouée à durer et demeurer visible jusqu'au terme du projet ?

(A.S.) D'une certaine manière, la question de l'interactivité est à la source de notre approche. Mais nous partageons d'autre part une réflexion assez critique sur l'« interactivité » et la manière dont le terme est généralement compris.

Comme je l'ai mentionné plus tôt, le Mundaneum d'Otlet, ce projet visionnaire, a été réinscrit dans l'histoire comme la préfiguration de l'Internet, comme en témoigne son appellation de « Google *ante litteram* ». Cependant, le rêve d'Otlet était de bâtir un centre de documentation universel, investi d'une mission éducative et sociale, accessible à tous, refusant toute forme d'élitisme intellectuel, technologique et social, capable d'établir des liens et de créer des relations perpétuellement mouvantes, en évolution constante, brassant des sources hétérogènes, constituant ainsi « un véritable cerveau mécanique et collectif ». Toutes ces idées s'inscrivent dans une vision bien plus vaste et prometteuse que la simple préfiguration d'un moteur de recherche qui détient virtuellement un monopole sur le net d'aujourd'hui.

L'Internet que nous connaissons repose sur des choix politiques et logistiques qui ont façonné notre utilisation quotidienne—l'accès au savoir est gouverné par des valeurs hiérarchiques et économiques, des données personnelles de toutes sortes sont collectées et exploitées à des fins très variées, nous sommes confrontés à différentes formes de censure, et l'illusion de la « neutralité fonctionnelle » des moteurs de recherche et des liens est dominante. Il serait donc fructueux de s'emparer de la perspective d'Otlet pour examiner le code génétique de ces phénomènes à travers une pratique artistique performative strictement intermédiaire. Définie par Rémy Besson comme « une production de sens générée par les interactions entre différents supports »⁶ l'intermédialité nous pousse à penser l'interaction entre des ressources hétérogènes (à l'image des collections du Mundaneum) de manière synchronique, c'est-à-dire sous la forme d'une coprésence à l'intérieur d'un dispositif (à la manière d'Otlet), mais aussi en termes diachroniques, c'est-à-dire en observant l'inscription progressive et chronologique de ces différents dispositifs au sein de cette matière et leur constitution en tant que documents. En toile de fond, l'intermédialité engage aussi une réflexion sur les liens de parenté entre différents supports, liens qui se voient systématiquement re-médiés (dans le présent) par les reconfigurations et les réactions à des supports antérieurs⁷. Dans une certaine mesure, notre recherche tente de rendre visible le fossé qui sépare l'approche d'Otlet et nos pratiques numériques contemporaines.

D'une certaine manière, ce fossé, ces différents moyens d'accéder à l'information (Google, le Mundaneum), sont liés à deux conceptions opposées de l'interactivité.

(A/R) Avez-vous exploité des ressources théoriques, et si oui, lesquelles ? Qu'ont-elles apporté à votre recherche ?

(A.S.) C'est une question difficile : nous utilisons des sources théoriques à toutes les étapes de notre travail. Certaines ont même été intégrées au projet lui-même. Bien sûr, c'est un point commun que nous avons avec de nombreux artistes. Dans le cadre du projet autour du Mundaneum, nous avons par exemple consulté la plupart des publications d'Otlet accessibles. Mais la problématique fondamentale qui naît de la distinction entre une pratique de la théorie et une théorie de la pratique est ici difficile à aborder—on ne peut pas se contenter de répondre : « Je lis ceci ou cela dans le cadre d'un projet spécifique. » Ce problème est lié à une question plus globale, à savoir la distinction entre la pratique théorique et la pratique « pratique », ou ce que l'on peut qualifier de dimension « réflexive » d'une pratique. En école d'art, cette question survient lorsqu'il faut donner une ou plusieurs définitions spécifiques de ce qu'est un mémoire de fin d'études, par exemple. La plupart des étudiants en sont incapables. Et nous non plus, évidemment. Il est extrêmement difficile de faire la différence entre ces deux types de pratique, même face à un travail spécifique.

D'ailleurs, la « recherche de fond » effectuée pour ce projet a soulevé la question de l'auteur et du copyright en relation avec

les archives, et cela s'est avéré assez intéressant pour notre travail—la question de la difficulté de l'accès à une archive, celle du Mundaneum, dans notre cas—en termes institutionnels. L'année dernière, la résistance concrète d'une institution (et sa manifestation légale et/ou théorique) s'est mise à occuper un rôle important dans notre travail de recherche et notre réflexion. Elle a même failli en devenir l'enjeu central. Nous avons toutefois choisi une autre direction au bout du compte.

(A/R) Étant donné que la méthodologie, en recherche scientifique, est systématiquement explicitée parce que les résultats sont toujours évalués et critiqués à l'aune de celle-ci, pourriez-vous évoquer les méthodes que vous avez choisies, les raisons de ces choix, l'importance du respect de ces méthodologies, et leur utilité pour l'évaluation de votre recherche ?

(A.S.) Au début du projet, nous adoptions ce que l'on pourrait qualifier de méthode ou de protocole artistique. Ma préférence va probablement au second terme. À certains moments, nous avons même introduit la notion plus restreinte de « partition ». Il s'agit avant tout d'une manière bien spécifique de partager collectivement des procédés de production de savoir, parmi lesquels une boîte à outils de fonctions qui se sont cristallisées à partir de notre recherche sur l'« *expanded animation* ». Il est évident qu'il ne s'agit pas d'un travail de recherche au sens académique du terme, comme le suggère votre question, au terme duquel on obtiendrait un « résultat » qui prendrait la forme d'une valeur de vérité relative (une objectivisation), par exemple. Cependant, je ne définirais pas nécessairement cette « valeur de vérité relative »—du moins pas en termes scientifiques—comme l'objectif de la (de notre) recherche artistique. Cela dit—et une fois encore par opposition au cadre académique et méthodologique—, les protocoles que nous avons fixés sont temporaires et en constante évolution—et il ne pourrait pas en être autrement méthodologiquement parlant. À chaque étape de notre travail de recherche, nous voyons se manifester une constellation ouverte et fluctuante constituée de composants générant un protocole. Ce principe se manifeste dans différentes strates du processus. Par exemple, nous avons généré une plateforme numérique qui est à la fois un outil pour le travail de recherche lui-même et son intégration à une forme de documentation. Les protocoles concrets que vous y trouvez sont des vestiges partiels d'étapes antérieures du processus de création de la plateforme. Dans le même temps, leur architecture permet de générer de nouvelles méthodes de travail que ces processus viennent progressivement transformer (individuellement et collectivement).

En prenant cela en compte, il est très difficile de réduire nos actions à une notion d'évaluation. Je pense que c'est l'une des raisons pour lesquelles l'application de conventions universitaires à la recherche artistique (tels que les « doctorats axés sur la pratique ») a connu autant de succès par le passé, en comparaison avec des systèmes à la définition plus ouverte à l'instar de A/R. Il est plus facile (politiquement par exemple) de les communiquer et d'en partager l'impact parce qu'elles constituent par définition un ensemble de (pseudo-)critères. Dès lors, substituer un format universitaire à la notion hybride et parfois insaisissable de « recherche artistique » peut s'avérer pratique.

Je rencontre le même problème en tant qu'enseignant. Que dois-je évaluer dans la pratique d'un étudiant ? C'est une tâche quasiment impossible. Le seul système de référence que vous puissiez établir est celui qui est établi par la pratique elle-même. Mais comment l'extraire de la pratique ? Encore plus difficile : comment rendre ce système objectif ? En fin de compte, ce système est en lui-même une instance transformatrice. Pour être franc, il n'y a rien que vous puissiez corriger. Pour y parvenir, il faudrait qu'il y ait une déconnexion fondamentale entre le système de

référence et le travail. Mais cette condition ne permet pas, à mon sens, à une pratique artistique d'exister.

C'est un dilemme, certes, mais un dilemme qui, si l'on accepte qu'on ne puisse pas le « résoudre » facilement, renferme peut-être la matière la plus fructueuse et précieuse de notre conversation. D'une certaine manière, cela a trait à une valeur (qu'il faut peut-être substituer à la notion d'évaluation) de la pratique culturelle, par opposition à un « produit » plus ou moins défini.

(A/R) Vous ne cherchez pas seulement à évaluer vos résultats et votre outil, mais aussi à les diffuser dans un contexte public.

(A.S.) Absolument. Dans notre cas, la plateforme numérique a dès le départ été envisagée non seulement comme un outil, mais aussi comme une inscription formelle de notre travail. Sa fonction est double. Si bien que vous pouvez l'interpréter comme une forme de grille de lecture sans pour autant pouvoir réduire le projet à cela. En partie parce qu'il y a de nombreux résultats et d'autres structures qui vont bien au-delà de l'élaboration de la plateforme. Par exemple, notre série d'interventions à l'espace Khiasma va se poursuivre l'année prochaine. Nous organisons bientôt une journée de conférences au Mundaneum. Mais au-delà, j'estime que l'évaluation d'un travail de recherche artistique ne doit pas seulement prendre en compte ce que nous appelons un résultat, aussi complexe et étendu en soit le cadre dans lequel il intervient. La valeur d'une pratique axée sur la production de savoir ne se réduit pas à un produit ou un objet. Elle possède une fluidité intrinsèque, et elle se déroule à travers un partage de méthodes de travail. Cette dimension n'est pas uniquement théorique : elle peut avoir un impact à de très nombreux niveaux : politique, économique, etc. C'est un aspect que je tiens à souligner, même (et surtout) si un politicien est assis en face de moi. Nous devons demander la confiance—en fait, nous devons *exiger* la confiance vis-à-vis de ce genre de pratiques. C'est une question politique essentielle.

(A/R) La plateforme numérique est-elle selon vous la principale problématique ou le principal résultat du projet ?

(A.S.) Comme elle est à la fois une application, une forme de documentation et un outil, cette plateforme ne constitue pas un résultat au sens strict. Dans tous les cas, elle n'est pas encore achevée. Au début du projet, nous avons convenu d'une collaboration de deux ans avec Oral Site pour la réalisation en cours et déjà partiellement publiée de la structure numérique. Nous continuerons d'élaborer d'autres jeux avec nos *workshops*, nos installations, nos conférences et nos textes. De plus, la programmation est toujours en cours, même pour l'architecture de la page. Nous élaborons de nouveaux outils, et il manque encore une section principale.

Cela dit, la plateforme est en effet la structure qui se rapproche le plus d'un « résultat » concret jusqu'à présent. Mais elle ne doit pas faire oublier les nombreux autres éléments, comme le traitement de la matière, l'archivage (dessins, textes, photos, vidéos, etc.), les enregistrements de différents *workshops*, les articles et les moments de réflexion autour de la recherche, comme cet entretien par exemple.

Nous ne savons pas encore clairement comment nous allons clore le projet. Bien sûr, les développements des structures en cours vont s'achever un jour ou l'autre, mais... Ce « mais » correspond parfaitement au sujet de notre travail de recherche : la collecte et le tissage de liens (hypertexte) auxquels Otlet et ses collaborateurs se livraient constamment.

(A/R) Comment avez-vous décidé du degré d'interactivité de la plateforme numérique ? Est-elle ouverte à des contributions extérieures, ou le groupe forme-t-il une entité fixe qui en possède l'accès exclusif ?

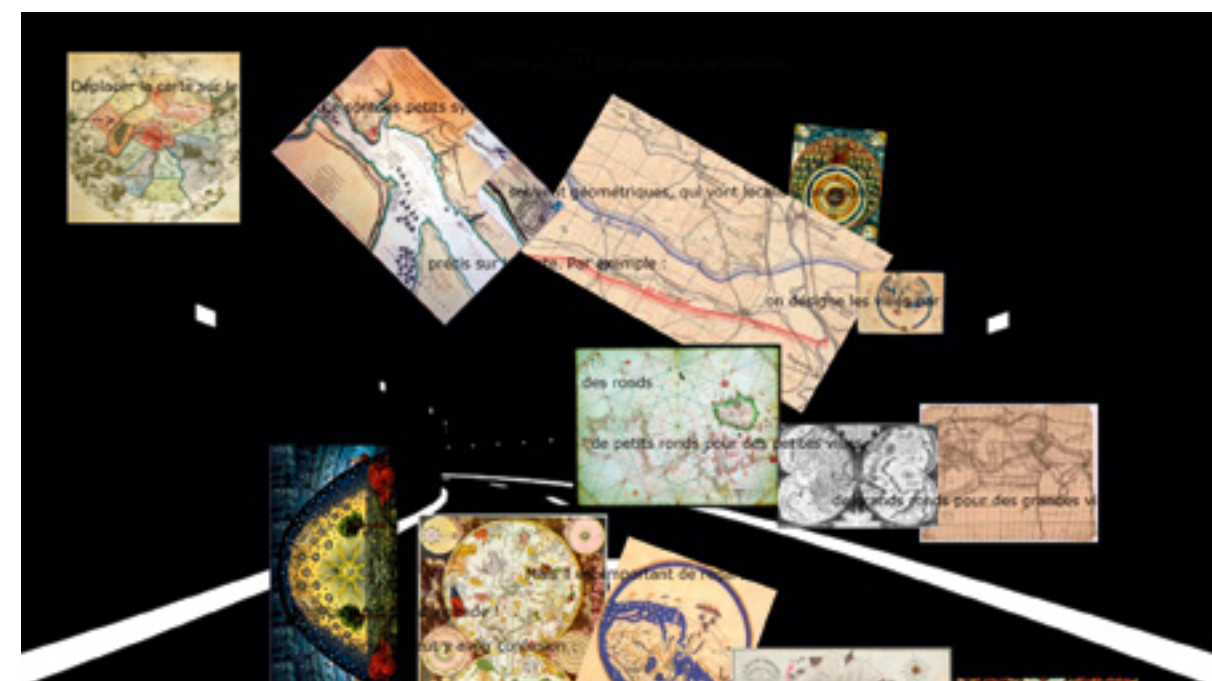


fig. 03

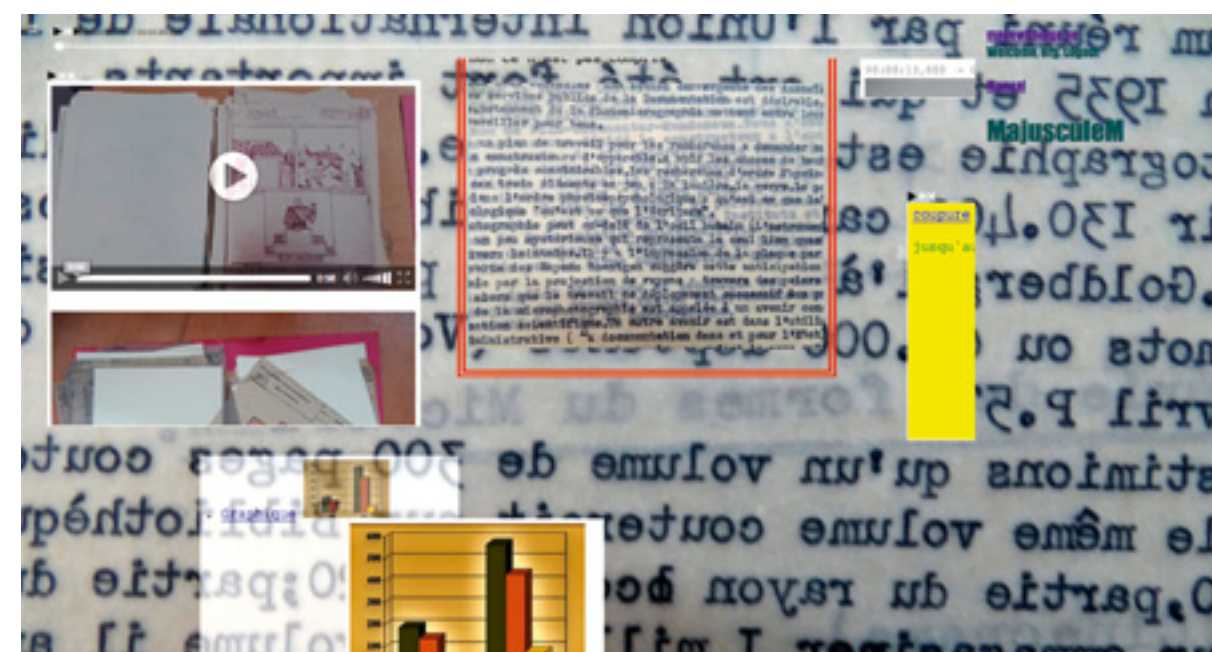


fig. 04

fig. 03 ARG : *Répertoires animés*, capture d'écran du site internet, novembre 2017.

fig. 04 ARG : *Répertoires animés*, capture d'écran du site internet (détail), novembre 2017.

(A.S.) Nous avons décidé de ne pas laisser la plateforme ouverte à n’importe quelle contribution afin de conserver un certain contrôle sur le processus de travail. C’était une décision collective qui a suscité des débats sur les limites de l’accès et plus précisément sur le niveau d’interactivité que nous envisageons pour ce projet. Je ne donne ici qu’une réponse générale qui ne rend pas compte de toutes les nuances. Nos débats sur le contrôle du contenu et sur certaines décisions générales nous ont permis d’élaborer des outils qui, appliqués à notre travail, ont permis à des apports extérieurs de contaminer et transformer notre recherche. Nous avons délibérément évité de limiter la nature de ces apports à un simple « droit du public de recueillir et d’apporter de la matière », car cela reviendrait à instrumentaliser le public sous couvert d’interactivité. À la place, nous avons tenté (dans nos *workshops* et nos installations, par exemple) d’intégrer des formats publics capables d’influencer notre proposition via la plateforme numérique, principalement sur le plan structurel.

Toutefois, l’administration du site est effectivement limitée aux membres du groupe… Et bien sûr, comme dans tout travail collectif, la structuration de cette collectivité, la définition de son espace commun, a occupé une part importante du travail sur la plateforme en tant que tel.

(A/R) Avez-vous réussi à établir un protocole vis-à-vis de cette dimension collective? Comment partagez-vous les tâches au sein du groupe?

(A.S.) Un bon mode opératoire était de réunir le groupe lors de moments de travail courts et intensifs. Des sessions de deux à cinq jours complets. Elles ont joué un grand rôle dans le développement (et le renouvellement constant) de notre travail et dans le traitement des différents types de matière, par exemple lors des séances de dessin en groupe. Elles ont aussi fait office (et le font toujours) de moments de test des jeux d’archivage. À ces périodes intensives répondaient des méthodes de travail étalées sur un temps plus long—réunions régulières et (re)distribution des rôles au sein du groupe. Nous avons donc fait alterner des périodes de recherche (pendant près de deux mois, avec systématiquement deux personnes travaillant dans les archives) et des périodes consacrées à des tâches plus concrètes, par exemple la préparation d’événements extérieurs, des *workshops*, etc. Ces réunions régulières ont également été un outil permettant d’assimiler les méthodes de travail individuelles au groupe. Si bien que la quasi-totalité des éléments de la plateforme numérique a été développée par une personne ou une équipe différente. Les rôles, principalement l’organisation, étaient échangés de temps à autre. Mais les tâches administratives plus officielles comme le budget ou toute autre charge qu’on ne pouvait pas confier à quelqu’un d’autre pour des raisons pratiques ont été confiées à une ou deux personnes spécifiques pendant toute la durée du travail.

(A/R) Comment, par exemple, avez-vous été désigné pour représenter le groupe dans cet entretien?

(A.S.) La configuration change en fonction du contexte. Par exemple, lors de l’émission de radio enregistrée chez Khiasma, la quasi-totalité du groupe a pris part à la discussion. Pour cet entretien, c’était une décision d’ordre pratique. Étant donné mon rôle dans la première incarnation du groupe, nous avons décidé que j’endosse cette fonction. Mais nous tâchons le plus possible de souligner le statut collectif du projet dans tous les documents officiels, y compris les contrats. J’essaie certes de parler au nom du groupe, mais pas de me substituer à sa voix (à ses voix, d’ailleurs, qui ont chacune des priorités très différentes).

Votre question est peut-être d’ordre formel, mais elle s’avère extrêmement importante. C’est pour nous un élément à part entière de notre travail, collectif par nature. Vous ne vous attendriez peut-être pas à ce genre de réponse venant d’un professeur qui travaille avec ses (anciens) étudiants. En fait, c’est l’une de

mes meilleures expériences auprès de ce groupe—mon statut d’ancien professeur a été totalement contredit et transformé par le processus de recherche. À un certain moment, j’ai totalement perdu le contrôle, ce qui était une très bonne chose. J’y vois un parallèle avec nos expérimentations pédagogiques au sein du département d’animation à l’erg. Nous avons commencé l’aventure en 2013. De toutes les formes qu’elle a pu prendre, le groupe ARG figure parmi les plus enthousiasmantes.

L’école est pour moi un lieu de collaboration et de partage, ainsi que de confrontation temporaire. Si bien que tout ce qui peut venir contredire la structure contre-productive et hiérarchique de l’« école » stimule la qualité des collaborations. La méthode de travail de ARG est indissociable de l’erg, et plus spécifiquement de notre approche au sein du département d’animation. Je ne suis pas naïf—il ne faut pas céder à un excès de romantisme : on ne peut pas faire abstraction des relations de pouvoir induites par le contexte de l’école. Il faut toujours tenir compte de cette violence institutionnelle. Mes collègues et moi devons donner des évaluations, par exemple (même si cette tâche peut se prêter à des expérimentations), ce qui n’est pas sans conséquences vis-à-vis de l’horizontalité ou la verticalité d’un espace collectif. Toutefois, nous pouvons proposer un ensemble de structures parallèles, hétérogènes, plus ou moins liées (ou au contraire déconnectées) à l’institution scolaire, aux entités et aux modes de travail, structures qui permettent dans un premier temps de mettre au jour ces fonctions hiérarchiques, puis de les explorer et de tenter d’en proposer une redéfinition critique.

(A/R) Peut-on considérer le groupe ARG comme une école dans l’école, qui articule et se confronte à ces questions d’une manière qui lui est propre?

(A.S.) Oui, en quelque sorte! ARG est plusieurs choses à la fois: un projet d’animation, un projet de recherche, mais aussi la mise en pratique d’un projet pédagogique. Dans sa dimension la plus radicale, je l’envisage comme une pratique d’apprentissage autodidacte et comme un espace pédagogique alternatif constitué au sein même du groupe. Le projet rejaillit également sur l’extérieur, à travers l’intégration (et l’infiltration) temporaire d’autres personnes. Ce sont ces deux aspects qui font de ce travail de recherche à la fois un projet collaboratif et un outil pédagogique.

1. « She/Elle » a initialement été publié dans *Le Genre humain*, n° 55, avril 2015, Paris, Éditions du Seuil. Une version révisée a par la suite été présentée lors de la conférence *Archives au présent* au Centre Pompidou-Metz (24-25 octobre 2014).
2. Voir Birgitta Hosea, *Substitutive Bodies and Constructed Actors: a Practice-Based Investigation of Animation as Performance*, thèse de doctorat, London Royal College of Art, 2012. Voir aussi son blog : expandedanimation.net
3. Constant est une association sans but lucratif d’artistes autogérés, basée à Bruxelles depuis 1997 et active dans les domaines de l’art, des médias et de la technologie.
4. Voir Diana Taylor, *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*, Durham/Londres, Duke University Press, 2003.
5. Voir Rebecca Schneider, « Performance Remains », dans *Performance Research—A Journal of the Performing Arts*, vol. 6, n° 2, Abingdon, Taylor & Francis, 2001.
6. Jürgen E. Müller, « Intermediality: a New Interdisciplinary Approach: Theoretical and Practical Perspectives as an Example of the Vision of Television », dans *Cinemas: Review of Cinematographic Studies/Cinemas: Journal of Film Studies*, vol. 10, n° 2-3, 2000, p. 109.
7. Cette idée renvoie au remodelage des médias existants par ce que l’on qualifie de « nouveaux médias ». Voir par exemple Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 2000.