Méthodologie de la recherche-création

média expérimental

Louis-Claude Paquin
École des médias
Faculté de communication
UQAM

étymologie

EXPÉRIENCE, action d'expérimenter, épreuve à dessein ou par hasard; connoissances acquises par l'épreuve, l'usage, la pratique, les tentatives. Du lat. experientia, fait d'experiri, éprouver, qu'on dér. du gr. peirao, peiraomai, formé de péira, épreuve, tentative.

Jean-Baptiste-Bonaventure de Roquefort (1829) Dictionnaire étymologique de la langue françoise, où les mots sont classés par familles: contenant les mots du Dictionnaire de l'Académie Françoise, avec les principaux termes d'arts, de sciences et de métiers. p. 299

 au lieu de faire la preuve par des arguments

PROUVER, lat. probare, établir une vérité, ou par des faits ou par des arguments. Preuve, la démonstration du fait ou du principe posé. — Probable, littér., qui peut être prouvé, qui a des apparences de vérité; improbable; probablement, comme on peut le croire. Probabilité, vraisemblance, ce qui peut être admis à la preuve, ce que l'on ne peut rejeter par la fin de non-recevoir; il y a

Adolphe Mazure (1863) Dictionnaire étymologique de la langue française usuelle et littéraire. p. 377

 mettre à l'épreuve : connaissance par la pratique, par le corps

EFREUVE, s. f. Tentatio. essai, experience qu'on fait de quelque chose : (heureuse —; —dangereuse; faire l'— de; être, mettre à l'—); à l'—, qui résiste (être à l'— des tentations, etc.); t. d'impr. feuille tirée d'une planche è, d'une estampe pour en corriger les fautes (faire une —, l'—; bonne, mauvaise —); se dit d'une estampe publiée. —, action d'éprouver; son effet; sorte de question, de supplice auxquels nos ancêtres ignorants et superstitieux soumettaient les accusés pour éprouver leur innocence (— du feu, en maniant du fer rouge ou marchant dessus sans se brûler; — de l'eau, en y plongeant sans s'enfoncer).

Pierre Claude Victor Boiste (1843) Dictionnaire universel de la langue française, avec le latin et l'étymologie, p. 283



en science

- méthode qui consiste à tester par des expériences répétées la validité d'une hypothèse et à obtenir des données quantitatives permettant de l'affiner;
- permet de recueillir des données sur le domaine d'étude, et la confrontation du modèle aux faits
- acquisition de connaissances
- vérification ou falsification d'une hypothèse (mode hypothético déductif)
- induction / déduction / abduction
- contrôle des paramètres (décontextualisation)
- en dehors du paramètre à tester par la variation, tous les dispositifs doivent être rigoureusement identiques
- protocole pour la reproduction à l'identique
- oui mais la complexité (E. Morin)
- comporte trois phases: la préparation; l'expérimentation; l'évaluation
- pour les phénomènes naturels trop complexes, trop vastes, trop dangereux, trop chers ou trop long à reproduire, on a recours à un dispositif simplifié : le modèle



en création

- John Dewey L'art comme expérience (1934)
 - [È]tre (vivant) à la fois de nature et de culture, l'humain possède cette capacité d'entrer en relation avec son environnement par le biais des signes et symboles, insufflant aux moindres parcelles du monde visible, une valeur et une signification qui le transcendent et renvoient, à chaque instant, au monde invisible des émotions, des désirs, des rêves.
 - l'expérience est la nature culturellement habitée, vécue et transigée.
 - Ses « traits génériques » ne sont autres que ceux de toute perception consciente. Elle est : transactionnelle, contextuelle (situationnelle), spatio-temporelle, qualitative, narrative, etc. Ce sont les grandes catégories par lesquelles nous faisons « sens » de notre expérience « personnelle » particulière et l'inscrivons dans le drame plus large de l'expérience humaine « universelle »
 - aucune activité humaine n'atteste mieux de cette aptitude à rejoindre le particulier et l'universel, que l'art et, plus généralement, l'expérience esthétique.
 - « l'expérience esthétique est une expérience imaginative » (p. 317)
 - « (...) l'esthétique ne s'ajoute pas à l'expérience, de l'extérieur, que ce soit sous forme de luxe oisif ou d'idéalité transcendante, (...) [mais] consiste (...) en un développement clair et appuyé de traits qui appartiennent à toute expérience normalement complète » (p. 71)

http://www.ugtr.uguebec.ca/AE/Vol_13/recension/Bastien.html



en création

- caractère exploratoire du processus
 - pas en raison de l'utilisation de nouvelles technologies
 - ni de l'ouverture de l'oeuvre
- « toute création n'est pas expérimentation »
 - « aucune pratique n'est expérimentale en soi, ni de bout en bout »
- « devient un opérateur critique [...] à partir du moment où l'on accepte d'en faire un usage local »
 - repérer des points d'expérimentation dans un processus ou une pratique
 - doit être ressaisi dans des dispositifs précis, articulé sur des points de dévissage, là où il y a «du jeu»
 - doit organiser des schémas d'action et se traduire par des actes.
- attitudes fondamentales:
 - étonnement, tâtonnement, doute, bricolage, erreur et ratage, etc.
 - la pratique n'est jamais l'application d'une idée
- méthodes permettant à l'indécision ou à l'incertitude, au doute ou au questionnement de se produire, en actes, dans un processus de création

 During, E., Jeanpierre, L., Kihm, C. et Zabunyan, D. (2009). In actu de l'expérimental dans l'art, les Presses du réel.



en création

- repousser les limites de l'audible[, du visible]
- remise en question des codes et de l'organisation
 - utiliser des éléments d'indétermination
 - travail fondé sur le jeu de l'hétérogénéité
- improvisation
- travail avec la matière sans but préfixé
- le « non savoir »
- obstacles à surmonter
- remise en question
- mise en danger, risque
- « jeu des plaisirs et des peines, de rencontres, d'erreurs et d'errance »(p. 4)
- « un travail de l'inarticulation et de la désarticulation » (p. 6)
- « L'expérimentation artistique est, nécessairement, sinon " révolutionnaire " et dissidente, en tout cas résistante, en le sens bien particulier d'une ré-sistance ontologique » (p. 6)

Viennet, D. (2010). L'experience de l'innommable.

