
Ethnographie d'une création en action

Les machines sonores de Pierre di Sciullo

Pierre di Sciullo's Sound machines. Ethnography of a Creation in Action

Francesca Cozzolino



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/6690>

DOI : [10.4000/imagesrevues.6690](https://doi.org/10.4000/imagesrevues.6690)

ISSN : 1778-3801

Éditeur :

Centre d'Histoire et Théorie des Arts, Groupe d'Anthropologie Historique de l'Occident Médiéval,
Laboratoire d'Anthropologie Sociale, UMR 8210 Anthropologie et Histoire des Mondes Antiques

Référence électronique

Francesca Cozzolino, « Ethnographie d'une création en action », *Images Re-vues* [En ligne], Hors-série 7 | 2019, mis en ligne le 08 décembre 2019, consulté le 30 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/6690> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.6690>

Ce document a été généré automatiquement le 30 janvier 2021.



Images Re-vues est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.

Ethnographie d'une création en action

Les machines sonores de Pierre di Sciullo

Pierre di Sciullo's Sound machines. Ethnography of a Creation in Action

Francesca Cozzolino

Cet article est issu de l'ethnographie de l'exposition de Pierre di Sciullo, intitulée « Typoéticatrac. Les mots pour le faire » qui a eu lieu entre avril et juillet 2017 au centre d'art Le Bel Ordinaire (Pau).

Introduction

- 1 Designer graphique, dessinateur de caractères typographiques, Pierre di Sciullo tient une place singulière dans le domaine de la création en design graphique. Fondateur de la revue *Qui résiste*, au sein de laquelle il diffuse ses recherches typographiques (comme le *Kouije* ou le *Quantange*)¹, il se singularise par la manière dont, par ses créations visuelles, il interroge le lien entre le son et le signe, explore les origines et les limites du langage et conçoit des installations signalétiques qui prennent en compte la position du lecteur dans l'espace.
- 2 En sortant l'écrit des échelles habituelles de la page ou de l'écran vers l'échelle urbaine, comme dans ses nombreux projets de signalétique ou lors de ses interventions dans le cadre du Festival d'Aurillac, le designer donne forme à des écritures qui façonnent le contexte dans lequel elles s'exposent (la façade d'un musée, un mémorial, le long du parcours d'un tramway).
- 3 En 2010 il était intervenu dans un séminaire à l'EHESS² pour montrer certains de ses projets et j'avais alors commencé à m'intéresser à son travail. La manière avec laquelle il pensait les situations de lecture et d'écriture dans la ville résonnait avec les problématiques de recherche qui étaient les miennes à ce moment-là, lorsque je m'interrogeais sur la puissance performative des actes d'écriture³ – surtout dans le contexte urbain – et sur leur capacité à façonner l'environnement visuel d'un lieu, à en construire l'identité culturelle et à participer ainsi à la production du social⁴.
- 4 Puis, quelques années plus tard, nous avons commencé un échange singulier : nous nous rencontrons une fois tous les deux ou trois semaines pour des « cours de langue », c'est-à-dire que nous discutons ensemble des proverbes en français et en italien et essayons de les traduire d'une langue à l'autre, ou plutôt d'un contexte culturel à l'autre. Prenons deux exemples : l'expression « *Campa cavallo che l'erba cresce* » correspond à « Compte là-dessus et bois de l'eau » ou encore à « Tu peux toujours courir » et quand, en italien on dit « j'ai une épine dans le flanc », en français on dit plutôt « j'ai une épine dans le pied ».
- 5 Au cours de ce « jeu » nous discutons plus généralement des systèmes graphiques en vigueur dans différentes cultures, des origines du langage, du lien entre les signes graphiques et le son, thèmes que Pierre di Sciullo abordait de manière expérimentale sous la forme de créations typographiques, d'aquarelles et parfois d'expérimentations sonores. Ces rencontres venaient ainsi consolider l'intérêt que nous partagions pour le potentiel heuristique de ce qu'il nomme des « jeux de langage » (en faisant référence à Lacan⁵) dans lequel le graphiste m'impliquait lors des « cours de langue » ainsi qu'une réflexion commune sur le lien entre écriture, perception et action. C'est dans l'objectif de travailler l'articulation entre ces trois éléments que nous avons imaginé l'exposition



- « Typoéticatrac », que le designer souhaitait présenter comme une déambulation dans son atelier à la rencontre de ses recherches en cours.
- 6 Rassemblant un ensemble de projets inédits produits par le designer graphique au cours de l'année 2016, l'exposition « Typoéticatrac » avait été conçue comme une invitation à « faire faire », c'est-à-dire à engager le spectateur dans des actions demandant la manipulation de l'écriture et une relation physique à l'écrit. En jouant avec les mots, le visiteur était ainsi sollicité pour compléter une phrase, deviner une écriture secrète, composer des adresses imaginaires, chanter des « typographies-sonores », écouter des « affiches-polyphoniques » ou encore activer de singulières machines sonores. Le designer souhaitait en effet matérialiser ses recherches autour du langage, le signe typographique et le son avec ce qu'il appelait des « machines heuristiques » pour explorer les limites du langage.
 - 7 Cet article rend compte du processus qui a été engagé pour produire ces étranges machines – baptisées ensuite par le designer « machines sonores » – à partir de la recherche des matériaux dans une ressourcerie jusqu'à leur utilisation par les visiteurs pendant l'exposition.
 - 8 Nous avons ainsi retracé le cheminement dans les étapes de création de ces machines en montrant comment s'articulent quatre phases : la conception de l'exposition et la matérialisation de l'idée des machines sonores sous forme de dessins, la récupération des matériaux dans une ressourcerie, le montage des objets en atelier alors que les machines prennent une forme matérielle et sont associées à un son, la présentation dans l'exposition et l'interaction avec le public. La trajectoire qui émerge de cette mise en séquence du processus de création, tout en reprenant la méthode de la « biographie d'objets », nous amène à nous en écarter. En effet ici il ne s'agit pas de tracer une biographie d'objets de leur création à leur position dans le monde social⁶, mais de suivre la trajectoire d'objets extraits de leurs usages sociaux d'origines et re-singularisés par le travail de l'artiste⁷ par une série d'opérations matérielles que nous avons décrit en termes de chaîne opératoire. Ce processus est restitué de manière linéaire dans le texte et résumé sous la forme d'un tableau inspiré de la méthode de la chaîne opératoire, dans la conclusion.
 - 9 L'ethnographie de ce processus de création en action nous amène à observer les usages créatifs de la technique, les astuces mises en œuvre pour produire des objets aux qualités polysensorielles, qui sont à la fois formes matérielles, visibles manipulées (donc touchées) et aussi sonores. Le récit que nous avons tissé amène ainsi à voir la manière dont des objets d'exposition prennent une partie de leur sens au cours de leur fabrication. Il s'agit d'objets singuliers dont nous avons suivi leur devenir à partir de la récolte des matériaux dont ils sont issus (des objets recyclés dans une ressourcerie) jusqu'à leur fabrication par assemblage puis à leurs requalification symbolique en machines sonores.
 - 10 Ces dernières sont le résultat d'un processus de recherche matérialisé par un cahier présent tout au long de la chaîne opératoire que nous avons schématisée et qui nous donne à voir une heuristique de l'art qui se construit tout autant par des opérations concrètes réfléchies et pensées en amont que par des tâtonnements et expérimentations qui émergent par ricochets.

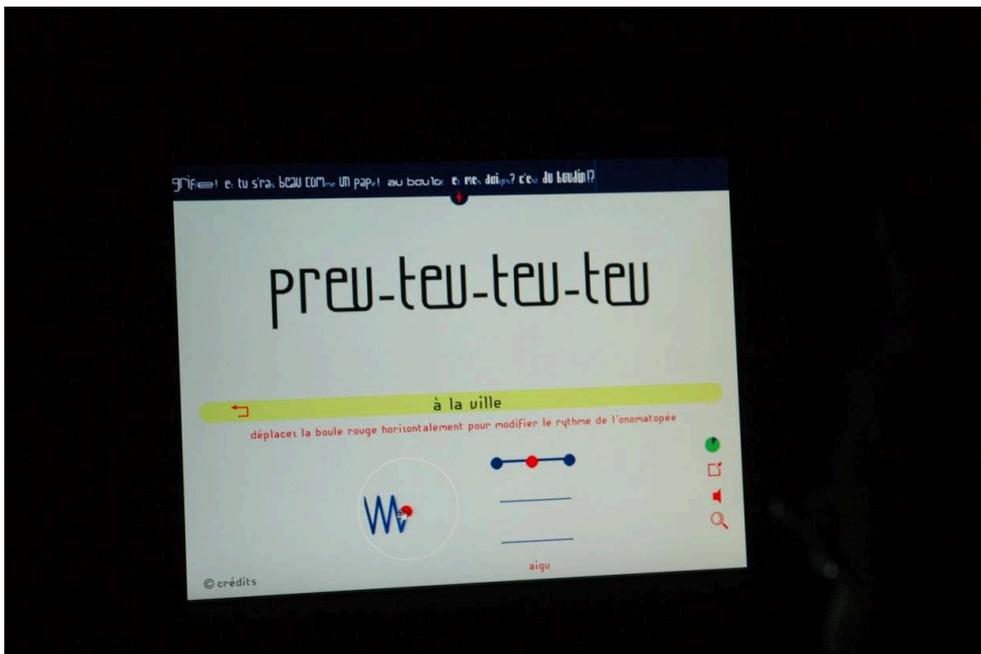
Premiers pas : un projet d'exposition pour des expérimentations sonores

- 11 Fin 2015, Florence de Mecquenem m'avait sollicitée pour proposer une exposition au centre d'art le Bel Ordinaire (Pau) à laquelle j'avais répondu en avançant l'idée d'une exposition monographique sur les recherches graphiques et sonores de Pierre di Sciullo.
- 12 L'exposition que nous commençons à penser pour le Bel Ordinaire nous permettait de produire certains objets issus des recherches plastiques du graphiste et devenait pour moi un véritable terrain d'enquête me donnant l'occasion de suivre un projet de création « en train de se faire ». Depuis longtemps, l'étude de la création a donné lieu à des formes narratives diverses, de l'essai critique à des productions visuelles telles que le film ethnographique ou encore le documentaire d'artiste, jusqu'à des dispositifs plus expérimentaux comme le célèbre *Mystère Picasso* de Clouzot (1956). Il s'agissait ici d'ethnographier les coulisses du travail de l'artiste : observer comment il agissait en prêtant attention aux gestes techniques mobilisés et repérer comment ceux-ci étaient répartis dans un ensemble très riche de matériaux et distribués au sein d'acteurs participants au projet d'exposition⁸. Ce « terrain » devenait ainsi une véritable opportunité de saisir les « chaînes opératoires artistiques »⁹, c'est-à-dire d'analyser comment une suite d'actions et d'utilisations d'objets par une variété d'acteurs en interaction permet de produire une exposition.
- 13 L'exposition s'articulait autour de quatre îlots reliés par des éléments communs : l'écriture déployée dans l'espace, la dimension sonore, la dimension performative.
- 14 Le premier îlot, *J'y suis presque*, se déclinait en deux propositions plastiques où les éléments à lire devaient être activés manuellement par le visiteur par des dispositifs simples à base de charnières, ressorts et tiroirs.
- 15 *L'or de la fougue* présentait une série de textes polyphoniques à lire comme une affiche à plusieurs voix, dont certains étaient à écouter. Tirés des créations textuelles réalisées par Pierre di Sciullo entre octobre 2015 et janvier 2016, ces textes suivent une règle commune de dessin et d'écriture. L'auteur écrit rapidement la colonne centrale sous la forme d'une petite annonce ou d'une liste de mots sur un thème donné comme les troubles optiques, la politique, l'amour. Puis, il comble les espaces vides à gauche et à droite en écrivant un texte qui vient augmenter et détourner le précédent. Cela donne lieu à des compositions où les registres de langage se croisent, où la forme des lettres et les couleurs employées « riment » les voix d'énonciation qui se côtoient, se superposent, se répondent parfois donnant forme à une « polyphonie visuelle ».
- 16 *Le composteur d'adresses prédictives* est un afficheur manipulable qui permet de composer une adresse imaginaire à partir des données proposées et offre des millions de possibilités. Ce dispositif, inspiré des créations littéraires de l'Oulipo, permet de dessiner une ville imaginaire.
- 17 Le dernier îlot, le *Syllabo*, rassemblait des expérimentations « phonético-typo-plastiques » qui soulignaient le lien entre signe graphique et son. Ces recherches menées depuis 1988 par le designer avaient été enrichies par de nouveaux développements : syllabes familières et autres improbables, mots énigmatiques et machines sonores singulières. L'ensemble se voulait une « machine conceptuelle » pour penser les origines du langage dans un univers synesthésique. Cette salle présentait également de

séries d'aquarelles peintes entre 2013 et 2015 et des étranges machines sonores produites en 2016 et 2017. Les aquarelles représentaient des voyelles, des syllabes, des mots énigmatiques en français ou en italien, accompagnant des séries de mots dans lesquelles les consonnes disparaissaient, ou l'ordre des lettres était déconstruit.

- 18 Les machines sonores étaient issues d'assemblages d'objets récupérés dans des ressourceries à Paris et s'activant par des opérations mécaniques simples (friction, frottement, percussion, ruissellement, vibration). Elles proposaient au public de jouer avec des sons inédits devant évoquer la sonorité des consonnes.
- 19 En souhaitant donner une place importante à la dimension sonore, le designer donnait suite à deux expérimentations qu'il avait montrées en 2005 lors de l'exposition « Écrire à voix haute »¹⁰. Il y jouait sur la rencontre de l'écriture, de la voix et de l'espace comme avec les « Verres à chanter » qui composaient un étrange instrument de musique : plusieurs pupitres en bois intégraient un détecteur de présence, un lecteur MP3 et, à hauteur d'homme, une surface lumineuse en verre, représentant une voyelle. Quand on s'approchait, le capteur lançait la diffusion d'une courte piste sonore ; une chorale chantait une transposition de la voyelle à lire. Dans la même exposition, se trouvait le « Pousse-pousse à onomatopée », un écran d'écriture interactif qui présentait un jeu sonore et visuel collectif basé sur les correspondances voix-écriture. Il s'agissait bien de dispositifs visant à faire converger le son des lettres et leur dessin par la manipulation du public.

Fig. 1.



Pousse-pousse à onomatopée, jeu interactif conçu par Pierre di Sciullo avec le concours de Antoine Denize et Laurent Colomb, exposition au centre d'art de la ferme du Buisson, avril-juillet 2005.

© Pierre di Sciullo, Antoine Denize, Laurent Colomb 2005

- 20 C'était justement ce dernier aspect, d'interaction par la manipulation, que Pierre di Sciullo souhaitait développer. En s'inspirant à la fois des expériences de musique concrète et électroacoustique de Pierre Schaeffer, des compositions de Georges Aperghis, de la *Ursonate*¹¹ de Kurt Schwitters et des artefacts interactifs de Golan Levin,

il voulait développer la portée musicale de ses expérimentations mais aussi créer des machines sonores : « un peu à la manière de Gaston Lagaffe avec son Gaffophone », disait-il en souriant alors qu'il évoquait ce personnage emblématique de la bande dessinée.

- 21 Ces machines allaient être rassemblées dans ce qu'il a appelé plus tard le Syllabo, un étrange laboratoire de la syllabe qui prenait la forme d'une salle d'entraînement : « je l'imagine comme une véritable salle de sport, où les gens font des efforts pour manipuler les machines qui ne seront pas des objets technologiques, mais des dispositifs à activer »¹². C'est ainsi qu'un an et demi plus tard, le public se sera retrouvé dans des salles d'expositions à soulever des planches typographiées et reliées avec des poulies, à tourner les lettres-modules du « composteur d'adresses prédictives », à pédaler sur un « vélo-paillasson », à marcher sur un « step-couineur ».
- 22 Pierre Di Sciullo considérait le Syllabo comme une salle d'entraînement mais aussi comme une salle d'écoute destinée à « écouter autrement les objets de tous les jours, observer comment ces bruits peuvent devenir des sons. C'est l'expérience que je veux proposer », disait-il. La manière dont tout cela a pris forme est l'objet de ce récit ethnographique.

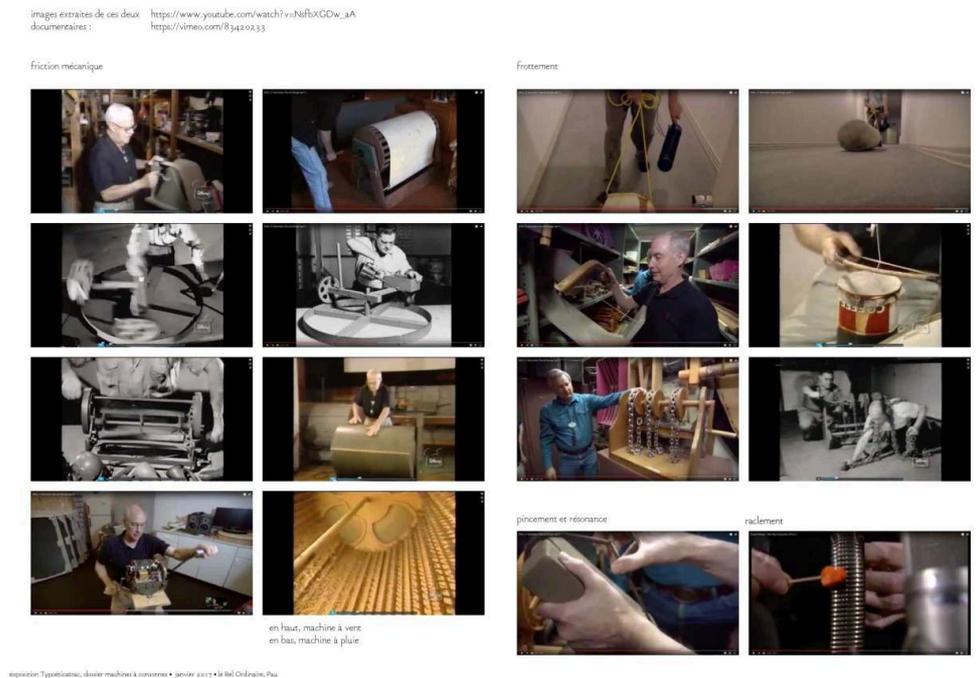
Imaginer des gestes et des matières à son

- 23 À l'occasion de plusieurs échanges, Pierre di Sciullo avait commencé à formuler ses intentions aussi bien en dessinant qu'en écrivant. Dans la première version du cahier d'exécution de l'exposition qui date de mi-janvier 2016, il décrivait le Syllabo comme une « machine conceptuelle qui va susciter la création de plusieurs outils »¹³.
- 24 Ce travail de recherche entre langage et son était enraciné dans les réflexions commencées bien avant, en 1987, quand il avait dessiné le *Quantange* une police de caractère expérimentale proposant autant de formes de lettres que de façons de les prononcer en français. L'objectif de ce nouveau travail était d'indiquer la prononciation par des correspondances graphiques entre les signes et les sons. Il souhaitait dorénavant incarner ces recherches dans des dispositifs analogiques dessinés à partir de « textures à son » : des matières qu'on racle, d'autres qu'on peut faire vibrer ou encore froisser.
- 25 C'est lors de cette phase de recherche que j'ai constaté que Pierre Di Sciullo avait un rapport immédiat à la matière et que la gamme des outils dont il se servait dépassait largement ceux que l'on pourrait imaginer habituellement entre les mains d'un graphiste. Il ne se servait pas seulement d'un ordinateur et de logiciels tels que Photoshop ou Indesign. Dans son atelier on trouve des crayons de couleurs, de la peinture, des échantillons de plaques de verre et de toute autre matière lui servant de support pour ses typographies. Alors que je l'observais dessiner pour concevoir une autre installation de l'exposition intitulée « L'or de la Fougue », une série de textes polyphoniques peinte sur les murs, je me rendis compte qu'il élaborait alternativement des formes graphiques à l'écran ou sur papier.
- 26 Mais avec les machines sonores, il lui fallait sortir de la page du cahier ainsi que de l'interface de l'écran et préfigurer des situations d'actions à partir de matières à manipuler. L'un des points importants pour lui était l'affordance¹⁴ des machines, c'est-

à-dire leur capacité à suggérer leur prise en main de telle manière que le public puisse les manipuler facilement, sans danger et sans préparation ou initiation particulière.

- 27 Il cherchait également à lier la production de sons à des mouvements mécaniques. Pour imaginer ses machines analogiques il a puisé dans plusieurs références plastiques comme les objets hybrides et automatisés de l'artiste Nicolas Darrot¹⁵ ainsi que dans les expériences produites par Jimmy McDonald au sein du laboratoire de design sonore de Walt Disney¹⁶.

Fig. 2



Répertoire des « gestes et matières à son » élaboré par Pierre Di Sciullo à partir des expérimentations produites par Jimmy McDonald au sein du laboratoire de design sonore de Walt Disney.

@ Crédits photo : Pierre di Sciullo

- 28 Passionné par la matérialité des choses, attentif aux techniques et aux objets du quotidien, il commença ainsi à répertorier une série de gestes pouvant émettre des sons en manipulant des matières différentes. Il choisit de distinguer plusieurs actions : la friction mécanique, le frottement, le pincement à résonance, le raclement, l'usage de l'air comprimé, la percussion, le ruissellement. Il répertoriait ainsi les actions élémentaires sur la matière autour desquelles diverses familles d'objets s'organisaient.

Fig. 3

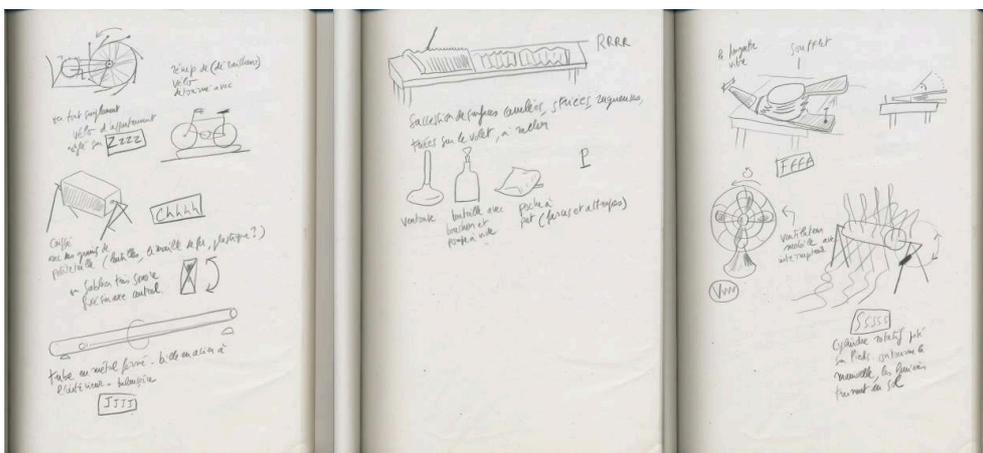


Répertoire des « gestes et matières à son » élaboré par Pierre Di Sciullo à partir des expérimentations produites par Jimmy McDonald au sein du laboratoire de design sonore de Walt Disney.

@ Crédits photo : Pierre di Sciullo

- 29 Cette opération classificatoire n'est pas sans rappeler les méthodes de descriptions, de comparaisons et d'analyses présentées par André Leroi-Gourhan dans *Évolutions et Techniques*. Plus précisément, dans le volume intitulé *L'homme et la matière*¹⁷, l'ethnologue avait classé les moyens par lesquels l'homme fabrique des objets à partir des matériaux bruts que le milieu offre à son activité technique, visant ainsi une interprétation des manières d'agir de différentes sociétés.

Fig. 4.



Dessins des machines à consonnes.

@ Crédits photo : Pierre di Sciullo

- 30 Ce qui est singulier dans la manière de procéder de Pierre di Sciullo (qui reste d'une portée très modeste par rapport au programme de classification et d'analyse des objets développé par Leroi-Gourhan) est que le milieu technique dans lequel il puise n'est pas celui du numérique qui sous-tend la plupart des créations de design interactif. Il cherche à produire ses machines analogiques à partir d'objets qui nous entourent dans notre quotidien, d'objets ordinaires, voire banals, dont on ne se sert plus et que l'on peut trouver dans une ressourcerie.
- 31 Après plusieurs mois de recherches, en janvier 2017, il avait mis au point un document présentant des machines expérimentales qu'il avait dessinées sur son cahier de recherche : un ventilateur mobile, un soufflet, un cylindre rotatif, un sablier sonore fixé sur l'axe central, un tube en métal fermé rempli de billes, une ventouse, une succession de surfaces striées à racler.
- 32 Ces dessins étaient accompagnés d'une liste de consonnes associées à une action correspondante pour les évoquer :
- p - bouteille qu'on débouche = compression, décompression, explosion, résonance
 - t - percussion avec émission d'air, la langue claque au palais
 - c - percussion avec émission d'air, caisse de résonance semi-ouverte
 - b - bulles qui éclatent
 - d - comme p mais restriction de l'explosion qui vient buter sur un obstacle sur le seuil de la caisse de résonance
 - g - caisse semi-fermée, percussion modérée à l'opposé
 - f - soufflet avec chicane ou frottement intense
 - v - tournoiement d'un tuyau creux
 - s - courroies trainées
 - z - bourdonnement, 2 pignons façon vélo pour aller vite
 - ch - grésillement : friture ou grain de petite taille qui tournent dans un cylindre
 - j - bille dans caisse fermée
 - l - ? avec de l'eau ?
 - r - raclement d'une caisse striée
- 33 Dans ce document, les machines sonores étaient présentées comme des machines à consonnes, à la manière de bruiteurs de dessins animés dont l'objectif était de donner à éprouver au public le « bruissement de la langue », disait-il en faisant référence au travail de Roland Barthes¹⁸.

Comment l'œuvre « à faire » s'invente dans une ressourcerie

- 34 Pour que ces machines, n'existant alors que sous la forme de dessins, parviennent à se matérialiser, le designer avait choisi un lieu particulier pour s'équiper de ces matériaux qui lui permettraient de passer de l'existence virtuelle, pour reprendre les termes d'Étienne Souriau, à l'existence concrète de son œuvre¹⁹. Pour ce faire, Pierre décida de se rendre dans une ressourcerie. Commença alors une série d'explorations, qui se fit sur plusieurs jours et qui me permit d'observer des manières d'inventer des œuvres à partir d'objets extraits de milieux sociaux-techniques différents et sélectionnés pour leur capacité à engager des actions mécaniques produisant des sonorités.

Fig. 5



Pierre di Sciullo visite la ressourcerie « La petite Rockette », Paris, 11 janvier, 2017.

@ Crédits photo : Francesca Cozzolino

- 35 Le 11 janvier 2017, nous nous rendons pour une première visite à la ressourcerie de la « Petite Rockette »²⁰, située dans le XI^e arrondissement de Paris. Ce lieu sera non seulement l'endroit privilégié pour l'achat de matériaux mais également le lieu où les machines elles-mêmes ainsi que les gestes pouvant les activer s'inventeront au fur et à mesure que le designer choisira des objets évoquant des actions sonores.
- 36 Deux autres personnes accompagnent Pierre di Sciullo : Mathilde, scénographe, formée dans une école de design industriel à Paris qui, assumant le rôle d'assistante pour cette partie du projet, prendra en charge la fabrication des machines ; et Amandine, une jeune femme chargée de projets au sein de l'association qui gère ce lieu où on collecte, on trie, on organise et on revend à des prix très modestes, toutes sortes d'objets qui ont été donnés après avoir été utilisés. Ce type de structure, propice à l'idée de donner une deuxième, voire une troisième vie, à des objets usuels, correspond à l'intention de l'artiste de re-qualifier des objets ayant potentiellement la capacité d'émettre des sons évoquant la sonorité des consonnes. L'espace de la ressourcerie est structuré en plusieurs étages. À l'entrée se trouvent les caisses et un peu plus loin s'organise l'activité de récupération : les donateurs consignent leurs objets et matériaux auprès de salariés ou bénévoles chargés de réceptionner les dons. Ceux-ci sont pesés, enregistrés dans un ordinateur et puis classés dans des bacs et des charriots.

Fig. 6



L'espace de stockage et distribution où s'organise l'activité de récupération. Ressourcerie « La petite Rockette », Paris, 11 janvier, 2017.

@ Crédits photo : Francesca Cozzolino

L'objectif de cette opération – explique un membre de l'association – est de comprendre quels objets partiront en circulation, ou bien iront dans la poubelle, ou pourront être revendus. Ceci n'est pas un lieu de commerce mais d'incitation à la réduction de déchets.

- 37 L'activité principale de la ressourcerie est en effet la récupération, mais l'association propose également des ateliers de récupération créative s'adressant aux enfants, des ateliers autour du recyclage et du détournement d'objets, d'autres ateliers de réparation concernant l'électroménager, l'informatique ou encore le redémarrage des machines à coudre.
- 38 Il existe plusieurs de ces lieux à Paris, comme c'est le cas pour la Réserve des Arts²¹, un lieu plus particulièrement fréquenté par les artistes. La ressourcerie « La petite Rockette » inclut également un « hacker space » qui, sur le modèle d'un Fablab²², se présente comme un véritable « laboratoire de bidouilleurs »²³. L'accès ici est normalement réservé au personnel mais il nous est exceptionnellement ouvert par les membres de l'association. Lors de notre visite, un petit concert est en cours : un homme joue un motif musical avec un manche d'aspirateur dont il se sert comme d'une flûte.

Fig. 7



Un homme joue un motif musical avec un manche d'aspirateur dont il se sert comme d'une flûte. « La petite Rockette », Paris, 11 janvier, 2017.

@ Crédits photo : Francesca Cozzolino

39 En regardant cette scène Pierre di Sciullo me dit :

Voilà, ce n'est plus un déchet cet aspirateur mais un nouvel objet, ça va dans le sens de ce que je cherche, même si je voudrais quelque chose de plus archaïque par rapport aux objets obsolètes du monde contemporain. Cherchons par exemple des objets à manivelle.

Fig. 8



Dans un café près de la ressourcerie, Pierre di Sciullo dessine des détails des machines sonores.
Paris, 11 janvier, 2017.

@ Crédits photo : Francesca Cozzolino

- 40 À la suite de cette rencontre, nous nous rendons dans un café avec Mathilde, pour regarder les dessins du cahier de recherche du designer et lister les objets vus dans la ressourcerie et qui pourraient se prêter à la réalisation de ces machines.

Fig. 8 bis



Dans un café près de la ressourcerie, Pierre di Sciullo dessine des détails des machines sonores. Paris, 11 janvier, 2017.

@ Crédits photo : Francesca Cozzolino

- 41 Deux jours après la première visite, Pierre et Mathilde explorent à nouveau les locaux de la ressourcerie en suivant le programme de travail qu'ils se sont donné : ils cherchent d'abord des vélos, trottinettes et des machines à coudre, puis ils passent au crible le bac portant la mention : « Métaux et câbles à recycler ». Reconnaisant Pierre, le bénévole responsable du hacker space lui propose toutes sortes de composants électriques et mécaniques et Pierre précise : « je cherche des rotations qui fabriquent des sons », affirmant ce faisant sa volonté de travailler avec des dispositifs mécaniques et non électroniques. Ils se lancent alors dans la recherche de manivelles, fouillent dans les bacs, regardent les objets et se consultent sur la manière dont ils peuvent les manipuler pour produire des sons. Après plusieurs heures de fouille Pierre di Sciullo fait son choix : trois vélos, deux ventilateurs, un aspirateur, un steppleur.
- 42 Ces objets contiennent les éléments qu'il recherche : des pédales, des roues, des tubes. Ces rebuts deviendront ainsi des ressources, qui, décomposées et réassemblées autrement, trouveront une deuxième vie dans l'atelier de Mathilde, où s'effectuera le travail de production matérielle des machines sonores.

Assembler des matériaux, attribuer un son aux machines

- 43 C'est dans l'atelier de l'assistante de réalisation, situé dans le nord de Paris, dans un local partagé avec plusieurs artistes et artisans, que les machines sonores prendront forme.

Fig. 9



Atelier de Mathilde. Saint Denis, le 26 janvier 2017.

@ Crédits photo : Francesca Cozzolino

- 44 Mathilde a démonté les vélos, la trottinette et l'aspirateur et a placé des éléments (une roue, des pédales, un manche) sur une table de travail à côté d'outils et matériaux divers : machines à souder, visseuse, pistolet à colle, vis, tubes en plastiques, joints, etc. Avec le designer ils font plusieurs tests : ils cherchent à positionner des matières en friction avec les rayons de la roue ou encore à remplir une gaine électrique de billes pour obtenir un « bâton de pluie ».

Fig. 10



Le Bâton de pluie. Saint Denis, le 26 janvier 2017.

@ Crédits photo : Francesca Cozzolino

- 45 La conception prend donc ici un tour bien spécifique. Dès lors, les différentes manipulations deviennent parfois contradictoires et d'autres fois, l'assemblage retenu émerge d'une mauvaise manipulation ou alors du hasard. Ce fut le cas d'un incident ayant donné naissance au « pédalier frotteur » (fig.11) : la chute de câbles en plastique tombés par terre et dans lesquels le designer a fait un faux pas, lui suggéra la manière de positionner ces matériaux en friction avec les rayons de la roue d'un vélo.

Fig. 11



Le Pédalier frotteur, Pau, avril 2017.

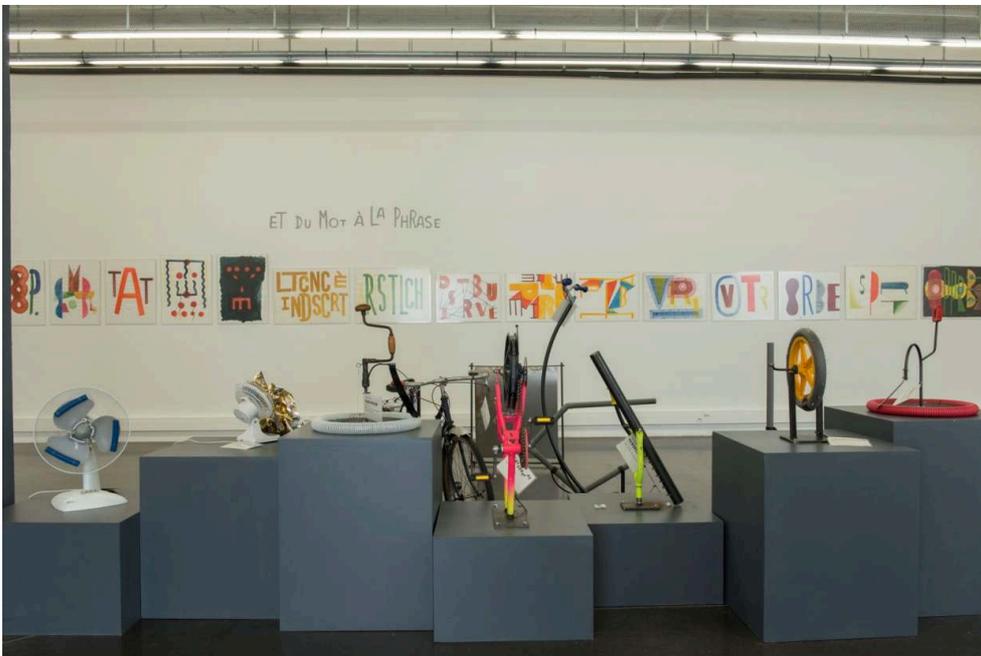
@ Crédits photo : Hortense Soichet.

- 46 Pendant cette longue opération d'assemblage, les avis diffèrent parfois sur la démarche à suivre : faut-il démonter, « ouvrir », percer ou souder ? Lors de ces échanges le designer et son assistante font continuellement référence aux dessins dans le cahier de recherche, qui est toujours présent sur la table de travail. Ces dessins servent de point de repère pour des œuvres certes imaginées au préalable mais qui surgissent de leur fabrication : « il ne s'agit ni de reproduire des automates du XVIII^e siècle, ni de faire de la synthèse vocale avec des roues de vélo, il ne s'agit pas du tout de ça, mais plutôt de jouer à ça, je vais me donner un programme avec ces dessins que j'ai envoyé à Mathilde »²⁴.
- 47 Les préoccupations du designer ne sont pas pour ces machines d'ordre esthétique, relevant de la recherche du « beau ». Il ne souhaite pas, par exemple, repeindre les éléments mécaniques dont il se sert, mais il s'inquiète des conditions de sécurité dans lesquels le public pourrait manipuler les machines et bien évidemment de leur « sonorité ». C'est sur ce point que se manifestera l'écart le plus important entre l'idée de départ et l'objet final, puisque les machines sonores ne produiront pas des consonnes comme le designer le souhaitait au départ, mais des sonorités étranges qu'il qualifiera de « balbutiements de la langue ». En effet, les sons produits sont encore loin de ressembler à des prononciations de lettres. Ainsi, dans les documents de présentation de l'exposition, les « machines à consonnes » seront renommées « machines sonores ».
- 48 Plus précisément, Pierre di Sciullo considère les machines sonores comme des « surligneurs de discours », c'est-à-dire des machines rudimentaires analogiques pouvant permettre de jouer avec des sons inédits : le roulement des grains dans un bâton de pluie évoque un « rrrrr » prolongé, un ventilateur équipé de rubans émet le son « jjiii », un steppeur invite à produire le son « pschiiwvouisch ». Ces machines

produisent donc des phonèmes inaboutis à expérimenter en lisant à voix haute des extraits du « tableau syllabique » qu'il a mis au point en même temps que les dessins des machines. Il s'agit d'un document rassemblant les recherches de son carnet et produit sous la forme d'une affiche murale faisant « l'inventaire de toutes les syllabes existantes et potentielles en français ».

- 49 Quelques semaines plus tard, le 17 mars 2017, nous nous retrouvons dans l'atelier de Pierre di Sciullo pour réceptionner les machines terminées et les nommer.
- 50 Réfléchissant à la manière dont les machines peuvent suggérer ou pas leur prise en main, Pierre a décidé de produire une signalétique sous forme d'étiquettes : celles-ci comporteront le nom de la machine, la transcription du son produit et des consignes d'utilisation. Sont ainsi « baptisées » douze machines sonores : la feuille à tonner, la rue à piques, le dérailleur à languette, le guidon de pluie, la semelle à ressort, le pédalier frotteur, le racleur blanc, le racleur rouge, le ventilateur froisseur, le steppeur couineur, le tuyau sauteur, le vélo paillasson.

Fig. 12



Vue de la salle d'exposition intitulée « Le Syllabo », Pau, avril 2017.

@ Crédits photo : Hortense Soichet.

- 51 Les machines sont ensuite envoyées à Pau, où elles doivent être installées dans la salle d'exposition intitulée « Le Syllabo ». (Fig. 12).

Détournements et ré-semantisation(s) dans l'espace d'exposition

- 52 Lors du vernissage, le 25 avril 2017, le public se trouve face à des machines qui déjouent l'opposition entre technique et esthétique, entre objet modeste et œuvre d'art. Elles fonctionnent comme des « bricolages heuristiques », c'est-à-dire – explique le designer lors d'une visite guidée – « des dispositifs analogiques et sonores permettant de faire

l'expérience de recherches sur la sonorité du langage ». Ces machines, composées d'objets dont la fonction usuelle est détournée, sont continuellement requalifiées dans l'espace d'exposition par leur usage et par les références artistiques dont elles sont investies par le public et le personnel du Bel Ordinaire. Guillaume, chargé des publics, lors de l'accueil des visiteurs, les présente en cherchant à inscrire le travail créatif du designer dans une généalogie pouvant assoir dans l'histoire de l'art le caractère expérimental des machines :

Alors, quand je présente au public les machines sonores, j'en profite pour leur parler de la musique concrète et leur montrer la vidéo *6 instruments pour un appartement*²⁵ ainsi que pour leur parler de *l'arte povera* et faire le lien avec les recherches de matériaux que faisait Pierre dans les ressourceries²⁶.

- 53 Les travaux de plusieurs anthropologues ont montré que les objets endossent plusieurs identités²⁷ au cours de leur « vie sociale » et qu'ils peuvent traverser différents « régimes de valeur »²⁸. Ces machines ont ainsi été l'objet de plusieurs opérations de transfert. Détournées du flux des déchets elles ont regagné une nouvelle vie et une fonction heuristique dans un espace d'exposition où elles font l'objet de plusieurs re-semanticisations, puisqu'elles sont comprises par les visiteurs en relation à leur univers de référence et leur domaine d'expérience. Ainsi Caroline, directrice d'un espace de danse, fait le lien entre les machines et le mouvement. Christine, musicienne, en visitant l'exposition n'hésite pas à faire le lien entre le son transcrit sur les étiquettes des machines et une partition musicale.
- 54 D'autres visiteurs détournent à leur tour la manière de se servir des machines, comme le témoigne la directrice du centre d'art :
- C'est une invitation pour le public à se mettre en mouvement pour découvrir l'exposition, l'exposition étant ce qu'ils en font, on se rend compte que suivant l'ensemble et la diversité des gens, ils ont des approches variées et font exister des choses auxquelles il se trouve que Pierre n'avait pas pensé²⁹.
- 55 Ainsi une petite fille de sept ans, n'arrivant pas à pédaler sur le « vélo paillason », active avec les mains les pédales jusqu'à produire le son : « VZOUINVZOUIN ».

Fig. 13



Une petite fille se sert du *Vélo paillason*, Centre d'art le Bel Ordinaire, Pau, 1^{er} juin 2017.

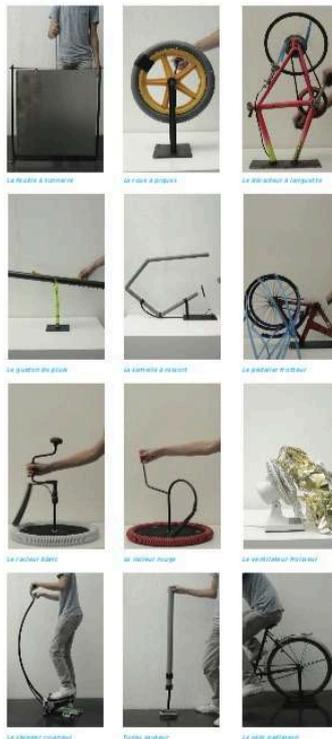
@ Crédits photo : Hortense Soichet.

- 56 La machine la plus utilisée est le « steppeur couineur », sur lequel on doit monter et « couiner sans modération » (dixit la consigne de l'artiste) au point qu'il aura fallu changer plusieurs fois durant l'exposition les éléments couineurs : des petites balles en plastique normalement utilisés par les chiens et installées au-dessous des pédales du step. Les pièces de « rechange » ne viennent plus de la ressourcerie : Romuald, un des techniciens, me dit que pour le « steppeur » il est parti chercher des balles en plastiques dans un magasin spécialisé pour les animaux domestiques dans la ville de Pau. Pour les techniciens comme pour le designer, il est évident qu'il faut prendre soin des machines et s'assurer de leur possibilité d'être manipulées pendant toute la durée de l'exposition.
- 57 Ainsi, lors des visites guidées, les personnes rentrant dans le Syllabo actionnent les machines pour produire le son transcrit sur l'étiquette, comme le témoigne la directrice du centre d'art :
- Les moules à tarte sont des objets qui aident vraiment à faire le lien entre la typographie inscrite sur le cartel et le son produit par l'action du public sur la machine³⁰.
- 58 Tout en suivant les consignes des étiquettes, le public trouve souvent sa propre façon de « jouer » les machines, comme dans le cas de la jeune fille évoqué. Cette possibilité de réinvestir les machines de nouvelles affordances, dont se seront saisis certains visiteurs, est d'autant plus singulière qu'habituellement dans une exposition, on n'est pas censé toucher les œuvres. Ici, on est incité à le faire, ce qui ouvre de nouveaux espaces de liberté. Monique, en charge d'une des visites guidées, explique ainsi ce sentiment :
- J'apprécie beaucoup cette liberté que Pierre nous donne de rentrer dans la langue. Ici il faut s'approprier des formes pour les faire parler³¹.
- 59 Les visiteurs se disent divertis et parfois surpris par l'aspect des machines et leur esthétique « bricolée », qui pourrait faire penser à une chambre des « merveilles » où la

magie se mêle à la technique⁶². Romuald, technicien ayant suivi le designer tout au long du projet d'exposition, les associe explicitement au domaine du magique :

Au départ il me racontait des histoires, il me montrait ses dessins, nous discutons beaucoup sur la manière dont on aurait pu faire réagir les gens et les faire interagir avec les machines. Il s'agit de machines qui approchent plus du registre du magique selon moi. Me familiariser avec son travail pour moi c'était comme entrer dans un pays magique... une sorte de « pays des merveilles »⁶³.

Fig. 14



L'ensemble des « machines sonores » réalisées par Pierre di Sciallo

@ Crédits : Pierre di Sciallo

- 60 Ces machines sonores, à mi-chemin entre le prototype et l'objet expérimental, viennent ainsi doubler la nature expérimentale et performative d'une exposition opérant une réconciliation entre arts plastiques et arts appliqués, à la croisée de la création typographique, visuelle et sonore. Le suivi de leur élaboration a permis de montrer que ces objets « à finir dans l'usage » sont tout autant le résultat de l'intention de l'artiste que de gestes techniques (dessiner, peindre, couper, assembler, souder) et de procédés graphiques qui interviennent dans la définition des propriétés des œuvres et de l'expérience esthétique. (Fig. 14)

Conclusion : l'heuristique dans l'art

- 61 Revenons maintenant sur les différentes étapes du processus de création des machines que nous avons synthétisées sous forme de tableau en nous appuyant sur la méthode des chaînes opératoires empruntée à l'anthropologie des techniques, afin d'analyser comment des opérations s'articulent pour arriver à un certain résultat et, dans notre

cas, ce qui singularise le processus artistique observé. J'ai choisi ici de suivre un format de description proche de celui de Hélène Balfet³⁴ car il permet à la fois de décrire les différentes étapes, les objets utilisés mais aussi les acteurs concernés, et dans quels lieux ceux-ci se trouvent, ainsi que les outils ; ce qui nous donne la possibilité de mettre en avant la multiplicité des acteurs, de gestes et objets techniques, la distribution de ceux-ci en différents lieux³⁵.

- 62 Nous avons listé les différentes étapes de ce processus décomposé en séquences, dont nous avons précisé : la phase ou étape, les opérations entreprises, les actions et tâches accomplies, les acteurs concernés, la date et le lieu ainsi que les outils mobilisés.

N°	Phase/ étape	Opérations	Actions/tâche	Acteur(s)	Date et lieu	Outils impliqués
n°1	Recherche de références	Effectuer des recherches documentaires et de visites d'exposition (ex : celle de Nicolas Darrot)	Assemblages d'images et constitution d'un dossier de références visuelles, annotations sur le cahier de recherche	Le designer	Janvier 2016 Atelier du designer	Dossiers numériques et papier, cahier de recherche
n°2	Associer une consonne à une action mécanique	Lister des consonnes et des actions mécaniques pouvant permettre de faire surgir le son d'une consonne	Écriture de la liste des consonnes et des actions	Le designer	Janvier 2017 Atelier du designer	Cahier de recherche, crayons couleurs
n°3	Dessiner des machines à associer aux consonnes	Esquisser des machines à partir d'objets usuels et permettant de faire l'action mécanique qui produit le son de la consonne	Imaginer des associations entre des objets, des actions et des sons	Le designer	Janvier 2017 Atelier du designer	Cahier de recherche, crayons couleurs

n°4	Recherche des objets	Visite dans la ressourcerie	Déambuler dans la ressourcerie en testant des objets	Le designer, la commissaire, l'assistante, la chargée de projet de la ressourcerie	Janvier 2017 Ressourcerie	Vélos, outils pour la pratique sportive (steppeur), ventilateur, ustensiles de cuisine, objets d'intérieur (paillason, etc.)
n°5	Préciser les objets dont on a besoin	Comparaison avec les dessins du designer	Parcourir les esquisses du designer en remémorant les objets vus dans la ressourcerie	Le designer, la commissaire, l'assistante,	Janvier 2017 Bar	Cahier de recherche du designer
n°6	Choisir les objets	Visite dans la ressourcerie en suivant un inventaire d'objets listés	Récolter et acheter les objets sélectionnés	Le designer, la commissaire l'assistante	Février 2017 Ressourcerie	Liste d'objets à acheter
n°7	Décomposer les objets	Transformer les objets en unités à assembler	Couper, séparer les roues, manches et pédales des vélos, décomposer l'aspirateur et les outils de sport	L'assistante	Février 2017 Atelier de scénographie et métal de l'assistante	Outils de bricolage (Scie, marteau, etc.)
n°8	Assembler les objets et leur attribuer un son	Composer les parties des objets pour donner forme aux machines	Tester l'assemblage des objets en cherchant à produire des sons, positionner des matières en friction avec les roues du vélo, remplir une gaine électrique de billes etc.	Le designer, la commissaire, l'assistante	Février 2017 Atelier de scénographie et métal de l'assistante	Outils de bricolage (Machine à soudure, pistolet à colle, visseuse, adhésif, vis, tubes, matériaux divers). Cahier de recherche du designer

n°9	Baptiser les machines et écrire un mode d'emploi	Manipuler les machines en produisant des sons et écrire le son sur une étiquette	Les objets sont manipulés par le designer qui mime ensuite le bruit qui en est issu par une sonorité produite par lui-même. Celle-ci est transcrite à la main sur un but de papier qui sera scanné pour devenir une étiquette qui affiche le nom de la machine, le son et les modalités d'actions (consignes)	Le designer et la commissaire	Mars 2017 Atelier du designer	Machines sonores, pinceau, papier, scanner, ordinateur. Cahier de recherche du designer
n°10	Installer les machines dans la salle d'exposition	Trouver l'emplacement aux machines	Le designer en échangeant avec la commissaire et les techniciens installe les machines dans différents positions (du socle au sol) tout en les actionnant. Il répète l'opération plusieurs fois jusqu'à qu'il trouve l'emplacement qui lui semble plus approprié pour actionner la machine et le mieux correspondre à son idée du SylLabo	Techniciens du centre d'art, le designer, la commissaire	Avril 2017 Centre d'art le Bel Ordinaire (Pau)	Machines sonores, étiquettes, plan de la salle dessiné dans le cahier d'exécution du projet.

le carnet de recherche, servent de « prétexte », ou mieux de guide initial que le designer remet en question par et dans la pratique. C'est ainsi que di Sciullo explique sa manière de procéder :

Une chose est sûre, c'est que je n'ai pas d'abord une conviction théorique qu'ensuite j'essaierais de mettre en pratique. Je suis vraiment un bricoleur, je tâtonne³⁸...

- 65 C'est par ailleurs le statut de « recherches » qui est conféré aux objets à la fois par le designer, à la fois par les techniciens et régisseurs du centre d'art qui permet à ces derniers d'en assumer l'aspect bricolé :

Au départ, on avait été très surpris lorsqu'on a reçu les machines. Puis on les a installées, on se serait cru sur un terrain de jeux, plutôt que face à une installation de sculptures. Ce sont des pièces qui ont le même statut qu'une esquisse dans l'atelier – nous avait dit Pierre – on pouvait alors accepter qu'elles soient bricolées avec du scotch, mal montées, avec des matériaux très pauvres, sans finitions, dans les soudures rien n'était centré, tout était décalé, elles étaient sales alors qu'on manipulait toutes les pièces avec les gants blancs. On les a prises ainsi comme des recherches d'ateliers³⁹.

- 66 Le statut de ces bricolages heuristiques doit, selon le designer, être respecté également jusqu'à leur installation. Loin de les penser comme des « ready-made » en référence à l'art contemporain, le designer souhaite les présenter au sol et non forcément sur des socles – là où les techniciens les avaient initialement installées – entourés par d'autres recherches sur le langage produites sous la forme d'aquarelles.
- 67 Les recherches en art peuvent alors avoir un caractère « bricolé », disent les techniciens, « jouer à produire des fausses consonnes » dit le designer, puisque pour le designer, elles valent dans la mesure où elles peuvent amener le public à faire l'expérience de recherches sur la sonorité et plus largement le langage.
- 68 Alors que l'art tend à se constituer comme une sphère de production de savoir à part entière⁴⁰, souvent sur la base du slogan « *thinking through making* » (penser par le faire / penser en faisant), formulé dans l'ouvrage programmatique *Making* de Tim Ingold⁴¹, le processus de création que nous avons restitué dans cet article nous montre que l'heuristique dans l'art est certes le résultat d'un faire et que ce résultat peut parfois être différent de l'idée de départ.
- 69 Si on reprend la distinction de Lévi-Strauss entre bricoleur et ingénieur⁴², on voit qu'ici le designer assume en même temps les deux postures : il récupère tout ce qui peut lui servir, et adapte son projet en fonction, mais en même temps part de ses dessins pour trouver les matériaux et outils dont il a besoin. Ses dessins le guideront tout au cours de la production des machines dans l'intention de réduire l'écart entre son idée de départ et le résultat final.
- 70 C'est ainsi que nous pouvons interpréter le glissement entre les « machines à consonnes » telles qu'elles ont été pensées et dessinées par le designer et les « machines sonores » qui en résultent. Ce « décalage », qui semble être propre au processus de recherche-crédation, nous permet de dépasser la conviction selon laquelle toute création ou toute apparition (d'un objet, d'une action, d'une idée, etc.) est la mise en forme d'une matière et d'une idée.
- 71 Passer par la description des opérations techniques qui se succèdent dans différents lieux et différents moments, nous permet tout autant d'élaborer une typologie des protocoles de la recherche-crédation⁴³ que de révéler ce qui fait la singularité des manières de faire d'une subjectivité créatrice « en quête ».

NOTES

1. Cf. Julien GINESTE et Sandra CHAMARRET (dir.), *Pierre di Sciullo. L'après-midi d'un phonème*, Paris, Zeug éditions, 2019.
2. Il s'agissait du séminaire d'anthropologie de l'écriture organisé à l'École des Hautes études en sciences sociales de Paris par Béatrice Fraenkel.
3. Un acte d'écriture, serait donc, selon la proposition de Béatrice Fraenkel, un acte graphique (ou le geste de la personne qui écrit), la fabrication d'un objet écrit (un tract, une affiche, une peinture murale) ou un acte illocutoire, c'est-à-dire une action accomplie par cette énonciation écrite. Cf. Béatrice FRAENKEL, « Actes d'écriture : quand écrire c'est faire », *Langage et société*, n° 121-122, sept-déc 2007, p. 101-112.
4. Cf. Francesca COZZOLINO, *Peindre pour agir. Muralisme et politique en Sardaigne*, Paris, Karthala, 2017.
5. Plus précisément Pierre di Sciullo faisait référence à la conférence donnée par Jacques Lacan à Louvain, le 13 octobre 1972. Cf. Jacques-Alain MILLER et Jacques LACAN, « Jacques Lacan : conférence de Louvain », in *L'école de la cause freudienne*, n°96, 2017/2, p. 7-30. Mise en ligne sur Cairn le 16/01/2018 : <https://www.cairn.info/revue-la-cause-du-desir-2017-2-page-7.htm>.
6. Cf. Thierry BONNOT, Bérénice GAILLEMIN et Élise LEHOUX, « La biographie d'objet : une écriture et une méthode critique », *Images Re-vues* [En ligne], 15 | 2018, mis en ligne le 01 décembre 2018, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/5925>.
7. Pour le suivi de la trajectoire d'œuvre d'art, voir l'article pionnier de Jean BAZIN, « Des clous dans la Joconde », in Aa. Vv. *Détours de l'objet*, Paris, L'Harmattan, 1996, p. 107-130.
8. L'intégralité de l'enquête est resitué dans un ouvrage numérique multimédia pensé comme un dispositif de narration permettant de restituer la création en actes. Cf. Francesca COZZOLINO (dir.), *La création en actes. Enquête autour d'une l'exposition de Pierre di Sciullo*, Paris, ABM, à paraître en 2020.
9. Cf. Thomas GOLSENNE, « Les chaînes opératoires artistiques », *Techniques et Culture*, n°64, 2015/2, p. 19-30.
10. L'exposition s'était tenue au centre d'art de la ferme du Buisson. Voir : http://www.quiresiste.com/projet.php?id_projet=19&lang=fr&id_gabarit=0.
11. Des poèmes sonores reprenant l'esthétique dada et composés par Kurt Schwitters entre 1922 et 1932.
12. Entretien avec Pierre di Sciullo, 22 décembre 2015.
13. Extrait du cahier d'exécution du 17 janvier 2016, p. 10.
14. La notion d'affordance, formulée à partir de la psychologie gestaltiste de Koffka et Köhler, a été par la suite reprise par le psychologue James Gibson (*The Ecological Approach to Visual Perception*, Lawrence Erlbaum, New Jersey, 1986) et puis réactualisée dans les théories de psychologie cognitive de Donald Norman. Depuis la publication de son ouvrage *The Psychology of Everyday Things* (1988), et du plus récent *Design of Future Things* (2007), cette notion est employée pour désigner les interactions entre l'homme et la machine. Plus précisément, dans le domaine du design, l'affordance désigne, tout à la fois, la potentialité de l'action perçue dans un objet technique et la capacité de cet objet à suggérer sa prise en main.
15. Durant cette période l'artiste avait une exposition en cours à Paris qui montrait plusieurs de ces machines (automates et marionnettes) créées à partir d'éléments et mouvements mécaniques qui s'animent à partir de capteurs sensoriels à l'approche des visiteurs. Cf. Nicolas Darrot, *Règne Analogique*, La Maison rouge, 8 juillet - 18 septembre 2016.
16. Jimmy McDonald, ingénieur, musicien et acteur, fut le premier responsable du département des effets sonores créée en 1934 au sein de Walt Disney Picture en Californie. Il développa

plusieurs inventions afin de rendre le son de personnages et des objets dans de nombreux films et longs métrages d'animation. Il créa ainsi la plus grande bibliothèque d'effets sonores de l'histoire du cinéma.

17. André LEROI-GOURHAN, *Évolutions et techniques. L'homme et la matière* [1943], Paris, Albin Michel, 1971.
18. Cf. Roland BARTHES, *Le Bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 2015.
19. Cf. Étienne SOURIAU « Du mode d'existence de l'œuvre à faire » [1956], *Les Différents Modes d'existence*, Paris, PUF, 2009, p. 195-217.
20. Considérée comme une « zone d'activation créative et écologique », la Petite Rockette est une association qui gère une ressourcerie et un café associatif, née d'une initiative citoyenne en 2005 et située dans le XI^e arrondissement de Paris.
21. Cf. Delphine CORTEEL, « Requalifier les excédents de la société de consommation dans les organisations à but non lucratif », *Techniques & Culture*, n°65-66, mis en ligne le 31 octobre 2016, consulté le 06 janvier 2017. URL : <http://tc.revues.org/8012>.
22. Type de lieu né à la suite de l'expérience du Massachusetts Institute of Technology en 1988 par le physicien Neil Gershenfeld qui sous la devise « *How to Make (Almost) Anything* », qui encourage les ingénieurs du MIT à construire, ou mieux à bricoler eux-mêmes leurs artefacts expérimentaux. Depuis Boston, les FabLabs se sont répandus dans les différentes régions du monde en particulier en Afrique, Inde et puis en Europe et ailleurs. Voir : Camille BOSQUÉ, Ophelia NOOR, Laurent RICARD, *FabLabs, etc. Les nouveaux lieux de fabrication numérique*. Paris, Eyrolles, 2014.
23. Les études sur la production de lieux inédits pour des pratiques de « bricolage » se sont multipliées dans les dernières années et touchent tout autant aux FabLabs qu'aux garages où l'on fabrique des nouvelles espèces biologiques. Cf. Marie GOYON, « L'obsolescence déprogrammée : prendre le parti des choses pour prendre le parti des hommes », *Techniques & Culture* [En ligne], Suppléments au n°65-66, mis en ligne le 31 octobre 2016, consulté le 06 janvier 2017. URL : <http://tc.revues.org/7983> ; Morgan MEYER, « Bricoler le vivant dans des garages. Le virus, le génie et le ministère », *Terrain*, n° 64, 2015, p. 68-83.
24. Extrait du carnet de terrain, 26 janvier 2017.
25. Il s'agit d'une séquence du court métrage suédois *The sound of noise* réalisé en 2001 par Ola Simonsson et Johannes Stjärne Nilsson. Le film raconte l'histoire d'un groupe de six percussionnistes qui jouent illégalement de la musique en se servant de la ville comme instrument.
26. Extrait d'entretien avec Guillaume Pina, chargé de l'action culturelle, Pau, le 30 juin 2017.
27. Philippe DESCOLA, « Passages de témoins », *Le Débat*, 2007/5, p.136-153.
28. Nous renvoyons à ce sujet à l'essai de Igor Kopytoff ainsi qu'à l'ouvrage classique d'Appadurai qui fait référence pour la notion de « biographie des choses » reprise ensuite par Thierry Bonnot. Cf. Igor KOPYTOFF, « La biographie culturelle des choses », *Journal des africanistes*, 76/1, 2006, p. 217-248 ; Arjun APPADURAI (dir.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986 ; Thierry BONNOT, *La Vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collections*, Paris, MSH, 2002. Ne pouvant pas nommer ici les nombreuses enquêtes sur la culture matérielle touchant à ces questions, nous renvoyons plus particulièrement au numéro 58 de la revue *Techniques & Culture* intitulé « Objets irremplaçables » (2012) dirigé par Sandra Revolon, Pierre Lemmonier et Maxence Bailly.
29. Extrait de l'entretien avec Florence de Mecquenem, directrice du Bel Ordinaire, Pau, le 30 juin 2018.
30. *Idem*.
31. Extrait du carnet de terrain, visite guidée par la théoricienne de l'art Monique Larrouture-Poueyto, Pau, le 1^{er} juillet 2017.
32. Cf. Patricia FALGUIÈRES, *Les Chambres des merveilles*, Paris, Bayard, 2003.

33. Extrait de l'entretien avec Romuald Cailleteau, technicien, Pau, le 30 juin 2017.
34. Cf. Hélène BALFET (dir.), *Observer l'action technique. Des chaînes opératoires pour quoi faire ?* Paris, éd. CNRS, 1991.
35. Nous précisons que la méthode de la chaîne opératoire n'est pas ici pleinement exploitée dans son potentiel analytique, il aurait fallu pour cela dessiner les opérations pour faire apparaître l'enjeu du son, ou alors explorer les liens entre les actions et le système linguistique des acteurs comme dans le cas de l'analyse de Nicolas GOVOROFF, « Les bourgnes de Dordogne, le poisson et la femme », in Fabienne WATEAU (dir.), *Profils d'objets : approches d'anthropologues et d'archéologues*, Paris, De Bocard, 2011, p. 177-185. Nous avons dans ce cas préféré en faire un outil nous permettant de résumer les différents étapes de l'élaboration et du devenir des machines pour mettre en abîme la dimension heuristique de ce processus de recherche-création.
36. Extrait du carnet de terrain, 25 février 2017.
37. Cf. Samuel BIANCHINI, « Art et design : poser des conditions d'expérimentations en commun », in David BIHANIC, *Design en regards*, Paris, Art Book Magazine, 2019, p. 136-149.
38. Francesca COZZOLINO et Pierre di SCIULLO, « Typoéticatrac. Les mots pour le faire », *BO*, revue de l'espace d'art contemporain Le Bel Ordinaire, Pau, numéro 9, p. 14-21, cit. p. 21.
39. Extrait de l'entretien avec Adrien Merour, Pau le 30 juin 2017.
40. Voir : Samuel BIANCHINI (dir.), *Recherche & Création. Art, technologie, pédagogie, innovation*, Montrouge, Éd. Burozoïque et École nationale supérieure d'art de Nancy, 2009 ; Jehanne DAUTREY (dir.), *La Recherche en art*, Paris, Éditions MF, 2010 ; Franck RENUCCI et Jean-Marc RÉOL (dir.), *L'Artiste, un chercheur pas comme les autres*, *Hermès*, n° 72, 2015.
41. Tim INGOLD, *Making: anthropology, archaeology, art and architecture*, London/New York, Routledge, 2013.
42. Claude LÉVI-STRAUSS, *La Pensée sauvage* [1962], Paris, Plon, 1990, p. 30-46.
43. Nous renvoyons au travail de Yoann Moreau qui dresse un vocabulaire graphique (poulie, tiret, barre oblique, entre-crochets) pour décrire le processus de création d'une équipe de théâtre : Yoann MOREAU, « Dans les règles de l'art : Une ethnographie en recherche-création », in *Les Cahiers du C.A.P. Créations Arts Patrimoine*, Au-delà de l'art et du patrimoine : expériences, passages et engagements, 4, Paris, Publications de la Sorbonne, 2017, p. 215-238.

RÉSUMÉS

Cet article est issu de l'ethnographie de l'exposition de Pierre di Sciuolo, intitulée « Typoéticatrac. Les mots pour le faire » qui a eu lieu entre avril et juillet 2017 au centre d'art Le Bel Ordinaire (Pau). Le récit que nous avons tissé, amène à voir les usages créatifs de la technique et la manière dont des objets d'exposition prennent une partie de leur sens au cours de leur fabrication. Il s'agit d'objets singuliers dont nous avons suivi le devenir à partir de la récolte des matériaux dont ils sont issus (des objets récupérés dans une ressourcerie) jusqu'à leur fabrication par assemblage, et puis à leur re-qualification symbolique en « machines sonores ». S'activant par des opérations mécaniques simples (friction, frottement, percussion, ruissellement, vibration), ces machines proposaient au public de jouer avec des sons inédits devant évoquer la sonorité des consonnes. Le processus de création décrit nous donne à voir une heuristique de l'art qui est faite tout autant d'opérations concrètes réfléchies et pensées en amont que de tâtonnements et d'expérimentations qui émergent par ricochets.

This article is based on the ethnography of Pierre di Sciallo's exhibition entitled "Typoéticatrac. Les mots pour le faire "(trans. "Typoéticatrac. Words to do things") which took place between April and July 2017 at the art center Le Bel Ordinaire (Pau). The description we interwoven enables one to see the creative uses of technology, and the way in which the exhibited objects take on part of their meaning in the course of their making process. These are singular objects, whose trajectories we have traced, from the collection of the materials, that let them come into being (objects recovered in a thrift center), to their manufacture by assembly, and finally their symbolic requalification as "sound machines". Activated by simple mechanical operations (friction, friction, percussion, runoff, vibration), these machines offered the public the opportunity to play with new sounds that intended to evoke the sound of consonants. The creation process enlightens a heuristic of art made as much from practical thoughtful approach as from experiments, trial and error.

INDEX

Mots-clés : art, design, culture matérielle, ethnographie, bricolage, vie des objets.

Keywords : art, design, material culture, ethnography, crafting, life of objects

AUTEUR

FRANCESCA COZZOLINO

Francesca Cozzolino est enseignante de sciences humaines et sociales à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris (EnsAD), chercheure associée à EnsadLab, laboratoire de recherche en art et design et membre affiliée au Laboratoire d'Ethnologie et Sociologie Comparative (LESC) de l'Université de Paris Nanterre. Spécialisée dans l'ethnographie des pratiques artistiques, ses travaux de recherche se situent à la croisée de l'anthropologie de l'art, l'anthropologie de la culture matérielle et des *visual studies*. Elle a réalisé plusieurs enquêtes dans le monde de l'art et du design et mené plusieurs missions de recherche en France et à l'étranger (Europe, Etats-Unis, Benin, Mozambique, Mexique). Elle a publié dans plusieurs revues scientifiques et elle contribue régulièrement à des revues d'art et de design ou des catalogues d'exposition. Elle prépare actuellement un ouvrage numérique sur le graphiste Pierre di Sciallo (ABM édition) et a publié une monographie sur le muralisme en Sardaigne ainsi qu'un ouvrage collectif sur les écritures exposées de la ville de Maputo. Cozzolino Francesca, *Peindre pour agir. Muralisme et politique en Sardaigne*, Paris, éd. Karthala, 2017 ; Cumbe Cumbe, Fraenkel Béatrice, *Les écritures urbaines de Maputo : lire, écrire, agir dans la rue*, Maputo, éd. Alcance, 2016.