

Création artistique et révolution numérique

Pierre Bongiovanni

Traditionnellement trois tendances s'affrontent quant aux usages des NTIC. La tendance libertaire qui repose sur l'autorégulation et inspire une grande partie des précurseurs de l'internet. La tendance libérale classique qui considère les NTIC comme un secteur d'investissement soumis aux lois du marché englobant l'éducation, les arts, la culture, la connaissance et la communication. La tendance étatique qui prône l'emploi des NTIC dans l'intérêt général¹. »

Pour ces trois tendances, et au-delà de l'information proprement dite (entendue ici comme matière première des industries du futur), tout se passe comme si la créativité devenait une ressource stratégique à optimiser. Il est désormais entendu que, dans les domaines des NTIC, les artistes font figure d'expérimentateurs. Qu'il s'agisse des outils (qu'ils contribuent à faire évoluer au-delà des applications initialement prévues par les concepteurs, les développeurs et les fabricants de matériel) ou des usages (qu'ils explorent indépendamment des protocoles généralement admis), les artistes représentent un facteur puissant d'innovation et de créativité.

1. Observation et analyse d'usages des réseaux. Rapport d'étude par Sophie Deshayes, Joëlle Le Marec, Serge Pouts-Lajus, Sophie Tiévant, Paris : ministère de la Culture et de la communication, Mission de la recherche et de la technologie, Délégation au développement et aux formations, février 1998.

<<http://web.culture.fr:80/culture/mrt/bibliotheque/ddf/ddf.htm>>

Le rôle des artistes va bien au-delà de « l'habillage », de « l'enrobage » ou de la décoration : ils portent un regard critique sur les médias, qui favorise non seulement une appropriation lucide de ces technologies par les citoyens, mais également la recherche, l'innovation et l'expérimentation du point de vue prospectif.

Contexte général de déploiement de la révolution numérique

D'abord, la pression culturelle dans le domaine des technologies numériques, est en constante progression. Cette pression s'exerce sous tous azimuts, de la part du politique, des pouvoirs publics, de la sphère médiatique, des institutions et du secteur économique. Elle a pour effet de provoquer une inflation d'offres, de services et de moyens. Pourtant, l'opacité sur les enjeux et les stratégies reste considérable, plongeant quelquefois les citoyens dans le désarroi devant les prédictions apocalyptiques ou paradisiaques des nouveaux « multimédias évangélistes ».

D'autre part, les entreprises (grandes entreprises, PME-PMI, TPE), les institutions publiques et privées (de recherche, de développement économique, éducatives, sociales, culturelles, artistiques et de formation), les collectivités territoriales (aménagement du territoire en milieu urbain ou rural, redéploiement économique, créations de nouveaux services aux citoyens), tous les secteurs de l'activité humaine sont à la recherche de professionnels capables de développer les potentialités réelles ou fantasmées des techniques numériques. Il suffit pour s'en convaincre d'observer la création en chaîne de « technopôles », de « pôles d'excellence », de « pôles universitaires » et de « cités multimédias » dans l'ensemble européen.

En outre, nous assistons actuellement à une inversion complète de la problématique « contenant-contenu ». Initialement axée sur les infrastructures et les tuyaux, elle est désormais essentiellement centrée sur les contenus perçus comme le nouvel eldorado économique.

Enfin, les théories économiques classiques sur le comportement des marchés s'appliquent mal à l'économie du savoir essentiellement fondée sur l'innovation. Car ce qui caractérise l'innovation dans le domaine des techniques numériques c'est le caractère imprédictible des produits, des services et des usages qui se révéleront demain déterminants pour le marché.

Les territoires du multimédia

Traditionnellement, les activités multimédias sont réparties en deux grands domaines qui, d'ailleurs, s'interpénètrent de plus en plus souvent :

- le multimédia « en ligne » connaît un essor fulgurant et concerne les activités exploitant les ressources des réseaux électroniques de communication : réseaux internet, intranet, extranet, courrier électronique, IRC (*International Relay Chat*), forums de discussion, web. La singularité du multimédia « en ligne » étant de s'appuyer sur la convergence des moyens de la téléphonie, de l'informatique et de l'audiovisuel, convergence renforcée par l'irruption rapide et décisive des réseaux à haut débit ;

- le multimédia « hors ligne » : cédéroms, DVD, bornes interactives (d'information, d'orientation), dispositifs interactifs (à usages promotionnels, de formation, d'animation, de spectacle, de recherche). Ces activités multimédias sont mises en œuvre dans des contextes variés : stratégies de communication interne et externe, de commercialisation, de partage et d'échanges, de recherche, d'expérimentation.

Dans les domaines des techniques numériques, le travail artistique relève de démarches différentes et quelquefois contradictoires :

- les « curieux », qui se confrontent à ces outils pour tenter de les relier à leurs pratiques et outils traditionnels et qui hésitent entre le désarroi devant l'ampleur des apprentissages nécessaires et le fascinant potentiel qui s'ouvre à eux ;

- les « techno-sceptiques » qui abordent ces outils avec la ferme intention d'en montrer les limites et les dangers pour la civilisation ;

- les « techno-fétichistes » qui espèrent surmonter la crise des valeurs et le malaise de l'art contemporain par le recours systématique aux effets novateurs et spectaculaires des techniques numériques ;

- les « expérimentateurs » qui se concentrent sur l'appropriation critique des outils dans la perspective d'une analyse des médias contemporains. Ils cherchent alors à brouiller les discours consensuels, à introduire de l'opacité, des questionnements, de la gratuité. Leur démarche consiste à redéployer et à redéfinir la fonction de l'art comme élément décisif des enjeux de la mutation de la société.

Audiovisuel, vidéo, et cinéma

L'irruption des technologies numériques a profondément bouleversé les procédures de captation, de montage et de diffusion. Les artistes ont pu procéder à des explorations visuelles impossibles auparavant. La palette d'expression s'en trouve considérablement enrichie même si les résultats en

termes d'esthétique et de « sens » restent souvent problématiques. Les virtuosités techniques montrent vite leurs limites quand il s'agit d'apprécier la nature réelle (rebelle) d'une œuvre et sa capacité d'interpellation et d'interprétation du monde.

Spectacle vivant

Longtemps réticents devant la perversion du spectacle par les nouvelles technologies, les artistes du « spectacle vivant » intègrent désormais de plus en plus les nouveaux outils à la machinerie scénique. Evolution logique pour des arts essentiellement basés sur les effets de scène, la magie, l'illusion, le trompe-l'œil. Prise à l'abordage par le cinéma, la télévision et les médias, la scène se trouve confrontée à de nouveaux défis avec l'arrivée des comédiens, danseurs et musiciens virtuels mêlés au jeu dramaturgique avec des comédiens, danseurs et musiciens bien réels. Théâtre, danse, opéra sont devenus les scènes naturelles d'expérimentations et d'écritures nouvelles. Il se pourrait bien d'ailleurs que le lieu du spectacle vivant, parce qu'il est le seul à conserver l'exigence d'une communauté rassemblée en des espaces et des temps donnés pour le partage d'une « expérience sensible inouïe », devienne le lieu central de l'expérimentation artistique avec les outils numériques.

Dans cette perspective, il conviendrait d'imaginer des espaces spécialement dédiés à la création dramaturgique contemporaine, espaces mutualisant les savoir-faire du théâtre « classique » et la panoplie des nouveaux outils de traitement des images, des sons, de l'interactivité et du réseau. Cela implique de profondes évolutions, tant au niveau de la constitution des équipes artistiques (dans lesquelles le développeur informatique, l'ingénieur réseau, le scénographe 3D deviennent les collaborateurs naturels du décorateur, du dramaturge et du metteur en scène), qu'au niveau de la philosophie de production (l'économie générale de la production de spectacles ayant recours aux techniques numériques implique une évolution des compétences des créateurs intégrant notamment les notions de partenariats ouverts avec les mondes de la recherche et de l'industrie). Le metteur en scène est désormais un « chef de projet », un ensambleur, capable de rassembler des compétences inconnues et souvent perçues comme inutiles, voire suspectes.

Arts plastiques

Les domaines de la peinture et de la sculpture ont connu leurs premières tranches avec l'irruption de la photographie puis de l'image en mouvement. L'arrivée de l'image électronique, de l'informatique, et des réseaux accélère

l'éclatement des pratiques artistiques traditionnelles, augmente la confusion sur ce qui relève encore explicitement de l'œuvre d'art, ce qui la dépasse ou la transcende. Le manque actuel de productions intellectuelles critiques sur ces évolutions et sur les œuvres produites nous prive des repères qui permettraient de mieux comprendre les enjeux des évolutions en cours au regard de toute l'histoire de l'art et des civilisations. Changement radical de paradigme pour les uns, simples effets de mode pour d'autres, évolution naturelle et logique pour les derniers, le remue-ménage qui affecte les milieux de l'art contemporain sous l'effet des coups de boutoir des techniques numériques, est tel qu'il aura nécessairement des répercussions majeures sur le marché de l'art, déjà désorienté, comme sur la nature des enseignements dispensés dans les écoles d'art.

Musique

A côté de l'*instrumentarium* classique s'est progressivement mis en place un ensemble de nouveaux outils. En avance sur les autres domaines artistiques, les musiciens ont intégré et expérimenté les technologies numériques, allant même jusqu'à innover en créant les logiciels et les machines dont ils avaient besoin pour explorer de nouveaux univers sonores. Dans ces domaines, les collaborations entre compositeurs et informaticiens sont déjà anciennes et ont permis la mise au point d'outils utilisés désormais dans tous les domaines de la création artistique.

Environnements virtuels

Vedettes des manifestations artistiques spécialisées de ces dernières années, les œuvres dites de « réalité virtuelle » ou, par une étrange audace langagière, de « réalité augmentée », semblent connaître un certain essoufflement. Soit parce que les œuvres en question ne portent pas en elles un potentiel suffisant de « ré-enchantement » du monde, soit, plus vraisemblablement, parce que ces prototypes relèvent en fait d'expérimentations transitoires dont on trouvera bientôt des applications dans des œuvres complexes et abouties.

Les machineries à mettre en œuvre sont par ailleurs encore complexes, fragiles et onéreuses. L'arrogance des constructeurs dominant le marché met souvent les artistes dans la situation de simples démonstrateurs ou de représentants de commerce. Il suffit pour s'en convaincre de constater la place prépondérante donnée au nom de la machine et du logiciel relativement à celle impartie aux créateurs.

Environnements interactifs

Ils semblent constituer la vague montante. Leur intérêt est de permettre des tentatives de synthèse entre les « installations » et les « environnements » classiques du monde de l'art contemporain et les recherches scientifiques actuelles sur l'interactivité homme-machine. La singularité de ces recherches est de réinstaller la problématique du corps du spectateur et de l'espace social au cœur du processus artistique, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles perspectives théoriques et politiques sur l'inscription de l'art comme questionnement du processus démocratique.

Performances et actions artistiques en ligne

Les réseaux électroniques ont été investis très rapidement par diverses communautés artistiques. Tout d'abord pour leur potentiel de conversation virtuelle, avec les forums de discussions, pour leur capacité à diffuser les idées nouvelles et à rassembler des communautés d'acteurs autour de centres d'intérêt communs. Ensuite, comme instruments de promotion de leurs recherches et travaux sous la forme de sites web spécialisés. Mais également, et de plus en plus, comme territoires d'expérimentations en lieu et place des lieux réels classiques comme les galeries et les musées. Le « réseau », la « toile », on le sait, deviennent des espaces où s'affrontent des intérêts économiques féroces. Là comme ailleurs les artistes ont une contribution critique à apporter. Les artistes qui interviennent dans les réseaux ne se situent pas comme de simples consommateurs ou spectateurs mais comme de véritables opérateurs installant leurs œuvres sur la « toile » ou proposant de nouvelles situations artistiques permettant à des créateurs distants géographiquement de participer d'une réalisation ou d'un événement artistique commun.

Littérature, poésie hypertextuelle, édition multimédia

Les domaines de la création littéraire, de la diffusion des savoirs et des connaissances, de l'édition sont en pleine effervescence sous l'effet de la révolution numérique. Là encore, les enjeux culturels et économiques sont considérables. Des métiers, des habitudes, des modes de transmission sont bouleversés.

Culture et révolution numérique

« Toute définition du concept de culture est relative aux conditions locales, donc à la culture dans laquelle cette définition est produite. En Europe, trois sens distincts lui sont traditionnellement donnés. Le sens

français insiste sur l'idée d'œuvre, de création. Il suppose une identification de ce qui est considéré comme culturel, en termes de patrimoine et de création, de connaissance et de savoir. Le sens allemand est proche de l'idée de civilisation. C'est l'ensemble des œuvres et des valeurs, des représentations et des symboles, du patrimoine et de la mémoire tels qu'ils sont partagés par une communauté, à un moment de son histoire. Le sens anglo-saxon est plus ethnologique au sens où il se réfère aux modes de vie, aux pratiques quotidiennes, à l'histoire au jour le jour, aux styles et aux savoirs quotidiens, aux images et aux mythes² ».

Ces différents sens se déclinent au quotidien du travail culturel dans une série de pratiques plus ou moins complémentaires et plus ou moins superposables. En totalité ou en partie, ces pratiques constituent l'ordinaire des établissements en charge des politiques de développement culturel. Les professionnels de ce secteur sont majoritairement préparés à des dynamiques fondées sur la relation directe, la pédagogie, l'éducation citoyenne, l'expression et la créativité. L'arrivée des techniques numériques dans ces métiers ne se fait pas sans appréhension, voire sans réticence. Nous tenterons ici d'inventorier les pratiques les plus courantes en matière de développement culturel et les stratégies qui s'y déploient quand elles intègrent les techniques numériques.

La *sensibilisation* aux techniques numériques va de la simple diffusion d'informations, notamment celle véhiculée par les revues spécialisées, à l'organisation de sessions ou de conférences ponctuelles centrées sur l'actualité et les démonstrations de matériels. Elle constitue un puissant relais de formation des futurs consommateurs et bénéficie de ce fait de l'attention complaisante des fournisseurs de matériels et de logiciels. Elle est en général plutôt fondée à célébrer la modernité qu'à ouvrir des perspectives critiques aux futurs utilisateurs.

L'*animation* va plus loin en offrant aux utilisateurs les premières clés d'accès aux usages : fabriquer son cédérom, créer sa page de présentation sur le web, accéder au courrier électronique, apprendre à maîtriser les moteurs de recherche, etc. Elle peut soit encourager les utilisateurs à rechercher rapidement l'autonomie (ils finissent alors par s'équiper et quitter le groupe), soit, au contraire, permettre de développer des dynamiques collectives pouvant aller jusqu'à l'organisation d'activités coopératives.

L'*accès libre*, le Cyber CAFE (*Common Access for Everybody*). De plus en plus répandu, d'initiative privée ou publique, l'accès libre s'adresse à des usagers déjà fortement sensibilisés. Il se fonde sur une philosophie de la

2. Cf. p. 37, note 1.

citoyenneté, c'est-à-dire consistant à faciliter l'accès de tous aux moyens modernes de communication. Ces lieux proposent en général des formations complémentaires, individuelles ou collectives, en général payantes, de l'hébergement de site, l'attribution d'adresses électroniques, des soirées thématiques ou de démonstrations destinées à « fidéliser » les usagers du lieu qui offre en général d'autres prestations : expositions, librairie, café, restaurant, boutique de logiciels et de jeux, etc.

Les *espaces multimédias* : bien équipés, bien documentés, bien encadrés, ces lieux sont en général dédiés aux actions de formation de groupes constitués ou homogènes dans le cadre de la formation continue ou de stages intégrés à d'autres cursus.

Les *espaces d'ingénierie* : beaucoup plus rares, ils permettent de relier les préoccupations d'utilisateurs potentiels, les compétences de développeurs, de graphistes, d'innovateurs, voire de prescripteurs de contenus multimédias. Ils ouvrent de véritables perspectives d'innovation pouvant déboucher sur la création de petites entreprises spécialisées et de débouchés économiques.

La révolution numérique ou l'interfaçage généralisé

Entre générations

Les techniques numériques s'inscrivent dans les bouleversements généraux qui accompagnent la transition d'une époque à une autre. Dans ce mouvement général des situations et des idées, le pire serait que les aînés se retrouvent disqualifiés par l'ampleur de changements qu'ils ne comprennent pas toujours. Dans ce moment de redistribution des cartes, il faut éviter que les uns soient écartés et les autres (les plus jeunes) survalorisés, car se pose la question de transmission de mémoire, de savoir-faire, de patrimoine, d'idéaux. Il est vrai que ces derniers ont été sensiblement malmenés par les événements du siècle. Cela ne doit pas nous empêcher de chercher les passerelles qui redonnent du sens à l'idée d'une communauté complexe et vivante qui se construit époque après époque en capitalisant les acquis des « géants qui nous ont précédés » selon la belle expression de Newton.

Entre métiers

Un exemple permet d'illustrer ce propos : les chefs opérateurs du cinéma traditionnel sont dépositaires d'une immense culture cinématographique. Ils sont désormais en compétition avec les professionnels de l'infographie et des images de synthèse. Les premiers œuvrent avec une grande culture de l'image et des moyens pauvres, les seconds œuvrent avec des techniques

sophistiquées, mais où apprendraient-ils le sens de la lumière, si les premiers ne les éduquaient pas ?

Entre disciplines artistiques

A l'heure de la convergence généralisée, la séparation des différents domaines artistiques, même si elle est de nature à permettre l'accomplissement de recherches singulières, ne peut plus être érigée en dogme. Chaque discipline artistique procède d'une interrogation globale sur le monde et les techniques numériques sont au cœur de cette interrogation.

Entre l'art et l'industrie

L'artiste qui travaille avec les techniques numériques anticipe les changements ; il représente un puissant facteur d'innovation que l'industrie des télécommunications, du multimédia, de l'audiovisuel, de l'informatique, et de la téléphonie pourrait valoriser pour inventer des formes nouvelles. Il ne s'agit pas ici de prôner un rapprochement destiné à introduire de la fantaisie dans l'entreprise, mais, véritablement, de considérer l'artiste comme un expert susceptible de participer à des prototypages innovants. Les PME-PMI aussi bien que les grandes entreprises pourraient ainsi élargir la notion classique de recherche et développement en intégrant dans leurs équipes des logiques de pensée et de travail singulières.

Entre l'individu et la communauté

La déferlante des techniques numériques représente une excellente opportunité de s'interroger collectivement sur le devenir des relations entre individus réels et communautés réelles. Les questions de l'identité, de l'altérité, des conditions de déploiement d'une économie relationnelle, des mythes et des univers symboliques pourraient ainsi retrouver la place qu'elles ont perdue dans les sociétés contemporaines. Cela permettrait de constituer de véritables remparts aux fétichismes, obscurantismes culturels et technologiques, à l'arrogance technique, à l'insolence du libéralisme sauvage.

Ecoles d'art et révolution numérique

Il suffit de faire le tour des écoles d'art françaises pour mesurer la diversité des approches et des ambitions dans ce domaine. Les tentatives d'organisation de réseaux de collaboration entre établissements sont encore limitées par la possibilité d'accéder concrètement à des réseaux de communication à haut débit.

L'organisation structurelle de l'enseignement dans les écoles n'est par ailleurs pas toujours propice à la mutualisation des compétences et à la collaboration interdisciplinaire.

Dans le même temps, la multiplication des laboratoires de recherche universitaire ouverts aux problématiques artistiques a sensiblement déplacé l'initiative et le potentiel d'innovation des premiers vers les seconds.

Centres d'art et révolution numérique

La notion de centre d'art renvoie à des statuts, des missions, des philosophies et des moyens très diversifiés. Créés dans l'enthousiasme et le volontarisme des années 1990, le Centre d'art du Fresnoy, le Métafort d'Aubervilliers, le CICV Pierre Schaeffer traversent une crise de croissance difficile. De profondes mutations sont devenues nécessaires.

Ces centres d'art sont nés d'une très forte volonté des collectivités territoriales concernées, sans que cette volonté soit relayée par une réflexion prospective, audacieuse et concertée au niveau des services de l'Etat et dans les régions. L'exemple du CICV Pierre Schaeffer est significatif. Créé en 1990 par la volonté conjointe du cabinet du ministre de la Culture et le souhait des collectivités franc-comtoises de se doter d'un pôle centré sur la création vidéo et télévisuelle, le CICV a vu ses missions évoluer sous l'effet naturel de la propagation des techniques numériques. Ces évolutions relèvent de plusieurs phénomènes : artistiques, techniques, conjoncturels.

Les artistes qui pratiquaient « l'art vidéo » des années 1980, se sont rapidement tournés vers les installations, puis vers le questionnement de l'interactivité, des réseaux, allant même, pour certains d'entre eux, jusqu'à l'exploration des potentialités de la performance et du spectacle.

Les plates-formes techniques se sont considérablement modifiées, apportant désormais des possibilités, impensables il y a encore dix ans, de puissance de calcul en temps réel, l'évolution des outils entraînant naturellement une transformation des compétences au sein des équipes et un bouleversement des modes de production. L'arrivée en force des informaticiens chargés du développement (logiciel, système et réseaux) conduit à de nouveaux objectifs en termes d'animation des équipes, notamment en ce qui concerne l'acquisition d'une nouvelle culture professionnelle permettant l'intégration des outils et des compétences dans une perspective d'expérimentation et de création artistique. Les investissements sont coûteux, pour l'acquisition de matériels rapidement obsolètes.

La pression artistique, sous l'effet des manifestations internationales spécialisées, notamment hors de France, conduit à une forte effervescence du secteur dans un contexte marqué par la faiblesse des dispositifs critiques, et la quasi-absence de confrontation des œuvres avec le public. Les critères d'évaluation des commanditaires, quand ils existent, sont flous voire contradictoires.

En fait, la conjoncture n'a jamais été aussi favorable pour le croisement des initiatives, pour la mise en œuvre de partenariats transnationaux et interdisciplinaires, pour les hybridations entre art, recherche et société. Le paradoxe réside dans le fait que, malgré une conjoncture propice, les dispositifs institutionnels qui permettraient de fluidifier les procédures se sont au contraire rigidifiés selon qu'ils avaient pour objectif premier de favoriser le développement économique, l'image de marque, la défense de traditions artistiques parfois inadaptées ou l'instrumentalisation de la création par l'animation.

Ces résistances sont sans doute logiques dans un pays fortement marqué par une culture centralisatrice et réglementaire, alors que se mettent en place avec plus ou moins de bonheur les dispositifs de la décentralisation administrative.

Il est vain d'appeler d'un côté à l'innovation, à la prise de risque, à l'exploration de nouveaux territoires et de renforcer de l'autre les dispositifs réglementaire, opaques et les injonctions contradictoires.

Artistes, chercheurs, entrepreneurs, pouvoirs publics nationaux et régionaux devraient maintenant prendre la mesure des enjeux et se donner les moyens d'une culture de l'innovation intégrant les impératifs de la création, de la recherche, de la formation, du développement culturel et de l'aménagement du territoire. A défaut, nous prenons le risque du gaspillage des talents et des énergies. Ce serait dommage, compte tenu du formidable potentiel encore en jachère dans nos laboratoires, nos universités, nos écoles et nos centres d'art.