

Pour un «Plan Marshall» de la culture digitale

Yves Bernard

En Communauté française, l'année 2006 serait-elle enfin celle de la reconnaissance des arts numériques par les milieux artistiques, culturels et politiques? Cette publication en serait-elle un indice parmi d'autres?

(1) Le groupe *Experiments in Art & Technology* réunissait un artiste reconnu comme Robert Rauschenberg et l'ingénieur Billy Klüwer.

(2) Le catalogue sera d'ailleurs un CD-Rom réalisé sous la direction de Jean-Louis Boissier et produit à Bruxelles par le studio Nouveaux médias que j'avais fondé en 1994.

(3) www.tate.org.uk/netart/

(4) <http://artport.whitney.org/>

(5) Voir les articles en ligne sur le site www.cfwb.be/lartmeme/no018/pages/sommaire18.htm

(6) On parle de *Social Computing*: cela s'étend des blogs aux communautés sur myspace.com, flickr, Second Life, et autres youtube...

(7) En parallèle au site officiel des États généraux www.forumculture.be, nous ouvrons avec Marc Wathieu le site www.i-cult.be reprenant une cinquantaine de contributions sur les problématiques de la culture en Communauté française, dont de nombreuses sur les arts numériques.

(8) En ligne sur www.laanan.cfwb.be/PrioritesCulture.pdf

(9) Voir sa composition sur www.cfwb.be/av/doctel/MultimArtNum-compo.pdf

(10) Soit le montant du Concours Multimédia de 1999 que cette Commission remplace, donc il n'y a eu aucun progrès budgétaire en sept ans.

(11) VAF, www.vaf.be

(12) Soit près de 800 000 euros pour les structures «culture digitale» et orientées approche multidisciplinaire (à comparer aux moins de 100 000 euros en Communauté française). Voir l'analyse du Kunstendecreet que j'en faisais sur www.i-cult.be/forum/viewtopic.php?id=74. Signalons aussi du côté flamand le nombre croissant d'expos et d'événements sur les arts numériques organisés par des centres d'arts ou des centres culturels «traditionnels» tels que le Vooruit de Gand, la Kunsthalle de Loppem, le MUHKA d'Anvers, Netwerk (Alost), etc.

Si certains décèleraient enfin des signes actuels de l'intégration et de la légitimation des arts numériques dans les arts contemporains, rappelons qu'ils sont pourtant loin d'être récents. Citons-en rapidement quelques-uns montrant que dès les années 60, les arts technologiques (ou arts médiatiques) entraient dans les pratiques artistiques contemporaines. Ainsi en 1966, à New York, les *9 Evenings: Theatre and Engineering* du collectif «Experiments in Art & Technology»⁽¹⁾ rassemblaient un public de plus de dix mille personnes autour de performances technologiques d'artistes tels que John Cage, David Tudor, Robert Whitman, etc. Plus près de nous, à Paris, citons l'exposition *Les Immatériaux* en 1985 au Centre Pompidou, puis toujours dans la même institution, la *Revue Virtuelle*, série d'expositions et de conférences de 1992 à 1997 sous la co-direction de Jean-Louis Boissier. En 1995, la troisième Biennale d'art contemporain de Lyon est entièrement consacrée aux arts électroniques et aux arts issus de l'informatique, et propose à côté des premiers artistes technologiques (la vidéo fut la nouvelle technologie des années 60) tels que Nam June Paik, Wolf Vostell ou Steina et Woody Vasulka des artistes des technologies numériques tels que Jeffrey Shaw, Toshio Iwai, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, etc.⁽²⁾

En 2000, la Tate à Londres, en même temps que l'ouverture de son nouveau site physique de la *Tate Modern*, légitimise le net art en ouvrant le site web *Tate / net Art*⁽³⁾. Et en mars 2001, le Whitney Museum of American Art lance Artport, un portail dédié au net art sous la direction du commissaire Chritiane Paul⁽⁴⁾. À côté de ces indices montrant que les arts numériques devenaient suffisamment «respectables» pour entrer dans la sphère «légitime» des arts contemporains, n'oublions pas qu'ils existaient et existent de toutes façons au travers d'autres réseaux. En témoignent les nombreuses organisations, communautés en ligne et festivals qui, depuis près de 30 ans, se dédient à ces arts technologiques: les festivals Ars Electronica (Linz, qui existe depuis plus de 25 ans), Transmediale (Berlin, depuis 1997), DEAF (Rotterdam, depuis 1994), les organisations V2_Organisation (1981, Rotterdam), ISEA (Inter-Société des Arts Électroniques, 1988), ZKM (Klsruhe, 1989), Société des Arts Technologiques (1996, Canada), Rhizome (communauté en ligne, 1996), etc. Souvent considérés comme marginaux, émergents, ou réservés à des milieux spécialisés, ces acteurs sont tous aujourd'hui considérés comme des opérateurs majeurs de la culture contemporaine et sont pour la plupart reconnus (et soutenus) institutionnellement.

2003: le début de l'éveil en Communauté française

Début 2003, premier signe d'un éveil en Communauté française: l'*Art Même*, la revue du secteur des arts plastiques, consacrait son numéro 18 aux arts électroniques⁽⁵⁾. On pouvait y lire un premier état de la situation: ainsi Xavier Ess, journaliste à la RTBF, intitulait son article «Wallonie-Bruxelles: désert des arts électroniques» et moi-même dans l'article «Arts électroniques: ailleurs et ici?», après avoir tenté de définir les spécificités des arts numériques, j'y dressais un constat de grand retard sur notre paysage local. Trois ans après, où en sommes-nous, en Belgique et ailleurs? En 2006, il n'est plus nécessaire de démontrer les bouleversements induits par les technologies de l'information et de la communication: Internet est un média majeur, omniprésent, l'industrie des jeux vidéos a dépassé en chiffre d'affaires celle du cinéma, les réseaux sans fils (wifi, gsm, futurs wimax, umts, etc.) nous plongent dans un espace augmenté permanent nourri de nos extensions numériques nomades et communicantes, la dématérialisation des biens culturels est un fait irréversible (en transformant radicalement leurs modes de production, de consommation, d'échange, et les notions de droit d'auteur), le digital envahit toutes les disciplines artistiques (en cinq ans, la photographie a abandonné l'argentique) et transforme tous les aspects quotidiens de nos vies. Face à cette société de l'information omniprésente, les médias traditionnels (presse, TV...) sont condamnés à évoluer, de nouvelles formes de socialisation et d'échanges se développent⁽⁶⁾, des objets artistiques d'un nouveau type apparaissent, à consommer autrement... Tout un chacun, un peu au courant du monde autour de lui, est conscient de ces profonds bouleversements qui affectent nos sociétés par des technologies qui, pour la première fois, permettent la formalisation, le traitement, la génération,

(13) «Un outil devient véritablement un instrument pour l'art le jour où les artistes peuvent le critiquer, le transformer ou le faire eux-mêmes», Jean-Louis Boissier, 2006, article en ligne sur www.festivalpocketfilms.fr/article.php3?id_article=287.

(14) Invité par iMAL en 2004 lors du festival «Infiltrations Digitales», voir DVD.

(15) In «Intensive Science», catalogue de l'exposition du même nom, Paris, octobre 2006.

(16) Sur www.francetelecom.com/fr/groupe/rd/une/usages_ici_ailleurs/arts_techno.html

(17) À lire sur www.ecrans.fr/spip.php?article44&var_recherche=France%20Telecom%20recherche%20art.

Autre extrait: «La création artistique jouera un double rôle: elle devra s'intégrer davantage dans les réseaux d'acteurs des recherches scientifiques, universitaires et industrielles, tout en créant des œuvres ou des processus qui seront toujours en dehors des formes établies, en dehors des savoirs actuels et donc en dehors de toute possibilité de formatage et de rationalisation. Le premier rôle est nécessaire pour l'innovation et l'invention contemporaines dans le domaine de la recherche, le second l'est pour ouvrir d'autres perspectives, nous donner des outils afin de résister contre les nouvelles formes de pouvoir d'une «société de contrôle» naissante.»

(18) «Art ,Science, Technologie», rapport de Jean-Claude Risset, janvier 1998, www.education.gouv.fr/cid1905/art-science-technologie-ast.html.

«Le domaine des arts est important pour lui-même, mais aussi en relation avec l'efflorescence du numérique. Les arts alimentent des industries culturelles au marché potentiel considérable. Le progrès des sciences et des techniques fournit à l'art de nouveaux outils, de nouveaux matériaux et de nouvelles voies. L'art peut aussi être moteur de l'innovation scientifique et technologique. Les possibilités de l'informatique et du multimédia rendent possibles de nouvelles démarches heuristiques, pour lesquelles la recherche artistique peut être articulée avec la recherche fondamentale.»

(19) Réseau d'Innovation Audiovisuel et Multimédia (RIAM) créé en 2001, www.riam.org

la diffusion, l'échange de la connaissance, des représentations symboliques, qu'elles soient culturelles et sociales. Il n'y a pas à en douter: la culture digitale et les arts numériques seront parmi les formes majeures de la culture et des arts de cette société du XXI^e siècle, et il est grand temps de s'en rendre compte.

En Communauté française, les nombreux débats et discussions dans le cadre des États généraux de 2005 ont certainement participé à une prise de conscience⁽⁷⁾. Et parmi les «Priorités Culture» publiées par la Ministre Fadila Laanan fin 2005⁽⁸⁾, on trouvera enfin la reconnaissance de la transversalité (projets intersectoriels) ou encore celle d'un secteur Culture digitale (arts numériques).

En 2006, concrètement, une grande étape est franchie pour les arts numériques: une toute nouvelle commission dédiée à ce secteur est mise sur pied depuis l'été⁽⁹⁾ et un premier appel à projets a pu être lancé! À sa clôture fin septembre, près de 70 dossiers ont été reçus: un vrai succès.

Mais si les intentions sont là, les moyens sont loin d'être aussi évidents, au risque de décevoir les énormes attentes des artistes et opérateurs. Le budget annuel de cette Commission Arts numériques s'élève à 75 000 euros⁽¹⁰⁾. On rappellera en comparaison le budget que le Vlaams Audiovisueel Fonds⁽¹¹⁾ alloue depuis plusieurs années en aide à la production pour les arts expérimentaux: 500 000 euros par an. Quant à l'intersectoriel promis dans les «Priorités Culture», il est aujourd'hui toujours non budgétisé, sa commission pluridisciplinaire restant expérimentale.

Au niveau structurel, le nombre d'organisations actives dans le domaine en Communauté française est encore réduit: Transcultures (créé en 1995) et iMAL (1999) à Bruxelles sont les plus anciennes, et depuis fin 2003, le CeCN/Technocité à Mons a pu se développer principalement sur base de fonds européens pour l'emploi et de projets transfrontaliers. Si le soutien structurel s'améliore lentement en 2006, on est cependant bien loin des montants alloués en d'autres pays, ou plus près de nous, en Communauté flamande. Ainsi le «Kunstendecreet» de 2005 a conforté de nombreuses organisations anciennes ou émergentes telles que LAB[au], Constantvzw, Nadine, Okno, f0am... avec des programmes pluriannuels conséquents⁽¹²⁾.

Oui, depuis 2003, on progresse... mais avec quelle lenteur!

Arts/Sciences/Technologies: un «cyclotron à innovation»

L'artiste d'aujourd'hui est plus que jamais technologique. Comme tout artiste depuis toujours, mais encore plus pour lui, la question des outils est primordiale: il lui faut la capacité d'inventer ses propres outils (par exemple des logiciels), de détourner les procédures et usages existants ou imposés, de se les réapproprier pour en proposer d'autres que ceux prévus par les éditeurs de logiciels et de contenus, par l'industrie ou le pouvoir en place⁽¹³⁾. Ces capacités d'inventions formelles et sociales, ces capacités critiques demandent une connaissance des techniques et sciences d'aujourd'hui. En ce sens, l'atelier d'artiste, lieu créatif de recherche et d'expérimentation, n'est pas si éloigné du laboratoire scientifique. Et inversement, les sciences et techniques, plus particulièrement celles de l'information et des communications, sont à la croisée de questions sociologiques et culturelles tellement importantes pour imaginer les nouveaux usages des technologies et des contenus et expériences qu'elles véhiculent que, de plus en plus, la collaboration avec des artistes se révèle un élément catalyseur bienvenu. Ce n'est pas par hasard que le Sony Computer Science Lab de Paris intègre un artiste tel qu'Atau Tanaka⁽¹⁴⁾. Citons son directeur, Luc Steels (Belge): «Nous croyons profondément que les interactions art-science permettent de stimuler une pensée intuitive qu'il n'est pas possible de développer par des processus de recherche purement rationnels»⁽¹⁵⁾. Dans les milieux industriels aussi, l'idée fait son chemin. Ainsi France Telecom propose sur son site une page intitulée «Arts technologiques: un cyclotron à innovation»⁽¹⁶⁾. Citons ce commentaire d'Emmanuel Mahé, expert à la division Recherche et Développement de France Télécom: «Il faut brouiller les frontières et favoriser les échanges: la R&D a besoin des artistes, certaines communautés d'artistes ont besoin que la R&D s'ouvre à eux!»⁽¹⁷⁾. L'intérêt pour les Arts, Sciences, Technologies (AST) en France et ailleurs ne date pas d'hier: rappelons le fameux rapport de Jean-Claude Risset en 1998⁽¹⁸⁾, ou encore des institutions telles que l'IRCAM et le GRAME à la fois lieu de production artistique et laboratoire de recherche, et des dispositifs tels que le RIAM⁽¹⁹⁾.

(20) www.ncl.ac.uk/culturelab/, «Culture Lab Newcastle is the University flagship centre for interdisciplinary cultural research, bringing together artists, scientists and researchers. The centre was established [...] to create «a multi-application, multi-user digital media facility» to provide infrastructure for cross disciplinary research and to «enrich» the technologies and methodologies of creative research.»

(21) Laboratoire sur la culture numérique créé en septembre 2006, voir www.sat.qc.ca/article.php?year=2006&month=10&day=15&id_article=549&lang=fr

(22) Centre interdisciplinaire de recherche sur l'esthétique du numérique, www.ciren.org

(23) Auteurs avec Marie-Hélène Tramus de *La Plume* et *Je sème à tout vent*, deux installations interactives d'anthologie, 1988-1990.

(24) Hypermedia.univ-paris8.fr/

(25) La confusion est grande entre les arts numériques et les techniques de production numériques utilisées aujourd'hui dans la plupart des disciplines artistiques traditionnelles (graphisme, vidéo, photos, sons, etc.). Ecrire un livre avec un traitement de texte ou utiliser Photoshop pour retoucher des images ne signifie pas qu'on est un artiste numérique.

(26) Michel Cleempoel et Marc Wathieu.

(27) Pour ne citer que quelques exemples européens : Academy of Media Arts (Cologne), École Supérieure de l'Image + Université de Poitiers (Angoulême-Poitiers), Hypermedia (Paris VIII), École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Interfaculty of Sound and Image (De Hague), Media Lab of University of Art and Design (Helsinki), Merz Akademie (Stuttgart), Newcastle Institute for the Arts, Social Sciences and Humanities (NIASSH), Ravensbourne college of design & communication (London), School of Art & Design (University of Salford, UK), European Media Master of Arts (NL), Digital Media Class (Université des Arts, Berlin), Interface Design, University of Applied Sciences (Potsdam, DE), Transmedia (Sint-Lukas, Bruxelles), Media & Interaction Design (École cantonale d'art de Lausanne), Design Interaction (Royal College of Art, London), etc.

Il y a pas mal d'années que les universités américaines ont intégré ce trio Arts/Sciences/Technologies (par exemple le *Aesthetics & Computation Group*, département de John Maeda au MIT Media Lab), et en Europe et en Amérique du Nord de nombreuses unités de recherche existent ou se créent (par exemple le *Culture Lab* de Newcastle ⁽²⁰⁾, ou le tout récent Laboratoire Art&D de l'Université de Montréal et du SAT ⁽²¹⁾) où artistes, scientifiques, ingénieurs, sociologues travaillent ensemble. Il n'y a malheureusement, à notre connaissance, aucune démarche de ce type dans les laboratoires et universités de la Communauté française.

Les Sciences de l'Art, la Recherche en Art

Dans les universités des pays anglo-saxons ou en France, il existe une certaine tradition «pratique» dans l'enseignement des sciences de l'art (théorie et histoire de l'art, littérature ou cinéma). On ne s'y cantonne pas à la seule théorisation de l'art, à son analyse et à sa critique, mais la pratique y est considérée comme méthode et sujet de recherche, c'est-à-dire qu'on y produit aussi des œuvres et des nouveaux outils pour la création. Le chercheur devient parfois artiste ou développeur de logiciels pour les artistes. Pour ne citer que nos voisins français, c'est ainsi que sont apparus dans les années 80 à l'Université de Paris VIII des départements comme le Laboratoire d'Esthétique de l'Interactivité de Jean-Louis Boissier qui deviendra en 1996 le CIREN ⁽²²⁾, ou encore celui des Arts et Technologies de l'Image de Michel Bret et Edmond Couchot ⁽²³⁾, ou encore le département Hypermedias fondé par Jean-Pierre Balpe rassemblant littéraires et informaticiens ⁽²⁴⁾. Dans ces départements d'arts, les enseignants font de la recherche. Ils créent de nouveaux logiciels, participent à des expositions, publient ; ils encadrent aussi les étudiants qui deviendront soit artistes «numériques», enseignants, ou feront peut-être, après la maîtrise, une thèse. Encore une fois, nous n'avons aucune tradition universitaire similaire en Communauté française.

Un enseignement artistique inadapté

En Communauté française, nous souffrons particulièrement dans ce domaine des arts technologiques de la séparation entre le réseau des écoles supérieures d'art et celui de l'enseignement universitaire. A l'heure où une approche pédagogique véritablement multidisciplinaire mêlant arts, sciences et techniques est absolument nécessaire, cette fracture en deux réseaux distincts est lourde de conséquences. Contrairement aux pays anglo-saxons et à de nombreux voisins européens, notre enseignement artistique est cloisonné dans ses disciplines artistiques (l'audiovisuel, les arts visuels, le design, la musique... s'enseignent séparément), il est fermé sur lui-même et méprise les technologies pour les arts pour lesquelles aucune tradition de recherche n'existe. Heureusement, le Décret de Bologne unifiant tous les enseignements supérieurs en un système universitaire européen est en route, mais il faudra encore du temps pour que ses effets se fassent sentir sur nos écoles d'art.

Si les arts numériques ont été officiellement introduits en Communauté française par le Décret de l'enseignement artistique de 2001, cela l'a été sans connaissance de cause, par le seul milieu des enseignants en art en place, c'est-à-dire par des personnes n'ayant aucune connaissance du domaine des arts technologiques et réduisant les arts numériques à de l'infographie ⁽²⁵⁾. Première conséquence de cela : seuls deux professeurs d'arts numériques dans toutes les écoles d'arts de la Communauté française sont de véritables artistes numériques ⁽²⁶⁾! Seconde conséquence : le programme pédagogique pour les arts numériques n'est pas défini : aucun cours de design de l'interactivité, d'histoire des arts électroniques et numériques, de théorie des nouveaux médias, d'actualités en culture digitale, de programmation et autres technologies indispensables aujourd'hui, etc. Les seuls embryons existent par le fait de quelques individus éclairés tentant d'introduire ces matières avec quelques nouveaux conférenciers au statut précaire. Notre retard est considérable : il n'y a en Communauté française aucune école ou université formant des artistes technologiques ou des créateurs numériques, à la croisée entre arts, audiovisuels, médias, sciences, design... pour proposer des formations de base ou des masters comparables à ce qui se fait ailleurs en Europe ou aux États-Unis ⁽²⁷⁾.

Le numérique infiltre et enrichit les autres pratiques artistiques. Si les arts numériques ont leurs spécificités (interactivité, formalisation exécutable, algorithmique, processus, simulation, etc.), celles-ci envahissent et enrichissent les autres disciplines : danse, théâtre, arts visuels, performances, musique, etc. Ces hybridations du numérique avec les autres pratiques sont un des terrains d'innovation et d'exploration les plus intenses des artistes multidisciplinaires aujourd'hui. Le développement des arts numériques entraîne celui d'une nouvelle génération d'artistes technologiques ouverts aux collaborations avec tous les artistes, stimulant toutes les parties dans un processus d'enrichissement mutuel. En France, un dispositif de soutien a été spécialement mis en place depuis 2001 pour financer les projets multidisciplinaires où le numérique apporte une innovation : le DICREAM consacre ainsi près de 1,2 millions d'euros par an à ces productions artistiques hybrides ⁽²⁸⁾. En Communauté française, on attend toujours de voir ce que recouvre la notion de projets intersectoriels annoncés dans les «Priorités Culture» et les budgets qui y seront alloués...

Un «Plan Marshall» de la culture digitale

Si le tableau semble sombre, l'espoir est là, et 2006 semble être une année charnière. Il y a des gens passionnés, des défricheurs, des artistes d'un nouveau type, des commissaires d'exposition, des organisateurs culturels, des fonctionnaires, des ingénieurs, des scientifiques, des enseignants, des politiques qui ont compris ou commencent à comprendre toute l'importance culturelle, sociale, politique et économique des arts numériques et de la culture digitale dans la société technologique d'aujourd'hui. Ce sont des individus disparates, non organisés, mais il y a des compétences, des énergies, et quelques structures pionnières ou nouvelles qui travaillent avec passion et sans grands moyens. Au-delà des guerres de positionnement dans un contexte nouveau qui semble plus opportun mais qui reste si fragile, au-delà des différences de style et de démarche entre les organisations, il est temps maintenant de créer une union entre tous ces acteurs si complémentaires et si nécessaires pour provoquer une prise de conscience salutaire des décideurs politiques et économiques de la Communauté française. Il nous faut un «Plan Marshall» de la culture digitale ! Avec un volet enseignement, formation, recherche, aide à la production, structures de soutien et de production, en collaboration avec l'industrie et les Régions wallonne et de Bruxelles-Capitale.

Au sommaire de cette publication

Les contributions de cette publication sont celles d'individus (artistes, enseignants, artistes-ingénieurs, jeunes historiens) ou d'associations. On trouvera plusieurs analyses des spécificités des arts numériques et de leur histoire, côtoyant des articles sur les démarches d'artistes (par exemple Tamara Lai, le collectif MÉTAmorphoZ), d'enseignants (Michel Cleempoel, Serge Hoffman et Marc Wathieu), d'artistes-ingénieurs (Todor Todoroff qui rappelle aussi le rôle pionnier de la musique avec l'ordinateur). Les deux plus anciennes structures en Communauté française (iMAL et Transcultures), basées à Bruxelles, témoignent de la vitalité des actions menées depuis près de dix ans, actions différentes et complémentaires illustrant aussi bien les spécificités des arts numériques que les hybridations, infiltrations enrichissantes avec toutes les autres disciplines artistiques (danse, théâtre, musique, arts visuels) et dont le rayonnement commence à dépasser nos frontières. Le CeCN/Technocité de Mons, organisation toute récente née des politiques de l'emploi en Région wallonne et centrée sur la formation aux nouveaux métiers du numérique, témoigne d'une ambition affichée pour œuvrer dans le domaine de la culture digitale, plus particulièrement au sein du réseau culturel transfrontalier.

Enfin, parce que la culture digitale et les arts numériques sont par nature globaux, parce que les échanges et collaborations n'ont pas de frontières (et certainement pas communautaires), il nous paraît important que les associations à Bruxelles soutenues par la Communauté flamande ⁽²⁹⁾ témoignent de la pertinence de leurs démarche et de la dynamique qu'une politique de soutien correcte leur permet : Constantvzw aborde les enjeux artistiques et politiques des problématiques du droit d'auteur (copyright/copyleft, logiciels libres, *creative common*), et le collectif LAB[au] présente le MediaRuimte, premier espace dédié à la culture digitale à Bruxelles.

(28) Voir l'analyse que je faisais du DICREAM sur www.i-cult.be/forum/viewtopic.php?pid=66#p66

(29) La Communauté flamande s'approprie ainsi par un soutien sans failles tout un vivier de structures émergentes constituées de membres actifs néerlandophones mais aussi dans une très grande proportion d'artistes et chercheurs francophones, et d'européens ou étrangers de plus en plus nombreux à s'établir à Bruxelles.