

Arts Numériques, Cultures Digitales : acteurs de l'innovation et de l'économie?

Par Yves Bernard¹

En 2009, 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 vidéo a dépassé en chiffre d'affaires celle du cinéma, les réseaux sans fils (wifi, gsm, 3g,...) 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, consommation, échange et les notions de droit d'auteur), le digital – pour le pire et le meilleur – envahit toutes les disciplines artistiques (en 5 ans la photographie a quasi abandonné l'argentique) et transforme notre vie quotidienne. Ces bouleversements posent des questions tant politiques, culturelles que sociales. Ils demandent une vigilance critique et active que nous n'aborderons pas ici, notre propos se concentrant sur les mutations des métiers d'artistes et des organisations culturelles, et ce plus particulièrement dans un contexte d'innovation et d'économie.

Face à cette société de l'information, des objets artistiques d'un nouveau type apparaissent proposant d'autres types d'expériences. De même les formes artistiques traditionnelles évoluent nourries des nouvelles possibilités techniques et esthétiques issues du numérique. Il n'y a pas à en douter: les Cultures Digitales et les Arts Numériques sont parmi les formes importantes de la culture et des arts contemporains et ils influent doucement mais sûrement sur les autres disciplines artistiques. Ils entraînent aussi de nouvelles pratiques, de nouveaux métiers et de nouveaux profils d'acteurs et d'intermédiaires: la généralisation des processus de partage, d'échange en réseau de la connaissance et des pratiques, l'amplification des mouvements 'open source' et Do It Yourself, le décloisonnement des disciplines techniques et artistiques ainsi que la dissolution des statuts sociaux et professionnels stables induisent une fragmentation et un polymorphisme des compétences et rôles que doivent de plus en plus endosser les créateurs (artistes, designers, développeurs,...) et les organisations culturelles. L'association iMAL (interactive Media Art Laboratory, www.imal.org) à Bruxelles est probablement un exemple de ces structures culturelles typiques du monde numérique, assurant une série de rôles que décrivons ci-après.

Créée en 1999 par des artistes, des producteurs "nouveaux médias", des designers de l'interactivité, des ingénieurs, iMAL permet aux artistes d'expérimenter les médias numériques dans les aspects essentiels qui les différencient des autres médias: l'interactivité, le code, les processus, le réseau, la simulation,... et de réaliser des projets exploitant ces spécificités des 'arts médiatiques'. Trois approches principales sont proposées: la résidence (ou l'accès) à l'atelier-laboratoire, les workshops ou formations, la co-production de projets. Parallèlement, iMAL organise de nombreux événements publics dans la sphère des Cultures Digitales: expositions ("CONTinENT" en 2000, "F2F" en 2003, "Infiltrations Digitales" en 2004, "openLAB" en 2005, "Art+Game" en 2006, "Hybrid World" en 2007 et "Holy Fire" en 2008), concerts, performances proposant des artistes belges et internationaux. Il s'agit ici de créer des rencontres entre le public, les artistes d'ici et d'ailleurs (souvent références exemplaires pour des pratiques encore trop émergentes en ce pays). Les actions d'iMAL touchent ainsi trois axes: le processus créatif (atelier-laboratoire, production, workshop), le réseau (collaboration européenne et internationale), le public (l'appropriation critique, créative par le citoyen des technologies dans le cadre de la société de l'information).

Au-delà de ces activités de centre d'art orienté cultures digitales et technologie, iMAL joue de fait depuis 10 ans un rôle d'agent ou d'intermédiaire entre les artistes technologiques et la société. Que ce soit par des formations favorisant l'émergence d'artistes aux nouvelles compétences rendant de nouveaux types de service, ou par la stimulation des collaborations créateurs / recherche / industrie, ou encore par les connexions que nous pouvons aider à révéler entre l'artiste numérique et un marché de l'art plus ouvert qu'on le penserait aux arts

¹ Etude d'architecture puis d'ingénieur civil informaticien, chercheur scientifique à l'Université de Liège et au Philips Research Lab Belgium de 1981 à 1991, fondateur du studio nouveaux médias Magic Media en 1994, directeur de l'asbl iMAL, commissaire d'exposition et producteur, professeur en arts numériques à l'Erg et Saint-Luc.

technologiques, nous participons modestement à une économie naissante liée à la création et au numérique.

Former des artistes aux nouvelles compétences

Dès 2002, iMAL organisa – probablement pour la première fois en Belgique – des workshops destinés aux artistes et créatifs de toutes disciplines pour les introduire aux nouvelles pratiques artistiques issues du numérique. Ainsi en Mars 2002 nous invitions le collectif FiftyFifty (Mia Makela alias Solu et Pedro Solar) pour un séminaire sur les techniques de Hackers. En août 2002 l'anglais Martin Robinson et l'artiste norvégien HC Gilje (membre alors du trio de livecinema 242.pilots) donnait un des tous premiers workshops en Belgique sur les logiciels vidéo temps réel et leurs usages en performances sons/images, installations et arts de la scène.

Les succès des ces premiers séminaires nous confortèrent dans l'utilité et la nécessité de telles initiatives éducatives données par des artistes internationalement reconnus pour une audience réduite mais motivée de participants. Leur valeur est double : apprentissage d'une démarche et d'outils associés, échanges et réseau. Fin 2002, nous recevions un soutien du Vlaams Audiovisueel Fonds pour une nouvelle série de workshops où nous invitions des artistes renommés tels Casey Reas (USA, golden nica 2005 Ars Electronica), David Rokeby (CA, Prix Ars Electronica Award of Distinction 1991 et 1997), Jasch (CH) et Eric Singer (USA).

Fin 2005, l'expérience d'une dizaine de workshops suivis par des participants de Belgique et de toute l'Europe (et parfois d'Amérique) nous mena naturellement vers une nouvelle formule mêlant formation, production de projets artistiques et rencontres avec le public. Ainsi nous lancions le premier 'openLAB', une résidence de deux semaines où une vingtaine d'artistes choisis sur base de projets furent invités pour les réaliser. La résidence se termina par une exposition publique des travaux réalisés (installations et performances). Plusieurs des oeuvres produites dans openLAB05 sont régulièrement exposées ou jouées en Belgique et à l'étranger².

Et en 2008-2009, le même Vlaams Audiovisueel Fonds soutenait notre projet "NewBraveWorld" de 4 masterclasses explorant la fusion des mondes électroniques et physiques, l'Internet des choses, l'informatique pervasive et les médias localifs.

Au fil des années, les workshops furent un des instruments clefs pour stimuler la naissance d'une communauté d'artistes technologiques de Bruxelles et de Belgique intégrée au réseau de la culture digitale internationale. Un certain nombre de ces créateurs d'un nouveau type ont aujourd'hui acquis une expérience leur permettant de transmettre aux autres tout en diffusant de plus en plus leurs travaux à l'étranger. C'est ainsi que depuis 2005, nous sommes capables d'organiser avec nos propres réseaux d'intervenants des ateliers d'été en arts numériques en français qui sont chaque année remplis par des participants de toute l'Europe.

L'artiste au service d'autres artistes, l'artiste prestataire de services

iMAL, au fur et à mesure des workshops, des mises en rencontre et des soutiens de projets, participe à l'émergence de jeunes artistes d'un nouveau type, artiste-programmeur, ou artiste audiovisuel et plasticien maîtrisant les aspects technologiques et conceptuels du numérique, artistes de plus en plus sollicités par les milieux du théâtre, de la danse, des arts plastiques. Citons Yacine Sebti, qui à côté de ses oeuvres personnelles (ex. "Meet Somebody", prix du public Mediatine 2005), apporte ses compétences et un langage nouveau aux projets de vidéastes (ex. "Lola", 2005, Brigitinnes), de compagnies de théâtre telles que Transquinquennal ("Tout Vu", 2005) ou la compagnie Résidence Catherine ("Hansel et Gretel", 2006). Citons Tom Heene, qui avec Yacine et le soutien d'iMAL, ont conseillé pour le Bureau International de la Jeunesse (CGRI/Communauté française) un groupe de jeunes artistes de la francophonie pour leur permettre de réaliser et présenter le projet "Labo-Mix", une série de performances "numériques" et interactives au sommet de la Francophonie de Bucarest en

²Ce fut le cas par exemple, lorsque le centre culturel Brakkegrond d'Amsterdam, invita iMAL en Mars 2006 à proposer une programmation d'artistes numériques de Bruxelles dans le cadre de l'exposition "Victorian Circus II"

Septembre 2006. Ou plus récemment Tom Heene et Rudi Giot (un participant à de nombreux workshops d'iMAL) qui ont conseillé et réalisé le dispositif de tables interactives pour la performance 'Smatch' de Dominique Roodthoof présentée en 2009 au Kunstfestival des arts. Ou encore les nombreuses prestations de ces artistes techniciens (ex. Bart Vandeput, Felix Luque, Rudi Giot, Alveolis,...) pour des projets d'installations ou performances d'artistes d'ici (Pascale Barret, Alec de Busschere, Alain Geronnez, Harald Thys, Kris Verdonck,...).

Les artistes acquièrent de l'expérience par leurs pratiques artistiques et les formations spécialisées que nous leur proposons. A côté de leurs trajectoires personnelles, ils endossent d'autres rôles, ici ceux de conseiller et technicien créatif d'un nouveau type au service d'autres créateurs. En parallèle, le rôle d'iMAL évolue : l'association est contactée de plus en plus comme une sorte d'agence, comme l'intermédiaire permettant à des porteurs de projets (artistes, compagnies de danse ou de théâtre, institutions culturelles) à composantes technologiques de les mener à bien en trouvant les bonnes personnes pour les accompagner, tant dans la réflexion conceptuelle que la réalisation pratique.

L'artiste enseignant

Par ses workshops réguliers, iMAL assure un rôle d'éducation professionnelle en dehors du système des écoles d'art et universités. Nous élaborons des formations pointues adaptées aux artistes, en fonction des besoins les plus émergents avec la souplesse d'une petite organisation non soumise aux réglementations et administrations officielles de l'enseignement supérieur. Nous formons ainsi régulièrement des enseignants d'écoles d'art qui viennent se 'recycler' à iMAL ou approfondir certaines matières ou pratiques émergentes. Ces formations originales et uniques intéressent les écoles, et régulièrement nous organisons en co-production des séminaires communs (ex. celui sur le cinéma interactif avec l'Erg, l'IAD et l'Ecole Supérieure de l'Image d'Angoulême en 2008) et nous réalisons des workshops sur commande pour leurs étudiants. Et bien sûr, ces formations sont données par des artistes issus du réseau que nous tissons, et qui trouvent là du travail occasionnel.

Notre rôle devient aussi celui d'un intermédiaire quand une école ou un professeur nous contacte pour trouver le conférencier ou assistant idéal à engager pour introduire les nouvelles technologies. Et comme pour les prestations, nous renvoyons très souvent à des artistes d'ici au savoir-faire éprouvé.

L'artiste et le marché de l'art

En Avril 2008, nous organisons l'exposition "Holy Fire, Art of the Digital Age", en collaboration avec Art Brussels, la foire internationale d'art contemporain. Pour mon collègue commissaire Domenico Quaranta et moi, il s'agissait là d'une opération tactique avec un message simple: démontrer que les Arts Numériques font aujourd'hui partie des Arts Contemporains, et donc aussi du marché de l'art.

Petit résumé:

"Holy Fire. Art of the Digital Age" est une exposition collective d'oeuvres d'art numérique récentes créées par des artistes de renommée internationale et provenant de galeries et collections privées d'USA, Europe et Russie. Holy Fire explore comment les arts des nouveaux médias, au-delà des stéréotypes d'immatérialité et de difficultés de maintenance, sont aujourd'hui entrés dans le marché de l'art et sont des arts de ce siècle. Holy Fire veut réduire le fossé qui sépare arts contemporains et arts numériques et participer à une plus grande compréhension et acceptation des cultures et médias digitaux.

Une nouvelle économie pour une plus grande autonomie

Le marché de l'art est une source de nouveaux revenus pour les artistes des nouveaux médias. Jusqu'à présent, ils dépendent principalement - quand elles existent - de subventions d'institutions publiques ou de gouvernements, avec toutes les contraintes politiques que cela peut impliquer. Diversifier les sources est nécessaire, et un marché participe à une nouvelle

économie basée sur la relation directe entre les consommateurs d'art et les artistes, confirmant leur rôle social et leur soutien par le public qui de plus en plus est demandeur d'autres choses que les gadgets technologiques proposés par l'industrie. Enfin, il faut se débarrasser de ce cliché romantique de l'artiste inévitablement maudit et pauvre: un artiste qui vend ne perd pas nécessairement son âme, une dialectique complexe maître-esclave existe entre le marché et l'artiste où chacun joue avec l'autre en affirmant son identité.

Holy Fire fut un succès, plus particulièrement dans le monde de l'art et au niveau international, démontrant qu'un marché pour les arts technologiques existe, avec des galeries et des collectionneurs acheteurs. Pour les artistes belges qui y ont participé, "Holy Fire" fut révélateur d'un milieu qu'ils ignoraient ou pour lequel ils n'avaient pas les clés d'accès, alors même qu'en ce domaine des arts technologiques la Belgique se confirme comme un pays de grands collectionneurs au même titre que pour les arts traditionnels.

Holy Fire a positionné iMAL dans un nouveau rôle d'intermédiaire: celui d'une galerie non commerciale proposant un lieu tremplin vers le monde des collectionneurs et du marché de l'art. En 2009, de nouveau en liaison avec Art Brussels, nous montrons les "Fractal Flowers" de Miguel Chevalier, exposition produite grâce au pré-achat de collectionneurs.

Au-delà des lieux, il y a les personnes qui les animent et les intermédiaires humains sont ici les commissaires: en Avril 2009, le festival d'arts et technologies STRP d'Eindhoven nous demandait de réaliser une exposition sur le même concept d'art numérique collectionnable où nous avons pu proposer quelques artistes d'ici³.

L'artiste chercheur, les rapports arts & sciences
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 (ex. 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 place⁴. 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 par hasard que le Sony Computer Science Lab de Paris a intégré un artiste tel qu'Ataru Tanaka⁵. 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". Dans les milieux industriels aussi, l'idée fait son chemin. Ainsi France Telecom proposait sur son site une page intitulée "Arts technologiques : un cyclotron à innovation"⁵. Citons ce commentaire d'Emmanuel Mahé, expert à la division recherche et développement de France Télécom et conseiller à ArtsActive.net (réseau international pour les programmes d'artistes dans les laboratoires scientifiques et industriels) : "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!"⁶.

³ Voir les photos de "Kiosk, artifacts of a post-digital age" sur [flickr](#) et video sur [youtube.com](#)

⁴ "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 [festivalpocketfilms.fr](#).

⁵ Page introuvable en 2009

⁶ A lire sur [www.ecrans.fr](#). 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 oeuvres 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"

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 1998⁷, 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 RIAM⁸. Il y a pas mal d'années que les universités américaines ont intégré ce trio Arts/Sciences/Technologies (ex. le "Aesthetics & Computation Group", département de John Maeda au MIT Media Lab), et en Europe et Amérique du Nord de nombreuses unités de recherche existent ou se créent (ex. le Culture Lab de Newcastle⁹, le Laboratoire Art&D de l'université de Montréal et de la Société des Arts Technologiques¹⁰) ou artistes, scientifiques, ingénieurs, sociologues travaillent ensemble.

iMAL : un lieu de rencontre Arts/Sciences, une structure porteuse de projets R&D

Alors qu'en Belgique – principalement en Flandres et Wallonie - s'élaborent les premiers programmes Arts&Sciences, iMAL se veut un embryon d'un tel centre laboratoire interdisciplinaire à Bruxelles, un lieu 'entremetteur' où artistes, scientifiques, ingénieurs se rencontrent et élaborent des projets communs. Concrètement, nous organisons différents types de rendez-vous (ex. les conférences Arts/Sciences) et nous sommes une structure porteuse de projets R&D réunissant artistes et scientifiques. En 2008 et 2009 nous avons accueilli le projet *Dark Matter*¹¹ soutenu par le programme Art&D financé par la Communauté flamande (IBBT) et nous sommes un des partenaires du projet français VIRAGE financé côté français par l'Agence Nationale de la Recherche et pour notre contribution par le Ministère de la Recherche Scientifique de la Communauté française. VIRAGE¹² regroupe des laboratoires universitaires, des centres d'arts médiatiques et des entreprises privées. C'est une plate-forme de recherche dédiée à l'étude et au développement de nouvelles interfaces de contrôle et d'écriture pour la création artistique, le spectacle vivant et les industries culturelles. Le projet permettra à plusieurs artistes que nous avons sélectionnés de mener à bien des chantiers d'expérimentation utilisant les prototypes logiciels développés dans le projet.

L'artiste et l'entreprise: innovation et créativité

Si l'artiste peut venir en aide à d'autres artistes, s'il peut composer une équipe de recherche avec des scientifiques, il peut aussi collaborer avec des entreprises pour les aider à mettre au point des produits ou processus innovants, ou parfois lui-même devenir un entrepreneur, ou encore un inventeur¹³. Quelques exemples: l'artiste japonais Toshio Iwai bien connu depuis les années 80 pour ses installations et oeuvres logicielles liant interactivité, sons et visuels a développé avec Yamaha le *Tenori-on* un nouvel instrument de musique basé sur une interface visuelle. En France, Antoine Schmitt, artiste-programmeur, a réalisé une grande partie des comportements du fameux lapin connecté *Nabaztag* pour la compagnie Violet. En Hollande, la Waag Society organisation de culture digitale d'Amsterdam qui créa dans les années 90' *Digital City* une des premières communautés Internet, ouvrent en 2003 une société pour commercialiser ses idées et produits, et fin 2007 crée la spin-off *7scenes* pour développer sa plateforme logicielle de jeux urbains en ligne. En Belgique, le duo d'artistes Auriea Harvey et Michaël Samyn créent une société de 'Design for Electronic Entertainment' pour exploiter leur plateforme de jeux artistiques en ligne 'Tale of Tales'...

⁷ "Art ,Science, Technologie", rapport de Jean-Claude Risset, Janvier 1998, www.education.gouv.fr. "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."

⁸ Réseau d'Innovation Audiovisuel et Multimédia (RIAM) créé en 2001, www.riam.org

⁹ 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"

¹⁰ laboratoire sur la culture numérique créé en Septembre 2006, patwhite.com/node/1414

¹¹ soc.kuleuven.be/com/mediac/artd/

¹² www.plateforme-virage.org/

¹³ Voir par exemple une liste de brevets déposés par des artistes sur www.artsactive.net/en/resources/patents/

On le voit : les artistes et les organisations artistiques et culturelles sont aussi des acteurs de l'innovation et du renouveau économique. iMAL a commencé à développer un rôle d'intermédiaire en ce domaine au travers d'évènements tels que nos rencontres technologiques où une entreprise rencontre un panel de créateurs (artistes, designers, développeurs,...) pour leur présenter une technologie innovante, et susciter dialogue et collaboration entre les deux parties sur ses possibles applications. Il faut aller plus loin et nous ne pouvons espérer qu'une prise de conscience plus rapide par les pouvoirs publics communautaires et surtout régionaux de ces rôles économiques du secteur "cultures digitales". Créativité, technologies et innovation sont des catalyseurs du développement économique régional. iMAL voudrait s'inspirer d'initiatives telles que Dissonancias¹⁴, plateforme créée au Pays Basque et en Catalogne et prônant activement les collaborations ouvertes et innovantes entre artistes et entreprises, ou encore d'exemples d'organisations telles que la Société des Arts Technologiques, un des pôles de développement du 'downtown' Montréal, véritable 'hub' entre les mondes artistique, technologique, culturel et économique. On l'a bien compris à Mons, à Gand ou à Louvain, on finira bien par le comprendre à Bruxelles...

Conclusion

Les rôles d'un centre d'art et de culture évoluent, surtout s'il s'agit d'arts technologiques et de cultures digitales. Au delà de la diffusion d'oeuvres numériques vers le grand public et de sa sensibilisation à des pratiques digitales créatives, au-delà du soutien aux artistes, iMAL est aussi un lieu de formation pour les artistes professionnels, une galerie les connectant au marché de l'art, une agence proposant les artistes techniciens aux autres producteurs culturels, un laboratoire d'Art initiant des projets R&D entre Arts et Sciences, et un intermédiaire entre les mondes des Arts, Sciences et Industries. Cette évolution est probablement celle de beaucoup d'autres organisations culturelles tant sont aujourd'hui intimement connectées culture, création, technologie, innovation et économie.

¹⁴ www.dissonancias.com