

Avec les outils informatiques et les technologies numériques et souvent par-delà les apprentissages académiques, les artistes se sont appropriés de nouveaux instruments. Ils se sont confrontés à de nouvelles façons de concevoir et travailler les matériaux esthétiques et ils ont inventé de nouvelles manières de créer et présenter leurs œuvres. La création artistique au sens large, mais aussi la musique et l'expression sonore, en ont été profondément modifiés. Les artistes numériques et notamment les musiciens créent des propositions inédites, en termes de composition, d'écoute, d'esthétique. Des univers transdisciplinaires se sont développés. Ils associent à l'ordinateur de multiples disciplines avec pour point central le son et la musique. L'art devient spatial, tactile et, plus que jamais, charnel.

Pierre Francastel, historien et critique d'art disait, je le cite : « *La tendance à considérer l'art ou la nature ou la technique ou l'homme comme des données simples correspond à une métaphysique simpliste de la création divine. Toute critique s'épuise tant qu'elle cherchera à situer le problème de l'art contemporain en fonction de la double hypothèse d'une société homogène et de la fixité des formes* ».

Le philosophe Bernard Stiegler pense pour sa part que « *au moins deux esthétiques, celle des psycho-physiologues, qui étudient les organes des sens, et celle de l'histoire de l'art, des formes artéfactuelles, symboles et œuvres. Alors que l'esthétique psycho-physiologique apparaît stable, l'esthétique des artefacts ne cesse d'évoluer à travers le temps. Or la stabilité des organes des sens est une illusion en ce qu'ils sont soumis à un processus incessant de défonctionnalisations et refonctionnalisations, précisément lié à l'évolution des artefacts.* ». Il poursuit en exposant que « *l'histoire esthétique de l'humanité consiste en une série de désajustements successifs entre trois grandes organisations qui forment la puissance esthétique de l'homme : son corps avec son organisation physiologique, ses organes artificiels (techniques, objets, outils, instruments, œuvres d'art), et ses*

organisations sociales résultant de l'articulation des artefacts et des corps. »

Par ailleurs, le philosophe belgo-canadien Derrick de Kerckhove pense qu'« *une partie importante du travail artistique consiste à interpréter les effets des technologies sur l'environnement naturel et humain et à les rendre manifestes dans la psychologie. C'est-à-dire dans le comportement émotionnel et cognitif normatifs de la culture. Depuis et même avant la Renaissance, poursuit-il, la recherche artistique a précédé la recherche scientifique et la théorie dans ce sens. Cet aspect de l'œuvre des artistes, architectes, peintres, sculpteurs, écrivains et musiciens n'est pas connu, ou en tous cas pas reconnu, ni par la critique esthétique, ni par la psychologie universitaire. Si on accorde à l'art un statut civilisateur, c'est surtout à cause de ses fonctions ornementales, ses innovations stylistiques et son rôle de divertissement dans la vie quotidienne.* », fin de citation.

Enfin, un autre philosophe, Félix Guattari estimait qu'« *au même titre que les machines sociales qu'on peut ranger sous la rubrique générale des équipements collectifs, les machines technologiques d'information et de communication opèrent au cœur de la subjectivité humaine. Non seulement au sein de ses mémoires et de son intelligence, mais aussi de sa sensibilité, de ses affects et de ses fantasmes inconscients.* », fin de citation

C'est à l'endroit de ces citations que je veux me situer.

Je voudrais ici vous proposer une définition de ce que j'entends par numérique. Au sens informatique où nous l'utilisons le plus souvent aujourd'hui, le numérique est ce qui est codé sous forme de nombres binaires (0 et 1) dans un but de traitement, de création, de manipulation, de mémorisation et/ou de transmission. Le numérique permet de coder et de travailler de façon uniforme des matériaux hétérogènes en utilisant le même type de machine. Il permet aussi de diffuser avec ces mêmes machines. Relativement simple d'accès, il

permet avec une seule machine de traiter des formes qui auparavant exigeaient de recourir à des outils, des techniques et des pratiques différentes.

La numérisation de la société nous a tous visités. Elle a modifié l'être au monde de chacun, celui du monde savant et celui du grand public, celui du professionnel et celui de l'amateur. En moins de vingt ans, notre environnement technique et culturel a été complètement bouleversé par la numérisation des outils. Une nouvelle économie des usages et des pratiques est apparue. Beaucoup estiment que ces évolutions constituent une mutation historique induisant une nouvelle organisation sociale et culturelle au tracé encore indéfini. Les équipements numériques domestiques ont induit de nouveaux regards et de nouvelles écoutes. Ils ont introduit de nouvelles esthétiques, de nouvelles manières de créer et d'être artiste. Les disciplines, les techniques de création se fondent les unes dans les autres. Les modes opératoires des artistes changent. Les savoirs sur lesquels ils se fondent aussi. La nature de leur action sur le monde évolue.

Depuis plus d'un siècle et demi, selon une accélération et une accumulation constantes, un ensemble sans précédent de techniques et d'outils a envahi tous les secteurs de l'activité humaine, jusqu'aux plus quotidiens. Chaque technique, chaque machine agit sur les facultés cognitives et perceptives de tout-un-chacun comme sur celles des artistes. Avec le numérique, pour la première fois, l'homme dispose d'un un outil commun et transversal et d'un système de codification quasi universel. Dans le domaine de l'Art, le numérique a entraîné un renouvellement sur la manière d'opérer sur la matière et sur les formes, ainsi que sur celle de percevoir et comprendre les objets. La question de la distinction des arts et des disciplines, de leur autonomie respective, de leur hiérarchie éventuelle est devenue, pour la première fois, centrale.

Penchons-nous un peu sur notre vie quotidienne. Nous baignons dans un environnement fait d'objets technologiques :

- Moteurs ;
- Ordinateurs et tablettes ;
- Smartphones ;
- Smart TV et Home cinéma ;
- Lecteurs/enregistreurs de musique et d'images ;
- Electroménager ;
- Internet ;
- Radio ;
- Bornes interactives ;
- Vidéosurveillance...

Chacun de ces objets est connecté à des réseaux dont nous sommes les terminaux.

A partir des années 1940, nous nous sommes progressivement immergés dans une civilisation dite numérique, simultanément née de l'évolution des modes de vie et d'une mutation technologique accélérée celle de l'ordinateur et de tous ses possibles.

Chronologiquement, on a vu ainsi apparaître dans :

- Années 40 : les premiers ordinateurs et la théorie de la communication
- Années 50 : premiers robots, premiers dispositifs interactifs, mise en place des concepts informatiques
- Années 60 : la vidéo
- Années 70 : la simulation
- Années 80 : la numérisation des outils, les PC, les consoles de jeux, les CD
- Années 90 : internet
- XXIème siècle : la cyberculture (?)

Les artistes se sont emparés des outils au fur et à mesure de leur apparition. Ils se les sont appropriés, les ont développés et, parfois,

ont inventés des usages. Ils utilisent et détournent l'univers qui est le nôtre :

- Développement des réseaux de communication sur un plan mondial ;
- Prédominance de l'image et surtout du son ;
- La métaphore sociale est devenue le système nerveux, le réseau de neurones, l'informatique.

Notre civilisation est vite passée de l'ivresse de l'innovation à l'enracinement de nouvelles pratiques dans les tous domaines, notamment ceux des arts et de la culture. Les années 1990, qui correspondent à la naissance de l'idée d'art numérique, marque l'explosion des PC, d'internet et de nombreux auxiliaires et périphériques, permettant de réaliser, avec un investissement modéré et sans formation obligée aux arts savants, des œuvres de qualité. Surtout les outils numériques et particulièrement les ordinateurs ont permis, comme je l'ai déjà dit, d'une part de créer, stocker, jouer et diffuser avec une seule et même machine et, d'autre part, de créer des passerelles entre les disciplines dans la mesure où, pour la première fois, elles recouraient toutes aux mêmes outils, ou presque.

Ces outils répondent à cinq fonctions indissociables et simultanées :

1. Noter, écrire et représenter ;
2. Capter, stocker, enregistrer ;
3. Créer, composer et manipuler ;
4. Montrer ;
5. Créer une relation nouvelle entre public et artistes.

En termes de représentation et d'action sur le monde, ils sont de plusieurs natures :

- ceux qui touchent à la seule production ;
- ceux qui touchent à la création et au travail sur les matériaux artistiques ;
- ceux qui permettent une « augmentation » de la perception de l'œuvre;
- ceux qui introduisent une « augmentation/distorsion » de l'espace occupé par l'œuvre;

- ceux qui permettent une « augmentation/distorsion » du temps dans lequel évolue l'œuvre;
- ceux qui ouvrent des relations entre les objets proposés par l'œuvre ;
- ceux qui ouvrent des relations physiques ou psychiques entre l'œuvre et le public.

Alors qu'il y a encore peu, les outils ne servaient qu'à transformer la matière pour produire des biens matériels, aujourd'hui les ordinateurs permettent d'adjoindre le signe à la matière que l'on travaille et font du signe une matière. Ces outils font partie de la panoplie professionnelle et/ou domestique de beaucoup. Pour la première fois, ils permettent d'agir sur la matière artistique mais aussi de recombinaison les signes, de se les approprier en passant ou non par un apprentissage académique. Pour la première fois, les machines ont donné accès au symbolique et permis de le renouveler. Les artistes les ont faites à leur main.

Dans ce cadre, la création artistique, tout particulièrement musicale, s'est articulé sur deux pôles, un impératif technologique et un impératif artistique. Alors qu'il y a peu, les deux pôles apparaissaient à beaucoup comme cloisonnés, d'un côté le technique et de l'autre le créatif, les artistes, particulièrement les musiciens, créent un univers hybride qui enveloppe et les absorbe. Deux voies sont empruntées par ces nouveaux artistes : l'art en tant qu'idée et l'art en tant qu'action. L'artiste interprète et fabrique le monde qui l'entoure. Les musiciens explorent les domaines des autres créateurs : arts plastiques, danse, cinéma, théâtre. De ce fait, ils deviennent complémentaires et cherchent à s'ouvrir aux autres catégories et à leurs moyens spécifiques.

On peut ainsi dire de la révolution esthétique numérique que nous vivons, qu'elle est à la fois celle de la musique et du son, celle de l'image, celle du croisement et de la transgression des disciplines, bref de l'inter voire de la transdisciplinarité. Je précise que par esthétique j'entends à la fois ce qui concerne sensibilité artistique et conception

du beau. L'esthétique est fondée sur la sensation physique. Elle engage la technique et l'humain. Compréhension et sentiment y fondent une même substance. La sensation se passe dans le corps et dans le cerveau. Les musiciens et leurs publics sont les premiers à le savoir et à le vivre. La sensation est un moyen de vivre notre relation au monde. Le travail esthétique s'appuie ainsi sur une relation entre un élément perceptible et un élément capable de percevoir et de comprendre, un élément sensible et un autre élément sensible, des artistes et des publics.

Depuis trente ans, ces évolutions ont donné naissance à un nouvel environnement esthétique, de nouvelles écoutes, de nouveaux regards et de nouvelles pratiques. La généralisation de l'usage des outils numériques dans la musique, le spectacle vivant, la vidéo et le cinéma, ont largement participé de ces nouvelles pratiques. Les médias et les industriels en retiennent essentiellement les aspects futuristes et économiques. Une nouvelle relation organique entre l'artiste, le public et la machine de création/diffusion est née.

Selon moi les arts numériques, objets de cette intervention, englobent toutes les disciplines. De nouveaux modes d'expression, de production, de diffusion et de distribution sont nés des nouvelles technologies informatiques et numériques, et tout particulièrement la plupart des musiques dites actuelles, augmentées serait plus juste. Ces arts ont comme élément commun l'ordinateur qui permet de relier les diverses expressions et disciplines entre elles et de les mélanger. Les créateurs en arts numériques proviennent des disciplines traditionnelles : arts plastiques, cinéma, théâtre, littérature, musique, danse. Les œuvres d'art numériques comprennent et combinent un champ interdisciplinaire très large : musique bien sûr mais aussi vidéo, photographie, spectacle vivant, art Web, art sonore, cinéma, installations, environnements. De nouvelles formes sont apparues qui mixent ces disciplines entre elles et recourent à une nouvelle lutherie,

ordinateurs devenu instrument, nouveaux instruments inconnus auparavant, dispositifs interactifs, réalité virtuelle, robotique...

Partie prenante d'une nouvelle économie de la culture, les arts numériques sont un médium de rassemblement grâce auquel les artistes croisent leurs regards et leurs pratiques entre eux mais aussi avec les publics. Ils constituent une stimulation pour l'imaginaire esthétique et technologique de notre époque. Ils jettent des passerelles entre les artistes, les arts et les publics. Ils sont des éléments cruciaux du potentiel d'intelligence et de créativité de notre civilisation. Manière de recadrer autant que de décadrer l'idée des arts numériques, je citerai encore Derrick de Kerckhove. Celui-ci le définit comme *« un moment de rencontre entre deux choses irréconciliables, le naturel et l'artificiel, le local et le global, soi-même et les autres, le corps et la machine »*. Il y voit une manière de vivre et de dire les contradictions du temps, en tant que telles, sans être tentés ni contraints d'en hiérarchiser les termes, sans vouloir les résoudre ou les réduire. Il est la manière des artistes s'approprier le monde dans le cadre de la société moderne. Gilles Deleuze a écrit dans *« Pourparlers »* que les machines et la technique *« expriment les formes sociales capables de leur donner naissance et de s'en servir »*.

C'est probablement dans ce sens qu'il faut aborder les arts numériques, ces pratiques qui mixent des langages antagonistes et ouvrent sur des univers qui ignorent les invariants et l'homogène. Cette hybridation née du numérique est la signature de notre époque. Ceci même s'il demeure impossible de savoir s'il s'agit d'une transition entre deux cultures ou s'il est la marque d'une culture déjà construite. La question est de réfléchir aux nouvelles pratiques auxquelles il a donné naissance, d'explorer les horizons qui se découvrent avec lui et qu'il dessine. Peut-être ouvrira-t-il sur le vide. Mais nul ne le sait.

Ainsi, 'est un point fondamental : du côté des artistes, le numérique a déclenché une symbiose entre arts plastiques, arts performatifs et musique : musiciens, vidéastes et plasticiens, performeurs, utilisent les

mêmes outils numériques afin de coder, générer, fabriquer, transformer, traiter et stocker des matériaux esthétiques, souvent recueillis au sein de leurs mondes quotidiens. La technologie est commune. Les modes opératoires sont proches. La relation physique à la machine devient une base de la création. Et là il n'est souvent pas de frontière entre les arts dits savants et ceux dits populaires avec les guillemets de rigueur. Aujourd'hui, de nombreux plasticiens, vidéastes, metteurs en scène, scénographes ou chorégraphes ont connu leurs premières émotions artistiques avec le rock et la musique électronique, leurs premiers émerveillements plastiques avec la vidéo, leurs premières découvertes littéraires avec la beat génération. Ils revendiquent et se réfèrent naturellement à un univers qui est commun à tous les artistes. De là sont nées certaines caractéristiques des arts numériques : arts du collage et du mixage, conception d'un nouvel espace esthétique à la fois réel, virtuel et interactif, recherche de l'immersion visuelle, sonore et active du spectateur au sein d'un environnement architecturé. Une écriture de l'osmose du son, des lumières, de la scénographie, est née au travers de montages savants et de conduites élaborées.

Dans le mouvement artistique né des outils numériques, la musique et le son ont pris une importance cruciale. D'une part, les avancées et innovations en matière de diffusion sonore, notamment pour ce qui concerne la précision de restitution et les diverses techniques de spatialisation, ont développé chez le public des exigences qualitatives qu'il n'avait pas auparavant. L'exemple de la qualité sonore des spectacles de danse est, à cet égard, particulièrement significatif. D'autre part, le son et la musique sont devenus des éléments techniques et esthétiques de base apportant une unité spatiale et temporelles aux œuvres, tant pour le spectacle vivant que pour les installations et autres types d'œuvres. Enfin, pour tout ce qui concerne de près ou de loin l'interactivité le son joue avec le tactile et le mouvement un rôle fondamental.

La proximité esthétique, sensorielle, active du public y est recherchée. On s’y perd dans la multitude des genres pour, le plus souvent, se retrouver dans le son. On s’y confronte à nos pratiques numériques, d’internet aux smartphones. On y rencontre les esthétiques que nos sensibilités construisent sur nos brouhahas quotidiens. Parmi ces nombres formes, souvent contradictoires, parfois antagonistes, on prend conscience de compositions que notre œil ou notre oreille ne pouvaient distinguer. Notre écoute et notre regard naissent de notre attention pour ces propositions troublantes qui émergent des objets et des corps. Ils les envahissent et les reconfigure pour les faire leurs. Dès lors, ces formes sonnent, dessinent, disposent, donnent vie à des univers qui sont immédiatement nôtres. Sans le numérique, beaucoup d’œuvres que nous rencontrons n’existeraient pas.

Derrick de Kerckhove définit notamment les arts numériques comme un « *Brouillard précis* », du nom d’un des premiers collectifs d’arts numérique né à Marseille dans les années 1990. On comprend avec lui que vouloir définir les arts et cultures numériques serait aussi ridicule que prétentieux. Cela reviendrait à transformer en norme et en code ce qui est avant tout un mouvement de pratiques vivantes échappant aux règles reconnues mais aussi à leurs propres règles. Ce serait chercher à enchaîner ce qui n’est pas mesurable. Et puis il faut faire attention à la récupération techno industrielle. Une proposition esthétique qui serait, dans ce domaine comme dans beaucoup d’autres, seulement conçue, abordée ou appréciée, à l’aune des choix technologiques qu’elle implique perdrait sa nature artistique. Il nous faut éviter ce que d’aucuns appellent innovation ou nouveauté, à la mesure de sa fonction sociale, économique ou politique. Cela marquerait seulement la recherche d’une position de pouvoir et de contrôle d’un art en naissance. Les arts numériques, comme tous les arts, pratiquent simultanément tous les degrés du sens et des sens sous peine de n’être que démonstration, propagande, publicité ou imposture. Il est important de comprendre que le développement des

technologies numériques a donné avant tout aux artistes la possibilité de reconstruire le champ esthétique au travers d'une relation nouvelle avec le public, le monde et/ou les objets.

Je crois qu'avec les outils et les technologies numériques et souvent par-delà les apprentissages académiques, les artistes s'approprient de nouveaux instruments, qu'ils se confrontent à de nouvelles façons de concevoir et travailler les matériaux esthétiques et qu'ils inventent de nouvelles manières de créer des œuvres. Ils développent des univers transdisciplinaires seuls ou avec des plasticiens, des vidéastes et des chorégraphes. Leur art devient spatial, tactile et, plus que jamais, charnel. Comme l'explique Pierre Francastel : « *Une rupture et une mutation* » se produisent lorsque dans tous les domaines, les hommes fabriquent de nouveaux systèmes où se matérialise une expérience et un nouveau savoir. Les points de rencontre de ce phénomène sont le social et l'activité humaine. On observe à chaque époque une métamorphose parallèle (même si elle n'est pas toujours simultanée et si parfois elle apparaît conflictuelle) de l'objet dans la pensée plastique, dans la pensée technique et scientifique, dans la pensée politique et dans la pensée philosophique.

Mais de fait concrètement, ce à quoi nous avons à nous confronter, n'est ni vraiment à un développement strictement transdisciplinaire d'art déjà existants, ni à une hybridation des arts, ni à un art qui serait total, mais, comme avec la photo puis avec le cinéma, il y a plus d'un siècle, à un nouvel art. Ce qui compte n'est pas encore de tenter de définir cet art mais d'en connaître les racines et les outils et aussi de tenter de comprendre en quoi, il répond (ou ne répond pas) à une modification de notre sensibilité, de nos modes de représentation, d'échange et de perception.

Les Arts numériques utilisent tous les outils à leur disposition même si la plupart n'a pas été créée pour eux car ces outils ils font tous partie de la pensée et des pratiques technologique et artistique de notre époque. En tant qu'outils, ils produisent tout sauf du virtuel mais des

œuvres charnelles qui, quasiment toutes, placent le corps au centre du travail tant de création que de représentation. Avec les arts numériques, il s'établit entre l'artiste et le public, un jeu intellectuel et sensible de cognition, d'intellection de la perception. Il ne s'agit plus de simple « *contemplation* » mais d'activité de construction de diverses modalités de compréhension de l'œuvre : d'où vient ce que je vois où j'entends, comment puis-je agir sur ces effets, etc... Pour toutes ces raisons, ce nouvel art ouvrant sur des langages expressifs qui ne commencent encore qu'à être explorés par les artistes au travers d'une infinité de systèmes des plus divers ayant chacun leurs capacités expressives.

Une sorte d'autosatisfaction s'est développée qui décrit les arts numériques en des termes aussi figés qu'utopiques et qui ne sont pas sans rappeler des certitudes institutionnalisées. Toutefois, les définitions proposées par les artistes sont toutes très prudentes et tranchent avec la précision fréquente des manifestes traditionnels. De façon générique, serait numérique toute création artistique réalisée à l'aide de dispositifs informatiques, réseaux de télécommunications, interfaces... Toutes les branches des disciplines traditionnelles seraient concernées. Ces arts reconfigureraient les relations entre l'artiste et le public. Ils impliqueraient une reconfiguration des relations économiques et institutionnelles, entre les artistes, les acteurs, culturels, politiques, les publics. Ils oscilleraient entre une critique radicale de notre société et l'éloge consumériste/ludique de celle-ci. Ces arts ne seraient pas culturellement limités par des frontières nationales ou régionales, mais seraient transnationaux ou même post-nationaux. Les artistes y seraient engagés dans des hybridités, des esthétiques migratoires, et autres évolutions exotiques des identités, des cultures et des lieux. Le temps lui-même y serait reconfiguré, de sorte que les arts numériques aborderaient de nouvelles temporalités.

Mais le défi n'est pas de donner dès maintenant un sens à tout cela au travers de la collision des champs disciplinaires, de l'histoire et de la théorie de l'art, mais aussi de l'économie de la culture et de la diffusion

des œuvres. On pourrait le faire au regard de la culture populaire, des médias, de la télévision et de la publicité, des effets de classe, de l'éthnicité, des conditions socioculturelles et des relations qui se dessinent entre les divers pouvoirs. Mais, est-il aussi nécessaire de placer ces arts dans des perspectives figées de création, de production, de diffusion et de médiation. Cela impliquerait d'associer des champs d'action contradictoires, réflexion théorique, recherche scientifique et technique, militantisme esthétique et social, voire politique. Nous sommes face au développement d'une nouvelle structuration de la production artistique, de la mise en œuvre d'une nouvelle stratégie de travail collectif, dans un monde où la concurrence demeure une règle induite par le système économique libéral qui est le nôtre mais aussi, par nombre de nos convictions esthétiques et des réseaux de pouvoir(s) qui figent parfois fortement les relations du monde culturel.

Dans le monde numérique, la notion de savoir artistique se décline sur plusieurs niveaux d'expérience : les savoir-faire, les savoir-vivre, les savoirs théoriques. On peut considérer que les pratiques artistiques et culturelles sont le résultat des interconnexions entre des démarches artistiques, les savoirs (au sens de connaissances, les savoir-faire (savants et autodidactes), la maîtrise technique, la création artistique, l'économie générale et culturelle et le contexte social et urbain. Dans le domaine de la musique, on est entré dans une appropriation créative des matériels informatiques et numérique de la création à la diffusion. Ainsi la musique techno, née au milieu des années 1980 simultanément dans les villes de Detroit et de Chicago, est fondée sur la pratique de l'ordinateur. Elle participe largement du « *do it yourself* », du fait main des villes et des banlieues. Elle marque l'apparition d'une création autodidacte liée à l'usage du potentiel de machines électroniques peu coûteuses et de fonctionnement accessible. Ainsi que l'explique Bernard Stiegler, dans ce cas de figure « *la pratique ouvre à l'expérience alors que la consommation ne produit que la consommation* ». Avec ces musiques, nous passons de l'usage à la pratique et de la pratique à la création. Les musiciens eux accèdent à

une pratique et libèrent une machine qu'ils ouvrent à la manipulation pour lui faire faire ce qu'ils souhaitent. Il s'agit d'une création via une appropriation/détournement de matériels et de systèmes qui n'ont pas été à destinés à cela. Cette nouvelle pratique artistique a été initiée par des artistes autodidactes baignés dans une culture où virtuel et technologies sont « *naturels* ».

Les développements en ont été immédiats notamment avec la numérisation de la vidéo. Ils ont abouti notamment à la forme des raves party que l'on pourrait considérer comme de gigantesques installations-performances artistique et humaines. Ces musiques existent objectivement en ce qu'elles emploient des techniques particulières et parce qu'elles ont une existence autonome. Elles portent la trace de l'être au monde de leurs créateurs. Elles font appel au goût et à l'expérience des spectateurs. Enfin, elles renvoient autant à un style, à une écriture qu'à un ensemble défini de valeurs.

La culture historique, personnelle de ces artistes autodidactes est celle des ouvriers, ou se fonde dans la culture de ces derniers. Elle est celle de personnes dont la médiation avec le monde passe par l'outil, par la machine. Pour ces personnes, l'outil ne peut en aucun cas être utilisé tel quel. Il doit se faire à la main autant qu'à l'esprit. C'est l'ouvrier qui crée la nature réelle de son outil en l'enrichissant de nouvelles fonctions, en le modifiant, en le détournant, en en faisant un moyen d'expression immédiat. Il s'agit là d'un vrai savoir, même s'il n'apparaît pas savant. Ce savoir porte lui les traces d'une histoire, mais celle-ci n'est pas institutionnalisée dans les livres de technique ou d'art. Elle est individuelle, sociale, politique, bref humaine.

Pour tous les artistes recourant au numérique, les questions de la technique, du geste, de l'être au monde sont centrales. Pour les artistes numériques « *savants* » la médiation avec les « *choses* » s'effectue traditionnellement au moyen d'un savoir « *académique* » s'appuyant sur l'histoire, l'analyse, la théorie autant que sur la pratique. A l'opposé ou presque pour les artistes numériques

« *autodidactes* », cette médiation aux choses passe par le vécu et l'appropriation de l'outil tel qu'il est vécu. C'est-à-dire par un face à face direct avec la matière donnant au corps et au souffle leur pleine force. « *Ça le fait* », est pour eux le bon critère de jugement. Ce qui relie ces artistes, savants ou autodidactes est de savoir étroitement associer l'« *exécution* », l'« *identification* » et la « *compréhension* » des signes dans des actes, des objets et des œuvres. Ne s'appuyant pas sur un savoir conventionnel, ils créent des formes et ouvrent des voies qui échappent aux catégories de discipline, d'entendement, de jugement qui sont celles de la communauté artistique académique.

Tous ces artistes se nourrissent du plaisir de la découverte, de l'appropriation de leur siècle, de la vie, du discours, de leurs identités. Chacun innove. Chacun détruit les codes pour mieux les recréer. Chacun pousse le geste, le mot, le son, la couleur au plus loin puis revient au plus simple afin de mieux relancer un extraordinaire langage constamment réinventé, une variation qui n'oublie jamais sur quoi elle se fonde. Il s'agit d'une construction sociale, de la rencontre d'enjeux, d'intérêts, de raisons d'agir variées, voire antagonistes. Il s'agit d'une construction artistique qui vise à agir sur le monde et à ne pas se laisser contrôler par lui. L'histoire du rock est exemplaire de ce système de construction, de cette stratégie implicite d'évitement et de renouvellement. Née d'une révolte, d'une expression hors des normes, cette musique a toujours su réagir par des évolutions, des décalages, et des retournements parfois inattendus aux opérations constantes de récupération dont elle a été l'objet. Il en ira de même pour les arts numériques si la critique ne les récupère pas au passage.

Les artistes numériques sont de plus en plus nombreux mais demeurent disséminés à travers le monde. Les recherches artistiques, de groupe ou individuelles, sont multiples et fructueuses mais leur bon fonctionnement se heurte à cette dissémination. Les apports des industriels sont riches, lorsqu'ils existent, mais peu accessibles aux artistes souvent faute pour les industriels et les artistes de structures

de rencontre effectives où les industriels n'instrumentalisent pas les artistes. Les lieux permanents de recherche, de production et de création sont rares. Les théâtres, festivals, colloques, laboratoires de ce niveau répondant à cette fonction sont trop souvent de dimensions insuffisantes et inadaptées ou dans de nombreux cas réservés à un public par trop d'avant-garde ou marginal. Les financements demeurent trop peu nombreux même s'ils existent. Les colloques, lieux de confrontation des idées et des projets, sont nombreux mais accessibles à de seuls petits groupes relativement fermés.

Globalement, les lieux de diffusion, où qu'ils soient, quels qu'ils soient, sont souvent festifs. Ils permettent aux artistes de se retrouver et de rencontrer le public. Ils proposent souvent des colloques et laboratoires de recherche. Il y a quelques grands festivals et les petits événements se multiplient d'année en année. De plus, ces arts s'intègrent de plus en plus dans les programmations traditionnelles. Il est à noter à cet endroit le rôle important que les lieux de production et diffusion des musiques actuelles ont joué. Ainsi parmi les premiers festivals qui ont associé à part entière les arts numériques et les musiques actuelles dès la fin des années 90, on peut compter le Médiateur à Perpignan, Seconde Nature à Aix en Provence, l'Ososphère à Strasbourg, Art Rock à Saint Briec... Ces festivals ont créé progressivement et sans concessions esthétiques un modèle de festival d'art numérique, repris aujourd'hui un peu partout avec plus ou moins de bonheur convivial et artistique.

Le partage est un élément déterminant des arts numériques aujourd'hui. Les artistes s'engagent directement auprès des publics en contournant les canaux traditionnels de commercialisation, de distribution et de collecte de fonds. Cela remet en question le rôle que les organisations remplissaient jusqu'à aujourd'hui dans ces domaines. Les anciennes notions de production et de distribution culturelle sont transformées par l'accès facile aux plates-formes numériques. Les amateurs partagent et retravaillent ce à quoi ils ont accès. Des millions

de personnes possèdent les outils nécessaires pour concevoir, record, composer, dessiner, filmer, photographier, écouter, éditer. De nombreux artistes peuvent ainsi stimuler la créativité et la construction de communautés sensibles.

L'art et la musique y gagneront. Mais ne définissons pas trop vite les règles du jeu professionnel et critique que ce soit pour les spectacles ou les œuvres enregistrées, ou diffusées. Allons au-delà de la bataille entre protection forcée du droit d'auteur et promotion systématique du gratuit. Il nous faut imaginer et expérimenter une économie contributive et du partage. Tout nous donne à penser que les pistes ouvertes aujourd'hui par beaucoup participent de cela. Mais leurs explorateurs ne doivent pas se penser pas comme détenteurs de vérités révélées.

Il est préférable de ne pas se situer et de choisir de vivre et aimer, de s'orienter vers l'indéfinition. Quant à s'y retrouver... Aujourd'hui la perspective qui s'esquisse dans le domaine des arts et cultures numériques semble s'ouvrir sur l'institutionnalisation, la perte d'une confrontation collaborative entre arts, sciences et industries, la confusion des apparences, la fascination spectaculaire, la prestation consumériste et l'usage formaté. Alors que les arts et cultures numériques empruntent la voie de l'exploration, de la pollinisation, de l'insécurité, des pratiques qui s'inventent et mettent le ver dans un fruit que d'aucuns croient déjà mur.

Il faut cesser de se distancier du monde dans lequel nous vivons et ne pas nous poser en observateurs pseudo savants, en zélés doctrinaires et en professionnels de la profession. Soyons, autant que possible, les acteurs de notre monde et coopérons à sa construction sans nous donner de projet rigide. Nous assistons (participons ?), aujourd'hui, à la récupération des cultures dites numériques et à leur mise au service de la reconstruction virtuelle d'un monde qui a déjà disparu et de son recyclage stérile. Ne cherchons pas à apporter des réponses à des questions qui n'ont plus lieu d'être formulées. Les arts

et les cultures numériques parient sur la complexité et les interrogations. Ils doivent, aujourd'hui plus que jamais, dessiner les utopies de la société. Poursuivons leurs chimères. Ne les figeons pas pour qu'elles soient mères de plaisir, de poésie et de réalité.

Philippe Baudelot
Novembre 2017