

**Entretien avec Mathilde Murat publié dans la thèse de doctorat de cette dernière : Scénographies interactives, interfaces et interférences (Université de Toulouse le Mirail, 2014)**

**Peut-on spécifier un milieu professionnel propre aux arts numériques ?**

Je dirais qu'un milieu professionnel est en train de se constituer. Mais, aujourd'hui, on constate que chaque segment, ou secteur, de celui-ci tient à conserver une relation très étroite à sa discipline d'origine. Par exemple, un chorégraphe qui recourt les technologies numériques est-il chorégraphe ou artiste numérique ? Je pense qu'il est inter ou transdisciplinaire, tout en étant d'abord chorégraphe. Un musicien sera d'abord un musicien... Dans quelques temps, avec le développement de ce que l'on nomme inter ou transdisciplinarité, des regroupements se formeront autour de ce que l'on appelle les arts numériques. Il est difficile, voire stupide, de tenter définir lesquels dès maintenant, ce serait les ancrer dans un passé qui aura peut-être disparu. Il ne faut pas oublier qu'à ce jour, on parle des arts numériques, beaucoup plus que d'art numérique. Cela signifie que même là, on peine à voir sur quoi va ouvrir l'interdisciplinarité et que l'on préfère parler d'une multiplicité des disciplines se référant à leur technique académique d'origine. Quand on parle des arts sonores, cela peut être aussi bien numérique que non numérique pour ne prendre que cet exemple.

**Avant de tenter de définir un milieu professionnel, n'est-il pas alors plus pertinent de se questionner sur l'existence des arts numériques ?**

Il y a deux ou trois ans de cela, à l'occasion d'un séminaire organisé par un groupe éphémère dont le faisais partie, *Pasta Unica*, le débat s'est porté sur la définition des arts numériques. Durant les deux jours de la réunion, il y a eu une journée entière de disputes et discussions autour de cette définition. Certains artistes numériques disaient que l'art numérique en tant que tel ne voulait strictement rien dire. Je crois que rien n'a vraiment changé depuis. Sur cette question, je me réfère avec délectation au journaliste, chercheur, artiste et comédien belge Jacques Urbanska qui a regroupé sur son site internet des citations et des textes visant à définir les arts numériques (<http://www.arts-numeriques.info/?s=d%C3%A9finitions&searchsubmit=>). Ces références contradictoires et polémiques, sont formulées par des artistes, des philosophes, des chercheurs, des programmeurs... Ce qui est intéressant, c'est que cette initiative permet de tracer un cadre général des arts numériques sous forme d'un quasi champ sémantique et de souligner toutes les ambiguïtés qui émergent des tentatives de définition de ce champ là.

**Quelle est votre position quant à une possible définition des arts numériques ?**

Je crois qu'il est politiquement pragmatique et nécessaire d'avoir une dénomination qui permet de se regrouper et de se retrouver autour d'une idée fédératrice, ne serait-ce que dans une visée corporatiste. Elle pourrait se référer aux arts numériques comme lieu de regroupement de toutes les formes d'art qui font appel, de près ou de loin, à un ordinateur ou à un dispositif informatique, pour créer et fabriquer des œuvres. Ce pourrait être une base permettant d'englober tout ce qui se conglomère autour des pratiques induites par ces outils. Mais, pour l'instant, pas plus.

**De cette définition, peut-on imaginer que des créations qui sont le fruit d'une pratique de ces outils, sans toutefois les employer directement, peuvent entrer dans le champ des arts numériques ?**

C'est là toute la difficulté. Quand on parle de numérique on parle du codage binaire qui est la base de l'informatique. S'il n'y a pas de codage et de calcul de ce type, on ne peut pas vraiment parler de numérique. Pourtant, un travail numérique peut induire des œuvres qui ne sont plus numériques ou qui n'en n'ont pas l'apparence, ou qui dissimulent leur nature technique. Peut-on, par delà la technologie, définir ces œuvres comme numériques ? Je n'en suis pas certain.

Je préfère parler des arts technologiques, une désignation plus large que l'on peut inscrire dans l'histoire des arts depuis une cinquantaine d'années. Le terme numérique, très stéréotypé, a été adopté surtout pour des raisons de communication et de mode dès que les industriels ont commencé à commercialiser des CD, des DVD, de la télévision, des produits informatiques grand public. Il est organiquement lié à la promotion économique et politique ce que l'on appelle la société numérique, à la généralisation de l'ordinateur, à la numérisation de la télévision, à internet. Bref, à toutes les craintes et à toutes les attentes de notre civilisation en mutation. Le terme numérique provoque parfois une réaction pavlovienne qui fait baver les consommateurs que nous sommes. C'est une nécessité pour notre société mais rien ne permet de relier celle-ci à un mouvement artistique.

Si l'on va sur un moteur de recherche internet et que l'on surfe sur les deux mots art et numérique, on observe que plus des trois quart des mentions concernent soit des jeux vidéo au sens strict, c'est-à-dire des produits commerciaux, soit de la technologie, soit des démarches de communication marketing. En tout cas des acceptions qui n'ont pas grand chose à voir avec ce que l'on pourrait qualifier d'artistique ou de création artistique. Je suis certain qu'il existe, ou existera, un art numérique, en revanche, je ne suis pas sûr que l'on puisse aujourd'hui le définir, ni même que ce soit nécessaire. On peut étudier les approches qui existent ou émergent, on peut qualifier des œuvres, on peut repérer un certain nombre de travaux...

Mais aller plus loin serait imprudent. Lisez les philosophes qui écrivent sur le numérique, Bernard Stiegler ou Michel Serres pour ne citer qu'eux, vous constaterez leur circonspection prospective, même s'ils sont profondément convaincus qu'une rupture culturelle est à l'origine et est portée par le numérique, qu'il est indispensable de la comprendre et qu'un défi nous est posé à cet endroit, un défi qui peut déboucher sur le meilleur ou, tout autant, sur le pire si nous n'y prenons pas garde. Mais, arrêtons de nous référer aux multitudes de pseudos experts qui interviennent doctement un peu partout, tant à la télévision que dans les colloques !

### **Mais, un terrain professionnel spécifique est-il en train de se constituer ?**

Oui, on peut cerner un terrain professionnel en identifiant les artistes qui utilisent les outils numériques mais au sens large. Il englobe, c'est une illustration de son caractère très vaste, un phénomène qu'on ne classe pas toujours parmi les arts numériques et qui pourtant devrait en faire partie, la musique techno. Cette dernière est née, entre autres origines, parce que quelques musiciens à Detroit, quelques gamins, avaient une certaine virtuosité dans l'utilisation de l'ordinateur. Ce serait peut-être une des définitions de départ des artistes numériques : des personnes sans formation académique qui peuvent, grâce à leur capacité à manier l'outil informatique, créer des genres totalement nouveaux, avec des tutoriels, des bidouillages ...

Ce n'est qu'une des approches. Il y a aussi des démarches savantes. Elles aussi sont importantes. Votre travail *Morphée*, c'est de l'art numérique. Mais quand on voit *Morphée*, il y a très clairement, derrière, une réflexion artistique et esthétique qui se réfère à l'histoire de l'art, qui est encore une autre école. Ce travail a impliqué des compétences informatiques et techniques de haut niveau. C'est complexe de répondre à cette question sauf, peut-être, en répétant que ce qui relie toutes les formes d'arts numériques, c'est l'existence de formes multiples qui, à un moment donné, ont nécessité un travail de codage informatique.

Alors, pour répondre de façon un peu plus précise à votre question, ce que je ne peux pas faire, il existe un terreau dans lequel une profession va croître mais le terrain n'est pas encore labouré.

### **Ces outils nécessitent-ils un savoir technique ?**

Je ne parlerai pas de savoir technique en tant que tel. Directement ou indirectement, il est indispensable. Ce qui caractérise les arts numériques, c'est que cela nécessite une connaissance ou une pratique technique développée, que n'a pas toujours l'artiste. Il doit faire appel à un informaticien, par exemple, pour faire tout le travail de codage. Miguel Chevalier, par exemple, ne fait pas le codage de ses œuvres. Il a besoin de quelqu'un pour écrire le logiciel, qui va coder, programmer. Par contre, c'est lui qui conçoit l'œuvre. Ça c'est très spécifique au numérique. Mais si on prend l'exemple de la sculpture, on constate que les bronzes monumentaux n'étaient pas construits par les artistes. Rodin n'aurait jamais pu faire son œuvre sans l'apport de personnes spécialisées dans le coulage du bronze. Cette relation entre l'artiste et le technicien a toujours existé. Le changement que l'on voit arriver avec les arts numériques c'est qu'ils font appel à des outils que tout le monde connaît plus ou moins, ou qui sont en tout cas praticables par beaucoup sans une formation académique ou technologique forte. Il est possible de créer des œuvres interactives sans faire appel à un savoir scientifique précis.

Pour aller plus avant dans ma réponse, je citerai Bernard Stiegler. Il explique en substance Bernard qu'il faut traiter l'objet technique non en instrument mais comme le site premier de la constitution du sujet et le nœud de toute histoire. Pour lui *« 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. »* C'est à cet endroit que je veux me situer.

Selon moi, pour les artistes numériques, la médiation avec le monde passe par la technique et l'outil, par la machine autant que par le savoir et la culture. Pour eux, l'outil informatique ne peut en aucun cas être utilisé tel quel. Il doit se faire à la main autant qu'à l'esprit. C'est l'artiste qui crée la nature de son outil en l'enrichissant de nouvelles fonctions, en le modifiant, en le détournant, en en faisant un moyen d'expression. Les ordinateurs, permettent d'adjoindre le signe à la matière que l'on travaille et font du signe une matière. Partie de la panoplie professionnelle et/ou domestique de beaucoup, ils permettent d'agir sur la matière mais aussi de recombinaison les signes, de se les approprier. Ils donnent accès au symbolique et permettent de le renouveler. Ils ont fondé une esthétique et une culture artistique qui ne participait pas de l'art, il y a peu.

Pour tous les artistes, les questions de la technique, du geste, de l'être au monde sont centrales. Pour certains, la médiation avec le monde s'effectue au moyen d'un savoir académique s'appuyant sur l'histoire, l'analyse, la théorie autant que sur la pratique. Pour d'autres, elle passe par le vécu et l'appropriation de l'outil tel qu'il est manipulé. Dans les deux cas, c'est un face à face direct avec la machine numérique qui donne au corps et au souffle leur pleine force.

**Il n'y a pas que cette relation au technicien qui entre en ligne de compte dans les processus de création, par exemple des liens avec les producteurs, N'y a-t-il pas d'autres facteurs propres aux arts numériques qui viennent influencer ces processus, notamment les réseaux professionnels ?**

Il est certain que des réseaux commencent à émerger. Un certain nombre de lieux mettent en place des infrastructures de production et développent des outils spécifiques. Pour prendre les plus connus, on peut citer le ZKM à Karlsruhe en Allemagne, Ars Electronica à Linz en Autriche, la SAT à Montréal... Ce sont des lieux où l'on fait de la recherche technologique dans un but principalement artistique, mais aussi où un artiste peut venir et rencontrer une équipe de techniciens, des personnes qui possèdent la sensibilité voire la culture artistique nécessaire pour pouvoir travailler avec des artistes et mettre en place le dispositif technique qui fera vivre l'œuvre.

Sur le plan de la production, on constate une aspiration des structures de diffusion et de production

à travailler ensemble et à se constituer en forces de proposition. Contrairement à d'autres secteurs, le gros des productions en art numérique, est coproduit, voire produit, directement par des diffuseurs qui sont aussi des producteurs : festivals, expositions, événements. On retrouve peu ce phénomène dans des structures culturelles dédiés à d'autres disciplines, en tout cas beaucoup moins. Le Réseau Art Numériques (RAN), créé à l'initiative du cda d'Enghien-les-Bains, est à la fois un outil de lobbying destiné à faire reconnaître l'art numérique comme un domaine de l'art au sens plein et la trame d'un système coopératif et de mutualisation. Ce réseau s'appuie sur la diffusion, l'édition de catalogues et de livres, sur le montage de projets.

Un troisième point, spécifique aux arts numériques, c'est qu'il existe un certain nombre de réseaux techniques sur internet qui ont mis en place des systèmes d'entraide, de conseil, d'échange et de mutualisation entre artistes très efficaces. Il y a notamment un réseau qui s'appelle « art sensitif ». Un artiste qui a besoin de matériel ou qui se pose la question de réaliser telle ou telle chose, y lance une question et, en règle générale il reçoit dans la journée une trentaine ou une quarantaine de réponses, voire dans certains cas des offres de collaboration. Cette entraide entre les artistes est très particulière des arts numériques.

Pour autant, il ne faut pas dissimuler que les arts numériques vivent dans le système de compétition qui existe entre structures comme entre artistes qui est celui des industries culturelles en général. Les villes sont en compétition. Les structures culturelles sont en compétition. Comme dans tous les domaines, la concurrence est forte, notamment pour ce qui concerne l'image de chacun et les ressources financières. Un musée est en rivalité avec un autre musée, un théâtre en conflit avec un théâtre, même si cela est lissé par des règles de politesse et de respect mutuel. Il y a une forte compétition entre conservateurs et entre curateurs...Les budgets baissent. Les publics sont peu fidèles. Les notoriétés sont éphémères.

La seule chose qui différencie aujourd'hui nettement les arts numériques, tels que je viens de tenter de les cerner, des autres arts, est que ce sont des arts qui ne se sont pas encore structurés comme marché. D'une part, parce que les professionnels du marché de l'art, ce n'est pas les attaquer, ne voient pas très bien comment résoudre le problème de la conservation et celui de la diffusion. On ne sait pas très bien quelle va être la durabilité de l'œuvre ni même si les acheteurs sauront la faire fonctionner. D'autre part, les marchands n'arrivent pas très bien à définir les disciplines et pour coter une œuvre, il leur faut pouvoir la classer esthétiquement et économiquement. C'est pour cette raison que le marché des arts numériques est aujourd'hui essentiellement institutionnel ou événementiel.

**La distance gardée par certaines institutions avec ce type de création, est-elle liée à ces mêmes phénomènes ? (Je pense par exemple à la DRAC Midi-Pyrénées, qui répond par le négatif à chacune des demandes de patch\_work, alors que la Mairie de Toulouse a su apporté à plusieurs reprises un soutien financier.)**

Oui et non. Les Drac sont conscientes de l'émergence des arts numériques et, de toute évidence, s'y intéressent. Mais les institutions publiques françaises (ainsi que leurs équivalents presque partout dans le monde, à l'exception peut-être des pays dotés de très fortes industries technologiques) sont obligées, pour respecter juridiquement leurs missions, de prendre en compte un certain nombre de catégories définies a priori. Sans cela, elles ne pourraient travailler de façon rationnelle. Pour l'instant, les arts numériques n'entrent pas dans ces catégories. Et puis, les Drac ont peu d'argent à répartir entre les demandeurs et ce peut être pour certaines une solution de facilité que de se référer aux disciplines reconnues. Cela leur évite d'élargir le nombre de catégories ou de disciplines qu'elles doivent financer. Alors, il y a le Dicream, un guichet qui a été créé pour répondre à ce problème. Il aide l'écriture, la production et la diffusion des arts numériques tous genres confondus. A cet endroit, il est à noter que les projets soumis au Dicream doivent avoir le soutien d'une Drac.

Enfin, même si cela temps à s'estomper, les arts numériques ne sont pas bien reconnus ni très appréciés par les amateurs d'art traditionnels. Quand, par exemple, Bill Viola avait travaillé sur le Tristan de Wagner, cela avait provoqué un scandale parce que c'était du numérique et de la vidéo. C'était un beau travail, et il n'y avait pas de quoi fouetter un chat mais les mélomanes ont poussé des cri d'orfraie. Il a dans ces milieux une méconnaissance presque effrayée de ce domaine. J'ai l'exemple d'un ami, critique de danse, qui n'allait jamais voir d'œuvre numérique parce qu'il ne comprenait rien en informatique. Je ne suis jamais parvenu à lui faire comprendre qu'il n'était pas nécessaire de s'y connaître en informatique pour apprécier, ou ne pas apprécier, une œuvre numérique.

**Peut-être alors peut-on déceler ici le problème suivant : du fait que l'on ait du mal à définir ce qu'est une œuvre d'art numérique, notamment par leurs natures souvent transdisciplinaires, l'aspect qui ressort en premier lieu est la dimension technologique ou numérique. Si certaines personnes ou institution ne perçoivent que cet aspect, ou en tout cas de façon trop prégnante, cela jouerait au détriment des projets qu'il y a derrière**

Oui, bien évidemment. L'enthousiasme des artistes pour le jeu avec les outils vient enfin leur donner une caution scientifique. Certains en abusent. Finalement, ils en arrivent parfois à créer une œuvre pour le plaisir de résoudre telle ou telle question technique. L'œuvre n'est alors qu'une représentation/démonstration d'une question technique ou théorique. Par ailleurs, certains industriels, scientifiques et structures de recherche et développement ont tendance à utiliser les œuvres des artistes comme outils promotionnels ou comme supports de démonstration. On le constate avec certains appels à projet dans lesquels les critères sont industriels ou scientifiques et, de fait, non artistiques. Enfin, le développement d'outils de plus en plus souples et peu coûteux mais conçus pour des usages consuméristes, a probablement un peu entravé la créativité des artistes. Souvent, on ne sait pas vraiment si les arts numériques, tels qu'ils sont présentés, sont des expériences de science dure, de la démo industrielle, du ludo-éducatif, du dispositif pour parc d'attraction, des prototypes industriels... L'instrumentalisation de l'art semble une nouvelle règle. Je n'attaque pas l'innovation industrielle, ni la science, loin de là. Elles sont indispensables. C'est une évidence. Mais il y a une forte tendance à en faire confondre les fruits avec des œuvres d'art. Ce qui est une faute, même involontaire.

La recherche scientifique désigne l'ensemble des actions entreprises en vue de produire et de développer les connaissances fondamentales. La recherche technique et industrielle suit une démarche pragmatique qui vise à créer des outils dans le but d'une action précise. Enfin, la recherche artistique vise la création d'une œuvre qui n'a de sens qu'en elle-même. Si, dans les trois cas, la recherche va de pair avec la découverte, l'invention, la création et il s'agit de mettre au jour ce qui n'est pas encore, il ne s'agit pas pour autant de les confondre. Il est peu probable que les trois domaines se rejoindront un jour, d'ailleurs pourquoi le souhaiter. Mais s'il semble évident qu'ils peuvent s'enrichir mutuellement, sous réserve de savoir préserver leurs spécificités propres, se respecter, il ne faut pas que chacun voie dans l'autre un simple nouveau moyen technique, promotionnel ou financier mis à sa disposition.

Par ailleurs, les innovations industrielles actuelles imposent souvent de demeurer dans le cadre des usages pour lesquels elles ont été développées et dans un cadre esthétique qu'il est de plus en plus difficile de détourner ou dont on ne peut s'échapper que rarement. Pour prendre un exemple dans la danse : depuis plus de 10 ans existe un logiciel qui s'appelle Eyesweb. C'est un logiciel de repérage de mouvement, créé par des chercheurs italiens de Gènes qui fonctionne simplement avec une caméra vidéo et permet de faire un travail d'interactivité entre des danseurs, des sons et des images. C'est peu complexe à utiliser. Mais, ça fonctionne et, surtout, permet à la créativité esthétique de l'artiste de s'exprimer pleinement. Est apparue la *Kinect*. Cet outil, destiné au jeu vidéo, a apporté

des solutions à la plupart des difficultés techniques de ce domaine. Mais comme la Kinect a été créée pour des jeux vidéo, elle a imposé les contraintes du jeu à tous les types de création qui ont été explorés avec. Ceci de la musique aux arts plastiques, à la danse... Des personnes ont écrit des applications pour la Kinect, mais personne n'a vraiment réussi à échapper esthétiquement à la contrainte de l'outil de base et tous les résultats ou presque ont quelque chose de stéréotypé.. On est passé aujourd'hui d'une période de bidouille (Nam June Paik plaçait des aimants sur des tubes cathodiques...) à une normalisation quasi industrielle des outils, normalisation difficilement détournable à des fins esthétiques.

Pour moi, l'exemple de base d'une bonne démarche, ce sont les 9 *evenings* démarrés en 1965 à l'initiative de Robert Rauschenberg et de l'ingénieur Billy Kluver, même si cet exemple est déjà ancien. C'était un projet interdisciplinaire associant théâtre, danse et technologies. John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman y ont créé chacun une performance inédite. Ils ont travaillé avec 30 ingénieurs, conviés exclusivement, pour concevoir et fabriquer les composants et solutions techniques souhaités par les artistes pour ces créations. Cet événement a été présenté au Regiment Armory Show à New York en octobre 1966.

Pour tout vous dire, depuis quelques temps, je patauge dans un marigot par rapport à tout cela. Nous vivons dans une période où comme à chaque ère de changement de paradigme ou de rupture de l'épistémè, il est très difficile de faire la part des choses. De plus, la notion d'artiste et d'art est en train de changer. Où va-t-on ? J'en sais strictement rien, et je crois que personne n'en sait rien. De plus, je ne suis pas certain qu'il soit possible ni nécessaire d'être prévisionniste dans le domaine de l'art.

### **Où va-t-on dans ce contexte flou ?**

Nous ne devons pas occulter le fait que les arts que j'appelle technologiques sont des expressions en train de se constituer, qu'aucun d'entre nous ne peut ni ne sait vraiment leur donner un cadre ou en proposer une définition et une interprétation satisfaisante. Ces dernières ne viendront que dans un certain temps, probablement lorsqu'une autre forme d'expression prendra son essor. Il n'est pas certain que cela soit de notre ressort. Ce n'est qu'a posteriori que l'on peut définir une école artistique. Il faut prendre garde à ce pas nous enfermer dans des cadres trop précis, à ne pas codifier, à ne pas nous enfermer dans un ou des manifestes contraignants. Laissons ces arts se perdre dans l'imaginaire, ne savoir ni ce qu'ils sont, ni même s'il sont des arts. C'est la condition nécessaire, même si elle n'est pas toujours suffisante pour qu'ils vivent.

Les amateurs ne font pas de coupure marquée entre arts technologiques ou non. Pour eux, tout se mêle, se travestit, se confond. Ils aiment les œuvres fortes. Elles peuvent être ou non technologiques. Mais, fort heureusement aujourd'hui, en art contemporain, de plus en plus, ils ne définissent pas un artiste par son outil, mais par son regard. Que l'artiste crée un site de net art, une œuvre visuelle, un spectacle une installation, peu importe. C'est la vision qu'il propose que les amateurs explorent. S'il existe des lignes de démarcation entre les œuvres et les démarches, elles ne sont pas technologiques. Arrêtons de nous demander si c'est technologique ou non, assurons nous que c'est créateur, sincère et nécessaire.

Car, sur cette base, on est en droit de se demander si le souhait de fonder une dénomination art(s) numérique(s), n'est pas surtout l'objet d'une triple stratégie universitaire, politique et marketing, contradictoirement inconsciente et délibérée. On le peut d'autant plus que si le « produit » est indéfini, ses dérivés sont largement diffusés et commercialisés de festivals en théâtres, de galeries en musées et parcs d'attractions sans oublier les bibliothèques et les librairies. Car ne passons nous pas d'une idée de l'art encore dominante à une autre où les fonctions du mythe, de l'expression

individuelles et collective, celle de la catharsis, pour demeurer encore insaisissables ne sont plus celles que les institutions recherchent et affirment.

Il ne s'agit là que d'une piste à explorer, mais ne pourrait-on pas prendre comme hypothèse (et non comme axiome) que la transversalité dont nous nous regorgeons n'est pas faite de mélanges entre disciplines, de passerelles dressées entre elles, mais constitue la manifestation d'une nouvelle pratique de l'esthétique, d'une redéfinition des arts, effective mais trop récente pour qu'un après coup permette de la comprendre ou, au moins, d'en évaluer les réalités et les conséquences, ceci tant pour ce qui concerne les artistes que les opérateurs, l'économie, l'université et les publics.