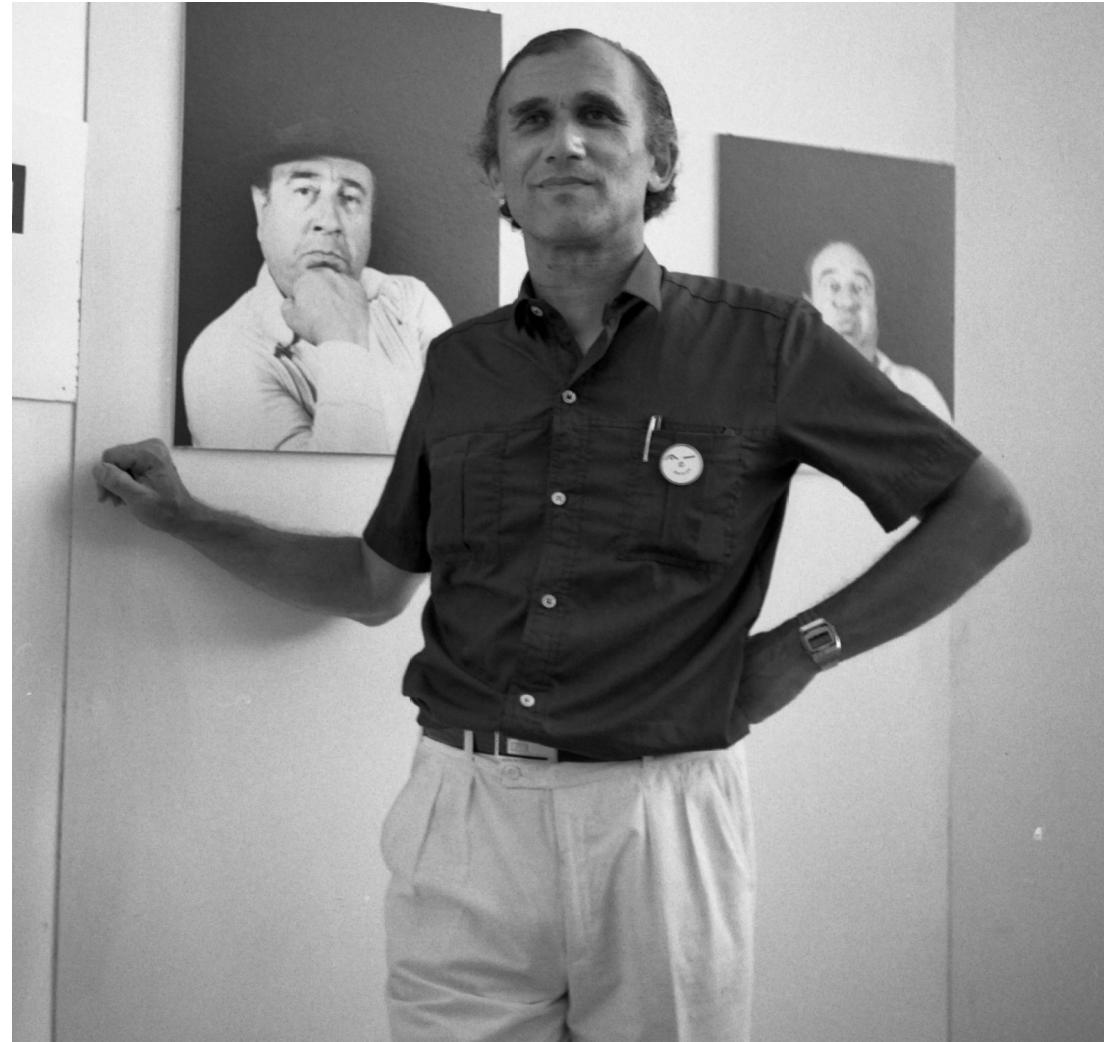


Turbulences Vidéo

revue trimestrielle 89 - Octobre 2015



Sur les cultures numériques

TABLE RONDE - VIDEOFORMES 2015
Samedi 21 mars 2015

À l'occasion de ses 30 ans, VIDEOFORMES souhaite inciter ses invités et son public à réfléchir ensemble sur les difficultés à définir l'art numérique. Historique, inventaire, tentative de définition, quels critères ? Esthétique des courants de l'art contemporain, média, diversité des formes, des supports, des modes de diffusion, immatérialité, mode de production, place du spectateur..., questions et controverses.

Intervenants

David-Olivier Lartigaud est professeur spécialisé en théorie et pratiques numériques à l'ESAD (école supérieure d'art et design) de Saint-Étienne. Il est également coordinateur et co-responsable du laboratoire *Recherches Ouvertes en Art, Design et Nouveaux Médias* [RANDOM (lab)] de ce même établissement. Docteur en Art et Sciences de l'Art (Esthétique), il est chargé de cours en Master « Art et Numérique » à l'UFR 04 de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Publications récentes : direction de l'ouvrage *ART++* aux éditions HYX, Orléans, 2011. David-Olivier LARTIGAUD est co-commissaire avec Samuel VERMEIL de l'exposition A-T-T-E-N-T-I-O-N de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne du 12 mars au 12 avril 2015.

Jean-Paul Fargier : réalisateur et producteur de télévision, auteur et journaliste, critique d'art et de cinéma, professeur de cinéma, il vit et travaille à Paris. Il a écrit pour *La Tribune socialiste* (1967-70), *Cinéthique* (1968-73), *Les Cahiers du cinéma* (1978-89), *Le Monde* (1980-82 et 1993-1996), *Libération* (1982-83), *Art Press*, *Turbulences Vidéo...* Outre plusieurs ouvrages, dont deux romans, il a publié des recueils d'articles tels que *Tivi ou Tivi pas* et des textes collectifs variés, comme *Où va la vidéo ?* Qu'il a par ailleurs dirigé. Il a également organisé une exposition du même nom au festival d'Avignon en 1986, exposition qui a marqué l'histoire de l'art vidéo en France. Plus récemment, il a écrit un livre et réalisé un film sur Bill Viola à l'occasion de sa rétrospective au Grand Palais en 2014.

Historien de l'art, concepteur et critique culturel, producteur, créateur sonore et intermédiaire, **Philippe Franck** est directeur de Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores (Mons, Belgique). Il est le fondateur et directeur artistique du festival international des arts sonores City Sonic (depuis 2003) et des Transnumériques, biennale des cultures numériques (depuis 2005). Il a été commissaire artistique de nombreuses autres manifestations d'arts contemporains, audio, hybrides et numériques en Europe et à l'international. Il est le coordinateur des Pépinières européennes pour Jeunes Artistes en Fédération Wallonie-Bruxelles. Depuis 2010, il est aussi responsable des musiques actuelles, des arts sonores et de la création interdisciplinaire au centre culturel transfrontalier le manège Mons. Il enseigne également les arts numériques et l'analyse des médias et multimédias à l'Ecole Supérieure des Arts Saint-Luc (Bruxelles) et à l'Ecole National Supérieur des Arts Visuels La Cambre. Il a produit ou participé à de nombreux disques (sur Sub Rosa, Optical Sound, Transonic... et d'autres labels indépendants) et dirigé plusieurs ouvrages collectifs sur les musiques contemporaines, les arts de la scène, les arts numériques et/ou sonores publiés principalement par La Lettre Volée. En 2014, il a réalisé un documentaire « Bernard Heidsieck, la poésie en action », avec Anne-Laure Chamboissier et en collaboration avec Gilles Coudert.

Comédien/metteur en scène de formation, **Jacques Urbanska** vit et travaille en Belgique. Chargé de projets Media Arts et Art en réseaux, il intervient dans le développement des projets qui ont trait aux arts numériques. Il apporte son expertise et son soutien aussi bien dans la création des dossiers, la mise en œuvre des différents programmes de Transcultures, que comme curateur. Il assure la présence Web de Transcultures et renforce son réseau sur Internet. En 2007, il s'oriente plus clairement vers la performance et les arts numériques. Ses projets vont de la performance multimédia aux arts en réseaux. Depuis 2010, il a construit un très grand réseau d'information sur les arts numériques (arts-numériques.info), mais également sur divers thèmes politico-sociétaux (voir ses Twitter fukushima_actu, revolution_info, occupy_USA, Belgique_info, sarkozy_info...). Il est consultant « Web Strategy » pour différentes structures publiques et privées. Il est également chargé de la présence Web de l'ONG Echos Communication.

Intro

[Elise Aspord]

Nous signalons en préambule les partenariats qui ont contribué à rendre cette table ronde effective :

- Evelyne Ducrot du SUC (Service Université Culture)
- Gabriel Soucheyre et Pascale Fouchère de VIDEOFORMES
- La Librairie des Volcans (avec la mise à disposition d'ouvrages traitant de la question)
- l'ISCC Auvergne (Institut des Sciences de la Communication du CNRS).

Titre de la table ronde : Qu'est-ce qu'une œuvre numérique ?

La question qui se pose porte en elle déjà les germes de son obsolescence puisque demain une autre définition chassera celle-ci... Depuis déjà plus de 20 ans la question est posée. Pour autant mettons les pieds dans le plat. Opposons à cette impression de tourner en rond, l'idée, l'importance d'aller vers autre chose. La question est large, elle pose même la question encore plus évasée et floue de ce qu'est l'ART ? Et pourtant beaucoup de mes correspondants sont curieux des réponses qui seront données au cours de cette matinée ; ce qui prouve bien qu'il y a un vide à remplir.

Je suis docteur en histoire de l'art, historienne

des arts nouveaux médias, intéressée par les « nouvelles » technologies. Il sera intéressant de voir comment chacun des intervenants se présentent (artiste, artiste numérique ?).

Alors nous sommes en plein dans l'actualité. Marc Veyrat organise une conférence dans le cadre de la présentation de son livre de *100 notions pour l'art numérique* au salon du livre Paris le lundi 23 mars à 15h30. (Cf. Notion 8 sur Art numérique).

Art Nouveaux médias : pour quelle définition ?

Au terme de la dernière décennie (2000-2010), les difficultés liées au problème de définition de l'art numérique sont plus que jamais d'actualité et sont certainement pour beaucoup dans l'indécision des pouvoirs publiques, des institutions... face aux enjeux émergents du numérique.

L'Art dit « numérique » existe-t-il ?

(Extrait d'un de mes articles sur Art numérique : Visible ou invisible ? Colloque sur l'invisibilité, MSH Clermont juin 2012)

En plus d'un défaut de communication évident, il y a un problème de définition. De fait, l'artiste Jacques Perconte posait naguère très directement la question : « *doit-on parler d'art numérique* ? »¹ « *Pour parler de l'art (plus quelque chose), il faut qu'il soit exclusif. Qu'est ce qui ne serait pas sans le numérique ? (peut-être la création de code, et encore...). Le problème* », énonce Roland Cahen² « *c'est que l'art numérique est transversal* »². « *Le terme "art numérique" adopté en France est probablement mal choisi (au Canada on parle plutôt d'"art médiatique" par exemple) car il*

1 - Compositeur électroacoustique français, designer sonore et enseignant chercheur à l'Ensci Les Ateliers. <http://roland.cahen.pagesperso-orange.fr/> <http://kineticmusic.wordpress.com/>

2 - Discussion off lors des journées Art et Science d'Orsay, mai 2012.

semble effectivement se définir dans une sorte d'opposition à un art qui serait "analogique". Et cette opposition n'aurait effectivement aucun sens. Mais ça me paraît légitime de chercher à penser les rapports entre les pratiques artistiques et les technique/technologiques disponibles (question qui n'est vraiment pas nouvelle, voir l'invention de la photographie, du cinéma, etc.) »³

Art/ Design. De fait, « on préfère souvent au mot art (plus problématique, qu'est-ce que l'art ?), celui de design qui sonne mieux ou est dit moins effrayant ». S'il est vrai que « le rapport du design à la technique est sans doute beaucoup plus sain » (Samuel Bianchini, 1er octobre 2014), pour autant l'un et l'autre ne joue pas dans la même catégorie. Avec le design, on s'éloigne du domaine artistique proprement dit, de par le rapprochement évident de ce dernier avec l'industrie. Dans les faits cependant, « on ne parle pas tout de suite d'œuvre mais de projet », résume le sociologue et philosophe des arts et humanités numériques Jean-Paul Fourmentraux. On surfe sur les thèmes à la mode, ceux du design graphique ou du monde de la communication pour pointer vers la dimension créative et artistique.

J'en suis donc venue à tenter de distinguer au sein de cette branche numérique deux attitudes possibles.

La première souligne la spécificité de l'outil informatique. De même qu'Ariane Loze (*Movies on my own*, projection-performance, présentée jeudi 19 mars, VIDEOFORMES 2015) parlait du langage du cinéma, de ses codes..., qu'en est-il de l'art numérique/nouveaux media ?

À l'intérieur duquel, l'intelligence artificielle (IA) a une place toute particulière (Cf. ma propre thèse *L'Art évolutif et comportemental* sur IA, vie artificielle et robotique en art). Pour les adeptes de ce premier courant, « *l'IA change tout. On assiste à un changement qui n'est pas seulement technique*

3 - Delécluse, architecte Paris, mail du 16 mars 2015.

mais paradigmatic », me lance le directeur du développement et de la recherche de Strate Collège (Ecole supérieure de Design), Dominique Sciamma, lors d'une rencontre sur le thème Le design demain⁴. « Avant l'ère de l'intelligence embarquée, la machine n'était qu'un esclave, un subalterne électronique. Aujourd'hui, elle devient notre égale. On est passé de l'asservissement au contrat, et cela change tout ». La voie ainsi ouverte peut alors se poursuivre très loin. Certains espèrent une perte de contrôle⁵, d'autres mettent un point d'honneur à tenir encore un discours⁶. C'est d'ailleurs toute la problématique de l'artiste d'aujourd'hui : Comment démultiplier le potentiel de la machine tout en gardant une certaine cohérence, une certaine ligne directrice du projet porté avant tout par le créateur ? Et que celui-ci ne se transforme pas en du « n'importe quoi », comme cela est souvent perçu par le spectateur. Pour ces protagonistes, l'art « Nouveaux médias » est donc à distinguer de l'art contemporain. On assiste souvent à un mimétisme de l'art numérique sur l'art contemporain. Or, il conviendrait de s'en méfier.

« Il est important de ne pas singer la peinture, la gravure...⁷ ». Pour Florent Aziosmanoff, ancien directeur artistique du Cube⁸:

« L'art numérique et l'art contemporain sont bien distincts. Ce n'est pas la même méthode de recouvrement, ce n'est pas le même modèle de diffusion, économique... », Mais est-ce que cela

4 - Annexe Pompidou, mai 2012.

5 - Qui est déjà en partie réelle. Dominique Sciamma du Strate College, école de design, Sèvres, France. Entretien du 20 mai 2012.

6 - Voir le travail de production, et de publication de Florent Aziosmanoff, directeur de la création du Cube (centre des arts médias) d'Issy-les-moulineaux.

7 - « Le terme estampe numérique n'est ainsi peut-être pas dès plus approprié ». (Monique Roncerel, 22 mai 2012).

8 - Structure de promotion, production, exposition, réflexion... de l'art et des nouvelles technologies ; basée à Issy-les-Moulineaux.

les oppose fatallement ? « En art contemporain, on est dans la pièce unique. En art numérique, il s'agit d'une diffusion de masse, d'une industrie culturelle. On peut avoir un rapport individuel à l'œuvre mais l'œuvre est adressée à un public de masse. On ne peut pas raisonner sur l'ancien système des musées, des galeries⁹... Le cinéma ce n'est pas du théâtre filmé. Le living art est une discipline à part entière avec un substrat différent. Pour le cinéma le substrat c'est le temps qui passe. Le nôtre, c'est la manifestation de quelque chose dans le réel qui va permettre qu'une projection se réalise dans le spectateur et qui porte le discours de l'artiste. Au début je pensais que le substrat c'était le comportement mais petit à petit j'ai réalisé que c'était insuffisant car il met à l'écart la dimension relationnelle. Une œuvre comportementale met en relation et donne du comportement au spectateur. A la différence de l'expérience de la Joconde, le comportement est ici actif. Le comportement du public est travaillé par le comportement de l'œuvre ».

La deuxième catégorie d'artistes et de théoriciens vise davantage à éviter toute définition de l'art uniquement par son médium. Là aussi retour sur ce qu'a dit Natalia De Mello lors de sa présentation ici-même sur les travaux des étudiants qui utilisent toutes formes de support, dont (mais pas que) la vidéo.

« Pourquoi je ne défends pas l'art numérique ? Parce que je n'y trouve pas de sens. Pour moi il y a l'art et puis c'est tout », soulève Perconte¹⁰. La galeriste Valérie Hasson-Benillouche (de la galerie Charlot)

9 - Certains oiseaux rares en font quand même le pari. Je n'en cite que quelques-uns : Galerie Charlot, Xpo gallery (avec le net art), Vanessa Quang... La non moins célèbre galerie Denise René s'inscrit également de plus en plus depuis un an dans le numérique.
À Londres, on peut citer notamment GV Art Gallery, qui est la seule galerie indépendante à promouvoir, de manière significative, les échanges entre artistes contemporains et scientifiques. <http://www.gvart.co.uk/>

10 - *Communiquer l'invisible, op. cit.*

utilise le vocable, tout simplement - si l'on peut dire - mais qui en soit est un parti pris fort au vu des nombreux désaccords, d' « art contemporain »¹¹. Les artistes eux-mêmes hésitent fortement à se qualifier d'artiste « numérique »¹². Nous verrons comment se positionnent nos conférenciers du jour ? Pour Christian Delécluse, être artiste c'est entretenir un rapport au monde ; peu importe alors le média¹³. Pour Samuel Bianchini également, « *il ne suffit pas d'utiliser des nouvelles technologies pour faire des œuvres nouvelles* »¹⁴. Mais la question demeure : « *l'art numérique se positionne-t-il, à la manière de la vidéo face à la photo par exemple ? Ou peut-on davantage parler d'un mouvement, d'un style, à l'image des courants en "isme" de la fin XIXème, début XXème* » (Christian Delécluse, 1er octobre, *op. cit.*). Les deux coexistent. Dans l'immédiat, faute de mieux, nous nous accordons sur le terme « art nouveaux médias », qui semble prévaloir internationalement, pour désigner toute forme d'art basée sur les nouvelles technologies ; avec toutes les restrictions avancées précédemment. « *De fait la question est loin d'être réglée et ce d'autant que l'art contemporain ne se positionne pas car ne comprenant pas* » (Christian Delécluse). Il serait sans doute judicieux d'encourager la philosophie des techniques dont nous sommes, par ailleurs totalement imprégnés (Samuel Bianchini).

La parole est aux intervenants : Comme me le rappelait Philippe Franck au début de cette semaine, « *Il importe de savoir d'où l'on part* ».

Nous commençons avec David-Olivier Lartigaud, professeur spécialisé en théorie et pratiques numériques à l'ESAD (école supérieure d'art et design) de Saint-Étienne. Il est également

coordinateur et co-responsable du laboratoire *Recherches Ouvertes en Art, Design et Nouveaux Médias* [RANDOM (lab)] de ce même établissement. Vous utilisez donc le terme *Nouveaux Médias* ?

[DOL] : C'est un peu une blague. C'est pour que les initiales fassent RANDOM. D'ailleurs on ne dit plus *Nouveaux Médias* mais peu importe.

Je réagis par des choses que j'ai déjà écrites mais n'hésitez pas à m'interrompre. En 2007, pour le *Dictionnaire d'esthétique* chez Armand Colin, on m'avait donné la gageure d'écrire quelque chose sur le numérique. Ça m'avait pas mal inquiété à l'époque. Je vous le livre : « *Depuis près de quarante ans, l'utilisation d'outils numériques en art s'est progressivement imposée. Bien que tous les artistes n'en fassent pas usage, on constate que l'informatique se retrouve de plus en plus présente à divers niveaux d'une production artistique, notamment par "hybridation" avec de plus anciennes techniques.*

Dans ce cadre, qu'entend-on par "art numérique" ? Dans les années 60/70, on nomma "art par ordinateur" les premières recherches artistiques faisant appel à l'informatique. Fondés sur le caractère programmable de ces machines, ces travaux utilisaient essentiellement les tirages aléatoires et les permutations automatiques pour reconfigurer des motifs simples à partir de lois et de structures prédéfinies. (C'est ce qu'on a appelé l'art permutationnel, théorisé par Abraham Moles). *Dans les années 80, les images de synthèse s'imposèrent plus facilement par leur côté spectaculaire et facilement identifiable, conjointement aux images bidimensionnelles sur palettes graphiques relayées par la vidéo et la télévision.* (J'avais, en tête, le travail de Michaël Gaumnitz sur palette Graph 8).

Les années 90, qui s'ouvrirent sur le développement d'œuvres utilisant la "réalité virtuelle", furent aussi celles du "multimédia" - par l'intermédiaire, notamment, du support cd-rom qui donna lieu à diverses productions artistiques - et

11 - Entretien du 9 octobre 2014. *Op. cit.*

12 - C'est le cas de Samuel Bianchini par exemple.

13 - Entretien du 1er octobre 2014.

14 - *Op. Cit.*

du "Net Art" du fait du développement d'Internet. Durant cette période, la terminologie se cherche. On parle de technimages, de cyberart... pour arriver vers la fin de la décennie à la généralisation du terme "art numérique", forgé en contrepoint d'"art électronique" qui désignait également la vidéo et entraînait des confusions sur la spécificité du médium "numérique".

Ainsi, l'expression "art numérique", devenue usuelle, recouvre actuellement, par effet rétroactif, toutes les œuvres produites à l'aide d'un ordinateur depuis l'origine. Mais doit-on y associer, par exemple, la photographie devenue, depuis quelques années, largement numérique ? (On est en 2007). Christiane Paul¹⁵ souligne qu'il est « [...] primordial de faire la distinction entre l'art qui utilise le numérique comme simple outil pour créer des objets plus traditionnels [...] et l'art qui l'utilise comme un médium à part entière ». (Voilà ce qu'était le pivot de cet article). Christiane Paul est conservatrice au Whitney Museum et qui pendant longtemps a animé un site « Artport »¹⁶, réservé à des œuvres en ligne). Ce type de discernement révèle les limites de l'appellation "art numérique" : l'expression désigne assurément un phénomène - celui de l'utilisation de l'informatique en art - mais ne permet pas de rattacher ses productions à la scène artistique contemporaine. En focalisant l'attention sur la spécificité technique du médium, "art numérique" a tendance à "ghettoiser" les œuvres dans une approche moderniste qui n'est pas représentative de l'ensemble de la production. Ainsi, de nombreux travaux pâtissent d'être associés à cette catégorie puisqu'ils se retrouvent, de fait, confinés à certains festivals spécialisés. De toute évidence, l'attrait technique peut éventuellement être un moyen d'accès aux œuvres mais leur analyse ne doit pas s'y cantonner. Il est donc nécessaire de rester

vigilant au regard de cette appellation qui désigne une grande diversité de pratiques. Doit-on préférer, pour sortir de l'ornière, l'expression suggérée par Bernard Stiegler "d'époque numérique des arts" ? La question reste ouverte. »

Les points que j'essayais de dégager étaient donc les suivants :

- le terme art numérique est apparu assez tardivement. On l'utilise rétroactivement.

- Définir un art par son médium catégorise, voire « ghettioise »

- Le numérique s'hybride avec d'anciennes techniques, ce n'est pas un médium « autarcique ».

Enfin, le débat sur la validité d'un art « numérique » n'est pas récent. Pour prendre un exemple parmi des dizaines d'autres, Charles Csuri (pionnier, inventeur presque des premiers dessins vectoriels) disait en 1975 :

« L'art à l'ordinateur n'est pas une tendance éphémère au sens où le sont l'expressionnisme abstrait ou le Pop Art. C'est un moyen d'expression artistique au même titre que la peinture et il donnera un jour naissance à une tradition culturelle très féconde. [...] L'emploi par l'artiste d'outils à vocation technologique pourrait permettre la création de formes d'art tout à fait neuves. » On était en 1975, mais dès 1965 cette question du Computer Art se pose. Dans la suite de la phrase, il dérape un peu...

« Et, bien qu'il ne soit pas rare d'entendre la plaisanterie selon laquelle on pourrait accroître la productivité d'un violoniste en le faisant jouer plus vite, il convient d'aborder avec peut-être plus de sérieux le concept de productivité dans les arts. Celui-ci peut conduire à la création d'une "industrie" artistique tout à fait viable qui serait un nouveau service, et cela dans différentes formes d'art¹⁷. »

On ne voit pas très bien ce qu'il veut dire (ou on le redoute). Je tenais à donner la citation en entier pour comprendre le paysage de l'époque. Il y

15 - L'Art numérique. Ed. Thames & Hudson, septembre 2008, 256 p. (Edition revue et augmentée).

16 - <http://whitney.org/Exhibitions/Artport>

17 - Charles Csuri dans IBM informatique, n° 13, Paris, IBM France, 1975, p. 92

avait à l'époque tout un tas de textes qui posaient la question du multiple, de la mécanisation, un peu dans la suite de Walter Benjamin. C'était des déclinaisons grâce à l'ordinateur des concepts Benjaminien.

Depuis quelques années, je m'intéresse au Software Art (censé être une sorte de « catégorie » de l'art numérique). J'utilise volontairement le terme « catégorie » pour faire dresser les cheveux sur la tête et entrer dans le débat. Voilà ce que j'en disais à l'occasion d'un autre texte en 2010 : « *Concernant le Software Art (Screen saver de Eldar Karhalev & Ivan Khimin. Le carré blanc que vous voyez défiler appartient au Software Art, c'est une recette, une manière de configurer son écran de veille), il peut sembler légitime de se demander si un listing peut être une œuvre ? L'énonciation d'un programme informatique, en langage destiné à des spécialistes, et sans même évoquer son exécution, peut-il vraiment être considéré comme artistique ? Ces interrogations sont, en réalité, hors de propos car l'on peut apposer à toutes, une réponse affirmative, preuve d'une évidente fausse problématique. Autre exemple, un programme écrit par une équipe d'informaticiens peut-il être plus "artistiquement" intéressant qu'un programme rédigé par un programmeur "reconnu" artiste ? La réponse est, là aussi, positive. Peut-on produire une œuvre intéressante par la simple utilisation d'un logiciel, sans programmer ? Une fois encore, oui... Et un débat pourrait s'ouvrir sur la beauté des algorithmes, sur la liste comme jeu littéraire, sur les rapprochements entre art et science...*

Toutes ces questions sont en fait sans objet car elles ignorent l'histoire de l'art récente, c'est-à dire celle du XXe siècle et maintenant du XXIe, qui nous montre que tout peut servir à élaborer une œuvre, sans limitation de matériaux ou de techniques... L'étrangeté serait qu'il soit absolument impossible de produire une œuvre à partir d'un programme informatique ! » C'est le point d'articulation du texte.

« *C'est bien l'intention de l'artiste, du théoricien ou du commissaire – à un instant précis – que nous prendrons en compte afin de ne pas tomber dans le piège de questions très générales et/ou spéculatives sur l'avenir possible de l'art par ordinateur [...]* » Une fois dit ceci, cela ne nous empêche pas de ce poser des questions corrélatives : « *Le Software Art est-il un art circonstancié, voire un "art de niche" destiné au public des geeks ? Que révèle-t-il de notre contemporanéité ? Est-ce une dénonciation ou un simple constat de l'informatisation de notre quotidien¹⁸ ? N'est-ce qu'une métaphore technique de notre condition d'"être numérique"¹⁹ ?* ». Bref, ce n'est pas tant la notion de numérique qui fait problème mais la notion d'art (et d'œuvre). On retombe dans de vieux problèmes. Nelson Goodman : « *Quand y a-t-il art ?* » Et, bien-sûr : « *qu'est-ce que l'art ?* » Pour ne pas plomber l'ambiance avec les questions d'ontologie de l'œuvre d'art, je vous cite l'extrait d'un entretien de Louise Poissant avec Anne-Marie Duguet sur les questions d'art médiatiques²⁰ : « *- Et pourtant, il y a des productions que l'on qualifie spontanément d'artistiques et d'autres pas, n'est-ce pas ? - On n'est jamais très clair là-dessus. Cette manière dont les nouvelles technologies forcent la notion d'art qui, par ailleurs, n'a jamais été vraiment fixée et qui a constamment évolué, est un vrai problème, je crois, qui touche l'art contemporain. Le caractère artistique a été attribué au cours des temps à des œuvres très diverses. Il a recouvert à une certaine période des recherches plus ou moins scientifiques. Les frontières sont extrêmement*

18 - Comme annoncé dans l'ouvrage de Simon Nora et Alain Minc, *L'informatisation de la société*, « Rapport à M. le Président de la République », coll. « Points Politique », Seuil/La Documentation Française, Paris, 1978.

19 - En référence au livre de Nicholas Negroponte, *L'homme numérique*, « Comment le multimédia et les autoroutes de l'information vont changer votre vie », coll. « Pocket », Robert Laffont, Paris, 1995.

20 - *Dictionnaire des arts numériques*. Ed. Pu Quebec, septembre 2005.

fluctuantes, et je pense que le premier danger, c'est de vouloir trop vite classer. Mais il est vrai que ça reste un problème. On ne sait pas y répondre, sinon en se référant à la grande leçon de Duchamp. En définitive, c'est une institution, c'est un artiste qui va attribuer le caractère d'art à une œuvre. On est toujours libre de dire que cette œuvre-là a beau être de l'art, elle n'a aucun intérêt. Dans le fond, ce n'est pas tellement la catégorie « art » qui nous intéresse mais la qualité de l'œuvre. On repose ainsi la question des critères. Qu'est-ce qui nous permet de dire que telle œuvre a une qualité d'art ou pas ? Alors je réponds que c'est sur une façon de contourner les conventions, de déplacer les systèmes existants, de les explorer à un niveau symbolique par exemple. »²¹

Et pour finir je vous montre quelques exemples exposés au jugement (le vôtre et le mien). Ce sont évidemment des projets choisis pour alimenter le débat et la discussion.

(Extrait vidéo) *Box de Bot & Dolly*²². Projet impressionnant car filmé en direct. C'est du Mapping sur des écrans déplacé par des bras robots. Les titres sont projetés sur le sol. Effet de téléportation et à la fin vous avez les robots qui sont redessinés sur les écrans. Impressionnant techniquement, à mon avis ce n'est pas de l'art, c'est numérique mais ce n'est pas de l'art, on est dans de la démo, selon moi hormis la performance vraiment formidable et bluffante on n'a pas grand-chose qui peut faire art et c'est je crois la problématique d'aujourd'hui.

[Elise] : Cela pose la question du bluff technologique ? Du moins perçu comme tel par celui qui le reçoit.

[DOL] : Ce n'est pas du bluff. Technologiquement

c'est très fort, on ne peut que constater la qualité du travail. Par contre ça ne fait pas œuvre parce qu'il n'y a pas de questionnement, rien de symbolique, pas grand-chose qui se passe si ce n'est qu'on est subjugué.

[J. Urbanska] : Tu as dit ça dépend de qui critique l'œuvre faite. Confusion. Quelqu'un à un moment donné dit ce n'est pas de l'art. Oui pour toi. On jongle toujours avec les deux. On dit « on », « on » remarque... Est-ce qu'un ordi peut faire une œuvre d'art ? « On » dit oui, qui dit oui ? À partir du moment où on dit c'est l'intention de l'artiste, ou c'est un curateur, ou le public qui dit je reconnaiss ça comme une œuvre d'art... Je dis c'est un qualificatif, voilà une œuvre et pour moi c'est de l'art, à partir de ce moment-là ne se pose plus la question de savoir continuellement si c'est de l'art ou pas. Pour une structure comme la nôtre, moi ou Philippe c'est important parce qu'à un moment donné on regarde ce qui se crée, on dit « ça, ça nous intéresse », que ce soit de l'art ou pas.

[DOL] : C'est mon interprétation du bout de la table et j'ouvre le débat.

[J. Urbanska] : On peut en débattre en petit comité, essayer de se dire pourquoi on se pose toujours cette question, pourquoi à un moment ou à un autre on n'accepte pas que l'art ne soit qu'un qualificatif. Pourquoi des gens pensent que l'art préexiste quelque part, que c'est une entité vivante et que les artistes ne feraient que la découvrir. Toute sculpture existerait quelque part, préexisterait et le sculpteur ne fait que dépoussiérer et l'art sort, c'est un point de vue. Y'en a qui croit en dieu d'autre pas. C'est plus facile à défendre ton point de vue pour moi, ça pose moins de question à ce niveau-là sinon c'est une question de foi. Est-ce de l'art ou pas ? Puisque tu viens de dire, ça dépend de qui le regarde, pour moi ce n'est pas de l'art, mais c'est reconnu comme de l'art numérique, y a une démarche, celui qui le fait dit « moi je suis un artiste, je suis un créateur, un créatif » est-ce important de

21 - Anne-Marie DUGUET, « L'image électronique et la synthèse impure », entrevue menée par Chantal du Pont, Monique Langlois et Louise Poissant in Louise POISSANT (sous la dir.), Esthétique des arts médiatiques, Tome 1 et 2, coll. « Esthétique », Presses de l'Université du Québec, Sainte-Foy, 1995.



De gauche à droite : Jacques Urbanska, Philippe Franck, Élise Aspord, Jean-Paul Fargier, David-Olivier Lartigaud ©
Photo : Loiez Deniel/VIDEOFOMRES 2015

décider si c'est de l'art ou pas ? Il y a une valeur.

[JP.Fargier] : Oui, chacun dit ça, ça m'intéresse.

[P. Franck] : il y a aussi un art du débat qui viendra peut-être après, laissons terminer DOL.

[DOL] : Non, non c'est pour lancer le questionnement.

D'autres exemples qui montrent quelque chose de très opposé. Voici une vidéo sur Youtube, le son est important, c'est Super Mario joué par un stepmotor, un moteur « pas à pas » (*Super Mario Theme for Stepper Motor*)²³. Ce n'est pas produit par un artiste mais par quelqu'un qui s'est amusé et ça j'ai envie de le ramener du côté de l'art. Je considère que c'est une œuvre, j'ai envie de le défendre. Je lance le questionnement. Je suis assez d'accord sur ce que disait Jean-Paul Fargier, il y a des choses bien en art et d'autres pas, c'est tout à fait ça, il n'y a pas de souci la dessus, après je suis assez sur l'idée

de se dire il y a des choses (c'est assez bizarre par rapport à ma position sur la biennale de design) mais je suis assez intéressé par l'idée de discrétiser les choses. Ça c'est plutôt un projet design et ça un projet artistique. Prenons l'exemple qui vient d'être cité, c'est vain, ça n'a pas grand intérêt mais il y a quelque chose de drôle qui pourrait être ramené du côté de l'art. Mais c'est une pure construction de critique et de commissaire. C'est le positionnement que l'on peut se permettre. Le carré de blanc qui passait derrière nous sur l'écran (*Screen saver* de Eldar Karhalev & Ivan Khimin), techniquement ce n'est pas grand-chose, ça n'a rien à voir avec Bot & Dolly. Dans ce cas précis, ce n'est pas moi qui vais incarner le critique, mais il y a énormément de gens qui se sont intéressés à cette œuvre en particulier. Et le positionnement, la manière décalée... je précise à cette époque-là. C'est important de situer dans l'époque. Les œuvres d'art numérique sont étroitement dépendantes de leur date de

23 - <https://www.youtube.com/watch?v=zIfsBlch4ao>

production. Ça paraît bizarre mais ça marche aussi pour tout quand on regarde un Poussin, un Rembrandt... ce n'est pas là même chose qu'il ait été créé à cette période ou maintenant. Ce sont des débats...

[E. Aspord] : merci David-Olivier. Je passe la main à Jean-Paul Fargier que je vais présenter. Réalisateur et producteur de télévision, auteur et journaliste, critique d'art et de cinéma, professeur de cinéma, il vit et travaille à dans le Gard. Je lui laisse la parole.

[Fargier] : il y a trente ans j'étais là au premier festival VIDEOFORMES. Je suis encore là, j'ai survécu, moi le dinosaure de l'art vidéo, je suis encore ici au moment du triomphe de l'art numérique. Personne ne sait ce que c'est puisqu'on nous demande de le définir. En fait, on nous demande de définir l'*ŒUVRE* numérique. Tu (David-Olivier) as parlé surtout de l'art numérique. Moi j'avais zappé l'œuvre numérique, il faut définir l'art numérique. Je vais vous présenter un texte écrit non pas en 2007 mais samedi dernier.

[E. Aspord] : Il y a écrit « tentative de *méfinition* de l'œuvre numérique ».

[JP. Fargier] : On me demande de définir l'œuvre d'art numérique. Mais d'abord ne faudrait-il pas se demander : qu'est-ce que l'art numérique ? L'art numérique est l'art qui produit des œuvres numériques. Une œuvre numérique est une œuvre qui relève des critères de l'art numérique. Qui est la poule, qui est l'œuf ? Pour débuter dans cette tentative (de distinguer la poule et l'œuf), puisque nous sommes dans la ville d'Alexandre Vialatte (j'espère que vous savez qui c'est ? Alexandre Vialatte c'est le premier qui a traduit Kafka en français dans les années 20 et puis après il était journaliste, romancier et il tenait une chronique dans *La Montagne*, que tout le monde aujourd'hui relit ses chroniques du dimanche et c'est un chef-d'œuvre de petits billets culturels, ironiques, politiques... et il avait souvent l'habitude de commencer comme ça,

exemple, on lui demandait de parler du chocolat : « le chocolat remonte à la plus haute antiquité » et il terminait toujours ses chroniques par, je me permets de le faire vu les circonstances dangereuses aujourd'hui de faire ce genre de plaisanteries, et je terminerai, bon vous verrez, et donc moi aussi je vais reprendre (pardon, par *copier/coller*) la formule la plus chère de ce grand auvergnat : L'art numérique remonte à la plus haute antiquité. Et même bien plus loin. Je vais essayer d'en donner, sinon des preuves, des indices.

Commençons par *remonter* déjà à une définition moins lointaine, sur laquelle je pense pouvoir greffer aujourd'hui ma *méfinition* de l'art numérique. Une *méfinition* est une définition qui cloche, mais qui, du coup, sonne, résonne un peu plus qu'une définition en bonne et due forme. Il me semble que je suis plus doué pour les *méfinitions* que pour les définitions. Et d'ailleurs je considère que les tentatives de définitions relèvent de la plaisanterie, on est tous en train de le démontrer ici en faisant des galimatias digne des docteurs de Molière.

Quand nous étions en plein boum de l'art vidéo et que j'écrivais un peu partout des articles sur les œuvres qu'il produisait, j'ai avancé cette *méfinition* : l'art vidéo = le cinéma + l'électricité. C'était dans un texte titré *L'électricine*, remède aux maladies séniles du cinéma, remède par lequel certains films (de Godard, de Wenders, de Oliveira, de Fellini, etc.) se revitalisait en empruntant des formes à la télé via l'art vidéo. Se revitaliser ou se *révolutionnait*. Car ma *méfinition* évidemment était un clin d'œil à la définition de Lénine : « le communisme c'est les soviets plus l'électricité ». Formule géniale, parce qu'elle explique rétrospectivement pourquoi le communisme a échoué. Non par faute d'électricité mais par manque de soviets, c'est à dire de démocratie. On pourrait presque dire (voir *Le Météorologue* d'Olivier Rolin sorti cet automne) : « plus il y avait d'électricité moins il y avait de soviets ». Gare ! Attention qu'une telle

dégénérescence ne frappe pas les composants de l'art numérique tel que je vais le formuler maintenant en parodiant à la fois l'équation de Lénine pour le communisme et celle que j'en ai dérivée pour l'art vidéo.

Alors voilà. Mutatis mutandis. L'art numérique = l'art vidéo (il faut toujours garder ça à l'esprit) + quelque chose. Nous voilà bien avancés ! Plus quelle chose... Quelque chose de très puissant. Mais encore. Essayons : l'informatique. C'est ce qui se présente de plus puissant dans notre expérience de l'art depuis deux ou trois décennies, non ? L'art numérique c'est l'art vidéo + les ordinateurs. Sauf que l'art vidéo pendant longtemps (les Vasulka, Paik, Emshwiller, Sanborn, Cahen, Nisic, Jaffrennou, etc.) a utilisé des ordinateurs sans qu'on appelle leur combinaison art numérique. Art vidéo + computer c'était il n'y a pas si longtemps encore de l'art vidéo...

Qu'est-ce qui est capable de faire muter, de métamorphoser l'art vidéo en art numérique ? Puisque ça y est, on y est, on ne parle plus d'art vidéo, mais seulement d'art numérique. VIDEOFORMES, ils disent « 30 ans d'art numérique », ils sont gonflés quand même. Heureusement ça s'appelle encore VIDEOFORMES. Numéroformes, alors là vous seriez complètement ridicules. Peut-être un + qui serait en fait un x, un multiplicateur. À la façon dont le jeune Godard (je m'inspire toujours des grands théoriciens) traçait des formules irréfutables lorsqu'il cherchait à valoriser des artistes du cinéma, du cinéma d'auteur : « Mizoguchi c'est Balzac multiplié par Rossellini »... mais c'est génial ! Essayons quelques multiplicateurs... L'art vidéo multiplié par... la foudre... multiplié par internet... multiplié par les soviets (et pourquoi pas la démocratie idéale, participative, locale et universelle à la fois grâce au numérique, on écoute à la radio : grâce au numérique les gens vont peut-être s'intéresser au politique, on va distribuer des tablettes dans les écoles...)... [multiplié par la fin de l'art (on y est ? pas

tout à fait encore)... quand tout est art rien n'est art... donc l'art numérique n'est pas un art... mais si l'art numérique est un art, voyons, tout le monde le dit]. Rien de ce qui précède n'est irréfutable, aucune de ces opérations ne révèle « l'attracteur étrange » qui rend compte de l'ordre qui règne au sein du chaos numérique. En revanche, j'ai une formule qui me semble réellement définitive, irréfutable, universelle, renversante et que je veux vous révéler ici dans cette ville où Blaise Pascal inventa la *Pascaline* (machine à calculer, ancêtre du computer, en 1600 et quelque)... et où il vérifia les théorèmes de Torricelli sur la pesanteur en montant en haut de la cathédrale pour mesurer la différence de pression entre le clocher et le sol. Voici mon théorème, qu'on appellera j'espère, un jour théorème de Clermont-Ferrand (en souvenir de sa gestation *péri* et *post pascalienne*, et *vidéoformienne*).

L'Art Numérique = l'Art Vidéo multiplié par l'Être Suprême.

Wouah ! L'Être Suprême, rien que ça ! Non : pas moins que ça. L'Être Suprême à la place de l'électricité, on reste dans une perspective révolutionnaire. En glissant simplement de celle de 1917 à celle de 1792–93 (quand les révolutionnaires comme Robespierre tentent de créer une nouvelle divinité), on a des chances de parvenir à la plus haute antiquité.

J'avais cette formule sous le coude depuis que j'avais écrit le résumé (que vous avez pu lire dans l'annonce de cette Table Ronde). Je ne l'avais pas envoyé pour laisser un peu de surprise. Mais je ne savais pas comment j'allais m'y prendre pour la justifier. Je pensais à quelques œuvres que j'avais vues récemment. Et dont je vais vous parler bientôt, car rien ne vaut le concret des productions réelles quand on veut profiler une théorie. Mais d'abord il faut que je vous livre ce coup de chance qui m'est arrivé le jour où je me suis mis à travailler mon exposé. La chance sourit aux ivrognes de *méfinitions*. Samedi dernier, 14 mars, en ouvrant

Libération je tombe sur 9 pages consacrées à la fine pointe de l'univers numérique, la Réalité Virtuelle. À la Une, ce beau titre, évident : **Le Virtuel est bien Réel**. Puis, premier article, je lis : « *Être ou ne pas être, ce n'est plus qu'une question de mois. Etre où nous ne sommes pas, ce très vieux rêve d'Ubiquité, est en passe de devenir une réalité.* »

Si ce n'est pas le retour de l'Être suprême, ça, c'est quoi !

Et plus j'avancais dans la lecture des articles dédiés à cette Réalité Virtuelle qui est soudain à portée de mains (et *d'yeux...* et là on entend *dieux...* autre titre, page 2 : **Réalité Virtuelle, les yeux vidéo**), plus je trouvais des preuves que ma formule était bien taillée. Tout ramenait, sans jamais le dire, à cet Être Suprême que je proposais comme clé. J'en étais resté aux premières expériences de VR (réalité virtuelle) qu'on pouvait faire dans les expositions d'art vidéo dans les années 90... les trucs de Matt Mullican, par exemple, assez grisants mais qui vous donnaient vite le torticolis. Ou plus récemment (dans la revue de VIDEOFORMES, Turbulences Vidéo où je ne cesse de rendre compte de l'étonnement devant des œuvres numériques) quelques inventions d'élèves du Fresnoy. Comme ce fantôme, l'an dernier, créé par Elisabeth Caravella, qui survolait la nef centrale, dès que vous la regardiez à travers un casque oculaire, se déplaçant de droite à gauche, de haut en bas, en fonction de vos mouvements de tête. C'était très bien cette adéquation à la présence de quelque chose de mystérieux, un être, une sorte de drap agité, comme un fantôme et c'était dans le lieu même où nous étions, dans l'image et dans la réalité. C'était épatait mais un peu limité à un voyage sur place, sous le toit de l'architecture métallique du bâtiment de l'ancien dancing où l'école d'Alain Fleischer est logée. Mais là, d'après *Libé*, avec les nouveaux casques (Oculus, Morpheus, Vive Valve, Gear VR, Hololens, j'adore ces noms, qui propose des programmes totalisant,

holos c'est tout et *lens* c'est lentille, la lentille de la Totalité), donc avec ces casques qui vont être très bientôt sur le marché pour guère plus de 300 euros, on nous promet, garantie sur facture, rien moins que la vision de Dieu. Et ce n'est pas bête, c'est vraiment ça. La réalité virtuelle ça me semble être le top de l'art numérique, il me semble. Donc autant attaquer par le sommet, pour essayer de définir la chose. Grâce à la réalité virtuelle, nous disait l'article, nous allons pouvoir nous déplacer entre les galaxies, remonter jusqu'au Big Bang, assister à la naissance de l'univers, aller donc au-delà de la plus haute antiquité chère à Vialatte, mais si l'antiquité nous attire, allez, on ira survoler les pyramides d'Egypte, se battre dans un cirque romain, courir le premier marathon avec le soldat de la bataille ou assister à un cours de Socrate ou participer à une partouze (gros espoir pour la pornographie, on va devenir Zeus se tapant des bataillons de nymphes). Réalité augmenté ? Non cinéma augmenté.

On est finalement dans un prolongement inoui, stupéfiant, de la magie du cinéma, d'un cinéma multiplié par la puissance de Dieu. D'un cinéma nous dotant du sentiment de Présence de la réalité non pas que nous contemplons mais où nous entrons, évoluons, grâce à des images numériques greffées quasiment directement sur notre cerveau par le biais des casques. La Présence est un des attributs de Dieu : c'est la capacité à être partout et toujours, sans limite d'espace et de temps.

La VR (Réalité virtuelle ou Virtual Reality) est un spectacle à vivre où nous sommes tous des êtres suprêmes. La promesse du Serpent à Adam et Eve va enfin se réaliser : Manger de ce fruit et vous serez comme des dieux. Ce fruit c'est la pomme numérique, variété VR. Voyons ça de plus près en détaillant deux œuvres numériques.

Libération, dans son dossier de samedi dernier, consacre une colonne aux films qui anticipent dans leur fiction cette conquête de l'état d'être suprême. Il y en a trois. Marquant trois étapes. L'informatique

avec *Tron* (1982). L'organique avec *Existenz* (1999). Le numérique avec *Matrix* (1999-2003). Je crois qu'il faudrait en ajouter un quatrième, *Réalité*, de Quentin Dupieux (2015), qui prend la mesure des progrès de l'extension de la Réalité Virtuelle. Non pas dans le futur mais dans une époque antérieure au numérique. Dès l'époque de la télévision cathodique.

Bien plus intéressant que le lourd *Birdman*, qui d'une certaine façon s'inscrit lui aussi dans les arcanes de la VR, par son scénario comme par sa forme (ces simulacres de plans séquences visitant en continu des lieux où se déroulent les actions, ces déplacements flottants, non assujettis à la pesanteur qui lie un caméraman au sol, et même un caméraman monté sur une grue, ce qui donne des images aériennes, virtuoses et virtuelles, dans les intérieurs comme dans les extérieurs, dans le théâtre comme dans et au-dessus de la ville), le subtil *Réalité* est, au contraire une immersion dans un temps passé, encore proche certes mais qui du point de vue de l'art numérique remonte à la plus haute antiquité, mais où chaque être vivant est pourtant déjà un « être suprême ». Alors que la technologie des images qui a cours dans la société où se déroule l'histoire est encore celle de la vidéo analogique, les évènements rapportés relèvent tous de la magie de la Virtual Reality. L'ubiquité entre autres. Le secret de cette magie vécue, réelle, est contenu dans une vieille cassette vidéo, que la petite fille (nommée *Réalité*) qui l'a trouvée dans les entrailles d'un sanglier, regarde sur le vieux magnétoscope de ses parents, relié à un grand téléviseur de salon cathodique. On tourne encore des films en pellicule, qu'il faut économiser, on enregistre sur un vieux magnéto de poche, lourd et moche, des essais de cris horribles (c'est le défi que doit réaliser un réalisateur pour voir son film produit) et les émissions de TV locale ringarde continuent à être enregistrée avec des caméras vidéos énormes posées sur des pieds éléphantesques. La musique

redouble encore cette impression délicieuse d'antiquité anticipatrice. Ce n'est plus celle, techno, de Mr Oizo comme dans les films précédents de Quentin Dupieux (qui ne fait qu'un avec le musicien star connu sous ce nom) mais celle de Phil Glass, répétitive à souhait, sans doute patinée sur un vieux synthétiseur. Musique vintage, qui signe une époque.

L'avenir est derrière nous. La Réalité Virtuelle est une vieille chimère. Active depuis des lustres. La technologie actuelle ne fait que la rendre plus facile, plus abordable par un nombre croissant d'amateurs. Pour Michel Serres (que j'entendais ce dimanche matin, 14 mars, sur France Culture, donc le jour même où je rédige ce texte), le Virtuel remonte à Don Quichotte.

Dans un de ses films précédents, *Wrong*, Quentin Dupieux donnait l'occasion à un détective de remonter le temps grâce à une cassette Umatic et un étron de chien filmé par une caméra de surveillance du point de vue de Dieu : la circulation de la merde était suivie réellement par une image qui ne peut être qualifiée que de virtuelle (et de divine). Doublement anal/ogique, donc. Dupieux n'oublie jamais la vidéo première comme fondement de tous les développements des fictions numériques. Et avec lui, on s'amuse. C'est la crainte que j'ai avec l'art numérique, qu'il ne soit plus aussi drôle que l'art vidéo, qu'il s'ankylose, se raidisse, se prenne les pixels dans les nombres.

C'est le danger que frôle, sans y tomber, un spectacle théâtral que l'on peut dire numérique, que j'ai vu cet hiver à Nanterre : *Situations Rooms*, du Collectif Rimini Protokoll (composé de trois metteurs en scène berlinois). Pour résumer ce projet, je laisse la parole à l'attachée de presse du Théâtre des Amandiers, Marion Siefert.

« *Et si l'image vidéo prenait le pas sur la réalité ? Dans le monde de Rimini Protokoll, la vision est sans cesse dédoublée. Multiple, elle ne peut que rester toujours partielle. Armés chacun d'un Ipad, les vingt*

spectateurs de *Situation Rooms* sont entraînés dans une scénographie virtuose et labyrinthique, où les corps réels des autres participants se confondent avec des apparitions virtuelles, celles de vingt témoins que Helgard Haug, Stefan Kaegi et Daniel Wetzel ont rassemblés et interviewés pour ce projet. Marchand d'armes, enfant-soldat, trafiquant de drogue, concepteur de systèmes de sécurité, pilote de drones, réfugié politique, militant pour la paix, banquier etc., tous les « experts » dont le collectif berlinois a récolté les expériences sont impliqués dans l'univers mondialisé de l'industrie de l'armement. Proche du jeu vidéo, l'expérience à laquelle nous convie Rimini Protokoll est trouble et vertigineuse : tour à tour victime ou bourreau, complice ou militant, responsable ou simple exécutant, le spectateur endosse différents rôles, épouse des points de vue contradictoires, doit s'orienter et agir dans un monde qui semble avoir perdu toutes ses valeurs. Entraîné comme malgré lui dans un système qui ne lui laisse aucune prise, il investit l'espace du documentaire et le bouleverse par sa présence. Le jeu fictionnel qui en résulte laisse alors aux spectateurs une réalité vacillante, chargée des témoignages et des espaces rencontrés ».

Plus concrètement, moi qui ai vécu l'expérience, je peux dire encore ceci. Sur la scène, un grand décor fermé dans lequel on entre par une dizaine de portes. Chaque spectateur muni de son iPad et d'une paire d'écouteurs. Aucun des vingt spectateurs n'entend au même moment l'une des 20 histoires ni ne se déplace selon le même parcours. À tout moment un spectateur peut devenir un personnage pour un autre, la silhouette du premier ou les gestes qu'il est en train d'accomplir, dictés par son scénario, matérialise pour le second le quidam dont il est en train d'écouter le récit. On suit les indications de gestes à faire (mettre une assiette sur une table, verser une louche de soupe, manger, boire, etc. mais aussi s'agenouiller, s'asseoir, se coucher,

démonter une arme, hisser un drapeau, éteindre un compteur, etc.), on se déplace dans des pièces différentes (cuisine, stand de tir, abri antiatomique, école en Afrique, banque, poste de surveillance vidéo de la frontière israélo-palestinienne, bureau d'un ministre, salle de conférence à l'ONU, table d'opération chirurgicale, etc...). On parcourt le monde sans bouger de plus de quelques mètres. On est à la fois dans du virtuel et du réel, de l'imaginaire et du matériel. Au bout d'un moment, l'image de l'iPad et les sons dans le casque absorbent le décor, intègrent les autres spectateurs métamorphosés en acteurs. La synchronisation, des faits et gestes de chacun, est vertigineuse. Un exemple parfait : un spectateur reçoit l'ordre d'entrer dans une cabine, où il y a plein d'écrans, de mettre un perruque de femme sur sa tête, il le fait et devient pour un autre spectateur qui ouvre la porte de la cabine peu après la surveillante de la frontière, qui manipule différentes caméras. Un peu plus tard, le second spectateur sera celui qui met la perruque et manipule la régie vidéo de surveillance. C'est comme du Virtuel sans casque oculaire mais on n'en est pas loin. On peut s'attendre à ce que Rimini Protokoll se lance prochainement dans un spectacle de VR. Qui devrait être tout aussi étonnant que ses précédents spectacles (celui avec les muezzins au festival d'Avignon par exemple était sidérant de réalisme).

Voilà des créateurs à suivre. Comme Quentin Dupieux, ils tordent les normes et entraînent les attentes bien au-delà du convenu, du connu.

On pourrait en citer d'autres. Joris Guibert par exemple, qui expose en ce moment à Givors, sous le titre *Le Revers de l'Image*, une batterie d'installations sensationnelles, scratchées, analogiques, pas du tout virtuelles au sens de la VR mais qui ramènent en surface les premiers soubresauts des électrons libérés dansant au-dessus du volcan cathodique. Danse sans laquelle le numérique ne serait pas né et nous ne serions

pas en passe de devenir tous des êtres suprêmes planant au-dessus des eaux de la Genèse, parmi les éclats du Big Bang, dans la soupe primitive du Cosmos. Plus concrètement, les altérations de Joris Guibert donnent l'impression de remonter au stade pré-paien de l'art vidéo. Comme s'il arrivait à retrouver les images rupestres de la grotte électronique, ses mains négatives (motif qu'il utilise d'ailleurs dans une démonstration de *feedback*). Où je vois, pour ma part, la justification de ma première *méfinition* : « l'art vidéo est un *art de moins* » (*art press* 1979). D'où, par antithèse, ma formule ultime pour notre sujet aujourd'hui : l'art numérique est un *art de plus*, et même de sur-plus. Comprenez qui pourra.

Et puisque j'ai commencé en citant Vialatte, je terminerai de même.

Quentin Dupieux + Rimini Protokoll + Joris Guibert + des dizaines d'autres créateurs, ça donne envie de s'écrier (je le répète : après Vialatte) : Et c'est ainsi qu'Allah est grand !

Je veux dire, vous m'avez compris, le Numérique.

[E. Aspord] : Merci Jean-Paul (applaudissements). Finalement, 3 heures c'est trop juste pour discuter de tout ça. Donc ce que je comprends « À bas les définitions ? »

[JP. Fargier] : Non il ne faut pas prendre les définitions au sérieux mais essayer de faire des définitions surprenantes, drôles et non pas faire de l'amphigourisme d'université, on en peut plus, on n'écoute pas, je n'entends pas, tous ces trucs cybernétiques. Il y a une pluie de concepts, on n'entend pas. Il faut trouver des formules un peu étincelantes, pas justes, contradictoires, qui permettent de discuter.

[E. Aspord] : Sur l'art vidéo ? Quel qualificatif était donné à l'époque ? Œuvre vidéo ? On s'en contentait ?

[JP. Fargier] : Qualifier une œuvre, d'œuvre d'art c'est un travail de critique. Ça peut être un travail de spectateur. Le critique ne s'autorise que de lui-

même mais il démontre par son travail, son écriture, par ses références, par sa mise en relation d'une œuvre avec d'autres, que c'est une œuvre qu'il considère. Oui elle est bien, elle est faible ; y a ça qui est une intuition ou une réalisation qui n'est pas très forte. C'est un travail de jugement esthétique. On ne sort pas du jugement esthétique même pour l'œuvre numérique ; sinon on va dire c'est vraiment très bien, les effets spéciaux sont formidables mais le contenu est nul, il faut le dire.

[E. Aspord] : Il y a aussi l'idée dans les œuvres que tu as présentées du mixte, de l'hybridation. On parle de numérique mais on y mêle l'analogique, le théâtre...

[JP. Fargier] : Le numérique est partout. Il est à la télé. Le type qui ouvre, qui reçoit des images, je l'ai vu chez Patrick Sébastien. Aujourd'hui dans les tours de magie (peut-être ce soir, dans *Le plus grand cabaret du monde*), on retrouve les effets vidéo que faisait Jaffrennou il y a trente ans, avec un bricolage de tubes cathodiques synchronisés par deux acteurs. Aujourd'hui, ils font exactement la même chose mais avec des iPad ou des écrans plats géants. Ça rentre, ça sort, les objets apparaissent sur l'écran puis dans la poche du magicien. Il y a du numérique partout alors après on va discuter du plaisir qu'on a, de l'émotion. C'est ça aussi le critère.

[E. Aspord] : Le choc émotionnel...

[JP. Fargier] : On est étonné, joyeux... l'art est fait pour rendre les gens joyeux, pas tristes. Donc parlons des œuvres.

[E. Aspord] : Je passe la parole à Philippe Franck que l'on a vu très actif ces trois jours. Philippe Franck est historien de l'art, concepteur et critique culturel, producteur, créateur sonore et intermédiaire. Il est directeur de Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores (Mons, Belgique).

Tu m'as parlé de l'importance de contextualiser et de donner des définitions qui sont à l'œuvre dans d'autres instituts ?

(Envoi mail de Philippe Franck du 15 mars 2015) :

« Une réflexion rapide sur cette question : qu'est-ce qu'une œuvre d'art numérique ?

On se posait déjà cette question qui revenait voici 20 ans autour de tables discursives et de colloques (pseudo) savants et déjà comme aujourd'hui la question était hautement culturelle et contextuelle, donc avec une réponse chaque fois différente selon la source (cela était et reste facteur d'intérêt ou d'exaspération, selon l'humeur).

Aujourd'hui tout ou quasi peut être numérique et peut être qu'en ce sens "l'art numérique n'a jamais existé" ; cela ne fait pas de tout "objet" ou "champ" contaminé, une création numérique pour autant, qui a ses spécificités technologiques (mutantes et qui rend au passage toute définition trop fermée immédiatement obsolète), processuelles et esthétiques, mais ce qui nous intéresse avant tout est en quoi et comment le numérique dans ses aspects créatifs (nous ne brandirons pas ici l'adjectif "innovant" trop souvent utilisé pour légitimer une vacuité opportuniste et auto-publiciste) et viraux (dépassant également et aujourd'hui nécessairement le seul domaine artistique/culturel) peut-il renforcer des transversalités réellement fécondes et peut-il participer à d'autres (restons prudent avec le mot "nouveau") formes d'écriture(s) artistiques, au sens large ».

[P. Franck] : Je vais essayer de réagir, d'augmenter (du moins de ne pas soustraire) les interrogations. Simplement j'avais juste envie de revenir paradoxalement aux définitions et dieu sait si ça fait déjà trente ans que je suis à des tables comme ceci, et il n'y a toujours pas de connexion, pas de numérique (c'est assez amusant). On arrête pas de parler, DOL tu l'as rappelé, d'art par ordinateur, art électro, art médiatique, art numérique (ce sont surtout les français qui parle d'art numérique et les québécois par imitation alors qu'ils parlaient avant d'art médiatique ou d'art technologique avant), enfin partout on parle de media art, digital art... c'est

intéressant selon que l'on qualifie par le medium ou pas (Elise)... on va pas revenir là-dessus c'est beaucoup trop long et assez ennuyeux, bien que cela sous-entend toujours une philosophie. Tout ça est culturel et contextuel et il ne faut vraiment pas arrêter de le dire. C'est comme quand on demande aux gens : « qu'est-ce que l'art contemporain ? ». Déjà au singulier c'est une idiotie, il y a DES arts contemporains. Il n'y a pas UN art numérique qui serait le dieu suprême par exemple. Pour moi d'où on part est très important. Tout à l'heure David-Olivier a parlé de son expérience de curateur. Fargier a beaucoup parlé de vidéo, et parlé de numérique par toutes les choses qui ne le sont pas exprès et c'est très bien (cinéma, théâtre, design etc... jusqu'au dieu suprême que je ne connais pas encore). Et moi je vais parler d'où je viens. C'est un mixte, transversalité. On ne s'appelle pas Transculture pour rien. Les débuts de Transculture furent d'investiguer les interdisciplinarités d'aujourd'hui et ce depuis 96. On a été le premier centre, à l'époque on disait art électro, puis culture électro. Transcultures a lancé, à Bruxelles, dans plusieurs lieux, puis dans d'autres villes, le premier festival en Belgique francophone (dès 1998) qui s'appelait Netd@ys (qui était le nom d'un programme de la Commission européenne pour un usage citoyen d'Internet et des nouvelles technologies). Cela nous a permis d'implanter un festival chez nous qui est une terre d'hybridité mais qui n'avait pas vraiment un centre d'interdisciplinarité. Tout le monde parle de transversalité, d'interdisciplinarité mais c'est de l'addition, de l'intersection. C'est difficile de parler des choses différentielles et émergentes comme ça. Donc on défend cette interdisciplinarité contemporaine avec les technos d'aujourd'hui et de fait on en vient aux arts numériques et plus largement aux cultures numériques. Je parle de ce point de vue-là, car il peut y avoir d'autres angles. Je parle de cet angle multiple (je ne sais pas s'il est augmenté ?) et je le revendique car je le retrouve

chez plein d'artistes aujourd'hui qui n'ont pas envie d'être mis dans des cases même la case « art numérique ». Donc transversalité que j'espère. Ça ne m'intéresse pas de ne parler d'art numérique que si ça renforce ce facteur de transversalité et j'allais dire d'écriture : quelles sont ces nouvelles formes d'écriture plurielles du numérique ? On peut s'interroger sur quelles seraient leurs spécificités ? Parce qu'on n'a pas arrêté de dire c'est nouveau, c'est augmenté, c'est différent mais en général personne ne se risque à dire en quoi exactement. C'est bien de revenir à l'œuvre parce que l'œuvre elle nous pose cette question directe de cette différence, y compris dans notre interprétation. Interprétation critique difficile car j'ai aussi écrit comme les personnes autour de la table. D'abord les critiques dans ce domaine-là sont rares, parfois ceux qui écrivent n'y connaissent pas grand-chose et ceux qui connaissent quelque chose ont parfois une réticence à y aller car ils savent bien, eux, que c'est compliqué et que quand on ouvre la boîte de Pandore on n'arrête pas d'être mal interprété ; comme dans cet article de *Libé* que j'ai commencé à lire et que j'ai vite arrêté parce que c'était du *has been* total au niveau du langage. On aurait pu dire ça il y a 20 ans. On a aussi montré des œuvres comme ça aussi et c'est très bien.

[J.P Fargier] : Il y a aussi une histoire de coût.

[P. Franck] : Derrière il y a du marketing, de l'argent, tu fais bien de le dire. La technologie c'est de l'argent aussi. Moi ça m'a très vite ennuyé, « le virtuel devient réel » on le dit depuis 30 ans. Relisons Philip K. Dick, ce sera plus marrant en effet. « Retour d'ubiquité »..., tout ça est une langue de bois d'un ennui mortel et très peu poétique. On n'arrête pas de nous harceler, et donc ça il faut le dénoncer (et tu as eu bien fait de le faire). La crainte que l'on ne s'amuse pas dans le numérique ? Je partage ça aussi car moi je rêve d'un numérique burlesque. J'aimerais qu'il y ait en effet beaucoup plus d'autodérision du monde numérique. Il y

en a qui le font mais il faut aller les chercher. Le numérique se prend un peu trop au sérieux aussi parce qu'il a peur (je parle de l'art et des artistes y compris qui sont coresponsables de cette grande bouffonnerie). Ils s'autodéfinissent dans quelque chose de nouveau, de différent. Ce n'est pas parce qu'il faut se vendre et rappeler sa différence. C'est vrai aussi ailleurs que dans le numérique, mais le numérique renforce tout malgré tout. Transversalité, hybridité, différenciation, singularité..., sans ça ce n'est pas très intéressant à mon avis. On est toujours dans le multi-, l'inter-, le trans- donc là aussi on a des difficultés à pointer vers une définition pseudo scientifique. Certains s'y essayent, échouent en général lamentablement une fois qu'on leur oppose d'autres cultures, d'autres visions. Ne pas limiter les arts numériques à leur seule particularité technologique. Moi je me bats énormément là-dessus. Dans la Commission arts numériques au ministère de la culture de la Fédération Wallonie-Bruxelles dont je fais partie... - notre petite Belgique, qui n'est pas très grande, est scindée au niveau linguistique et culturel je ne vais pas revenir là-dessus -. C'est intéressant. J'ai envie de partager les définitions de notre Commission dans tous ses aspects positifs comme négatifs, car je ne suis pas toujours d'accord avec l'ensemble des définitions de mes collègues. C'est un consensus à la belge. Voilà en quoi une œuvre est considérée *numérique* par les gens, les autorités publiques, qui doivent donner de l'argent pour ça. Cela change régulièrement parce que ces pratiques sont émergeantes y compris en terme de commissionnaire pseudo au fait de ce qui se passe. Et quelque chose dont je me réjouis quand même, c'est qu'on n'est plus dans cette idée..., on a dépassé la question d'être *pour* ou *contre* le numérique. Le phénomène il est partout mais ce n'est pas pour ça qu'on est pour ou contre les arts numériques ou l'œuvre, tout ça est un peu différent. Cette idée du « pharmakon » que nous rappelais Bernard Stiegler, où la technologie serait

à la fois le remède et le poison²⁴ bien sûr on le sait, on l'intègre dans notre critique de voir ces choses-là. Heureusement ce n'est plus un débat si je puis dire. Restons dans cette tentative impossible de spécificité des arts numériques et allons aussi un peu au-delà.

Il y a deux camps. Il y a des gens (les « spécialistes ») qui disent, dans les commissions encore aujourd'hui : « il faut à tout prix définir ce que sont ces arts numériques car *on va créer un secteur*, on va avoir de l'argent, on va aider les artistes de manière précise, on va augmenter les moyens si possible ». Et il y a ceux qui disent : « on est déjà ailleurs, *on est au-delà* ». Et c'est vrai dans les structures aussi. Moi je me rappelle quand j'étais au début de la Gaité Lyrique, consultant de ce Centre des musiques actuelles et cultures numériques (je crois qu'ils utilisent le terme quand même) ; on se positionnait comme étant *au-delà*. On va se définir comme étant un centre des arts numériques parce qu'en fait aujourd'hui c'est intégré. Est-ce une bonne position ou pas quand on est un artiste ou quand on est un décideur culturel ? Je ne sais pas, je n'ai pas tranché car ce n'est pas intégré pour tout le monde. Première chose. Peut-être qu'on doit sauter cette étape, ailleurs que dans des débats, non pas qu'est-ce que l'art numérique mais plutôt qu'est-ce que l'art aujourd'hui ? Un peu ce que tu (David-Olivier) as dit dès le départ. Et évidemment cela renvoie à la question hautement contextuelle : « **Qu'est-ce qu'une œuvre ?** » Débat qui a été évoqué tout à l'heure et qui est extrêmement large.

Donc deux attitudes, y compris dans les décideurs, organisateurs. Surtout ne pas rester dans un ghetto. C'est ce que je disais en commission : « *on a déjà*

tellement souffert de ne pas être reconnus dans la transdisciplinarité et dans le numérique, si nous-même on crée un ghetto avec nos petites définitions fermées alors on a tout faux ». Notre expérience ne sert à rien. Et en même temps si on ne met pas des mots sur quelque chose ces artistes vont être refoulés du théâtre, de la musique, du design ou ailleurs. « Ce que vous faites, ce n'est pas du théâtre, ce n'est pas de la musique ». Les choses sont aussi très concrètes parfois. De fait, dans cette époque qui n'est pas si interdisciplinaire que ça dans la mentalité et encore moins indisciplinaire, si on ne les aide pas de manière spécifique ce n'est pas ailleurs nécessairement qu'ils vont trouver un soutien. Ils veulent casser ces frontières, mais il faut bien les définir pour les casser aussi. Alors pour revenir à quelque chose d'un peu concret si je puis dire, il y a toujours des gens très sérieux qui disent revenons au concret donc je vais être très ennuyeux mais pas très longtemps. Dans nos petits travaux de la Commission, il y a déjà presque une dizaine d'années, nous accordons des prix, à l'époque, dits multimédia. Petite parenthèse, c'est intéressant de voir qu'on est passé du multimédia au numérique (y compris au ministère). Maintenant, ça ne veut plus dire la même chose. Multimédia dans les écoles en Belgique c'est plutôt marketing, publicité, et les arts numériques ne font pas nécessairement du multimédia stricto sensu. « La définition du champ de compétence englobe toutes les pratiques ». C'est intéressant cette notion de l'informatique assez élargie. C'était en 2007. Je ne suis pas sûre qu'aujourd'hui la commission dise que les arts numériques se distinguent de l'industrie numérique alors qu'on nous encourage très fortement à aller de la culture aux industries dites créatives et culturelles. Le mot culture dans certains programmes CEE dont on a parlé tout à l'heure n'existe quasiment plus et encore moins le mot art. Donc c'est déjà daté de dire : « *l'art ce n'est pas de l'industrie* », et dans le numérique encore

24 - <http://www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile-internet-n-est-pas-neutre-internet-est-un-pharmakon-2014-01>

Voir aussi STIEGLER, (Bernard). « Sur la culture informationnelle ». Entretien avec... Bernard Stiegler (Philosophe, directeur de l'IRI, professeur à l'université de technologie de Compiègne). Interview menée par Ivana Ballarini-Santonicito et Alexandre Serres in le Médiadoc n°2, avril 2009. <http://www.fadben.asso.fr/spip.php?article77>.

un peu plus. Au moins il n'y a pas ce problème avec le cinéma car tout le monde dit : « *le cinéma c'est une industrie* ». Alors « définition d'un champ d'action prioritaire ». Il y a plusieurs catégories : diffusion, promotion, conception d'une œuvre ; qui n'est pas celle de la production qui est plus loin ... Grosso modo l'artiste doit avoir trouvé un diffuseur pour être aidé, il doit avoir une sorte de plan de production. Troisième nécessité. On est assez accès techno, processus informatique. Moi j'essaye d'ouvrir ça mais la discussion devient impossible avec ma chère collègue. La culture, l'esthétique, les contenus, le point de vue artistique... c'est subjectif. Certes mais on parle d'*intersubjectivité et la technologie* ce n'est pas subjectif. Comment elle est utilisée dans le programme des artistes ? Avec quel institut de recherche ils travaillent ? Ça c'est rassurant. Cela représente une importante partie des dossiers qui sont déposés. Les artistes savent qu'ils doivent rassurer au niveau techno. Par contre ce qui serait peut-être plus intéressant ce serait de parler de ce fait artistique avec l'aspect techno inclus et là on rentre dans l'idée de ces espèces d'écritures numériques, hybrides, interdisciplinaires, multi-, trans... ce que vous voulez et là on peut commencer à débattre. Je voulais vous lire ça bien que ce soit un peu ennuyeux. Je sais que le DICRÉAM c'est un peu différent, ça vient de l'interdisciplinarité de plusieurs commissions il me semble (oui ? non ? a priori). Dernière chose que je vais dire. Dans le langage des politiques on entend beaucoup (et on en a tous marre je pense) le mot créativité/innovation. S'il n'y a pas ces deux mots-là à chaque phrase votre dossier vous pouvez le mettre au bac. Souvent ce qu'on remarque, et vous l'avez sans doute remarqué, c'est que les gens qui parlent de ça sont les moins créatifs et les moins innovants possibles. En général ils ne citent rien. Par exemple, j'ai été dernièrement à un *hub* (*cluster*, il y a des mots comme ça...) pour dire que l'entreprise, l'industrie a gagné depuis longtemps, ce n'est

même plus un combat, il faut faire avec et pourquoi pas). « *On va faire une manifestation de qualité* » (c'est quelqu'un qui a une boîte de jeux vidéo qui le dit). C'est quoi ton événement ? « *Je vais faire un festival de créativité* ». C'est intéressant. Qu'est-ce tu entends par là ? « *Tu n'as pas besoin de venir du numérique, tu apportes des paroles et tu fais de la musique* ». Ah c'est intéressant je l'ai déjà vu, ça s'appelle un gars qui fait de la musique dans la rue. Voilà où on en est, c'est complètement caricatural mais c'est une histoire vraie. Ça devrait faire mourir de rire, mais personne ne dit mot, y compris le premier ministre qui est dans la salle. C'est quand même terrible. Je caricature bien sûr, il y a des entreprises qui font des choses très bien. On n'est pas à dire, il faut casser ce moule-là. Le terme innovant tout le monde l'utilise, innovant par rapport à quoi, pour aller vers où ? De quel contexte ? De quelle pratique ? Personne ne sait, il y a un flou tout le monde s'en sert y compris les artistes, les opérateurs qui sont un peu paumés. Il faut à tout prix être innovant, moi-même je mets innovant dans mes textes sans ça mon dossier je sais qu'il va au bac. Il faut travailler avec l'ennemie, utiliser le langage de l'ennemie quelque part.

[E. Aspord] : Il faut être stratégique.

[P. Franck] : L'art numérique (les arts numériques) est viral de plus en plus.

[E. Aspord] : Merci beaucoup Philippe. Nous poursuivons avec Jacques Urbanska. Chargé de projets Media Arts et Art en réseaux, il intervient dans le développement des projets qui ont trait aux arts numériques. Il apporte son expertise et son soutien aussi bien dans la création des dossiers (ça peut être intéressant d'avoir son retour sur ce point notamment vis-à-vis du formalisme et du cadrage que nous venons d'évoquer), la mise en œuvre des différents programmes de Transcultures, que comme curateur. Depuis 2010, il a construit un très grand réseau d'information sur les arts numériques (arts-numeriques.info). Je te passe la parole.

[J. Urbanska] : Quelques mots pour développer ma légitimité à parler ici. En 2010 j'ai soumis un projet à notre cellule art numérique et avec ce projet j'avais un peu d'argent (pendant 2 mois) pour faire des recherches sur le milieu numérique, media art, art numérique que je définirai un peu après. Ça devait durer deux mois, toutes les structures, les appels à projet de par le monde, en fait ça a duré deux ans. Je me suis complètement plongé dedans. Je suis allé jusqu'à l'(h)ac(k)tivisme (Fukushima, les révoltes...). Ça grouillait pas mal en 2011. Les échanges sur les réseaux étaient vraiment intenses. Je ne vais pas m'étaler là-dessus, c'est vraiment un grand ban ; par contre je vais revenir à cette définition. Nous, on travaille dans la pratique. On a un champ art numérique. Pour info, j'ai pris art numérique. Si le débat était diffusé en streaming (ce qui devrait être le cas de plus en plus), et s'il était traduit en anglais (car finalement il y a plus de monde ailleurs). Il y a plus d'étrangers dans le monde. Il y a très peu de français - 60 millions - contre 7 milliards d'étrangers (intervention salle) ; mais on va débattre. Ce que je veux dire c'est qu'à partir du moment où on traduit cette notion, pour que ce soit accessible aux autres langues, on est face à une difficulté. Le terme *art numérique*, c'est quelque chose qui est très franco-français. Alors évidemment c'est intéressant. Moi, depuis 2010, j'ai mis tous les textes *on line* qui parlent d'art numérique. Je les ai mis dans un dossier par date donc ça m'intéresse, ça m'intéresse vraiment. Mais il ne faut pas oublier une chose. On parlait des critiques tout à l'heure qui dictent ce qu'est l'art mal, l'art bien ; oui en tant que critique évidemment. Un critique va émettre un avis, un jugement (selon comment on le voit) et il va dire c'est bien, ce n'est pas bien. C'est son métier. Nous en tant que structure, en tant que spectateur, si une œuvre n'est pas bien, je ne la regarde pas, ou on ne la montre pas. Je n'ai pas besoin d'en parler, je n'ai pas besoin de dire elle est mauvaise. Je ne montre que des œuvres que j'estime à voir, par rapport à

elle-même, par rapport à ce que l'œuvre veut dire, par rapport à ce que l'artiste a voulu dire. On montre là un grand écran, on dit là c'est de l'art ou pas et je comprends moi ce que tu (David-Olivier) as voulu faire par rapport à tes propres critères. Or par rapport à l'œuvre ça n'atteint pas ces critères, donc nous on ne va pas le prendre. Notre champ, pour nous, c'est l'art plus techno science, recherche, innovation... On peut mettre d'autres mots, par exemple le bioart qui n'a rien à voir avec la vidéo. Même si des œuvres de Bioart vont utiliser de la vidéo, elles ne partent pas de là, de la vidéo. Ce sont des chercheurs qui font œuvre. Eux ils disent à un moment, « *moi je fais œuvre* ». Je ne suis plus un biologiste, un scientifique, je suis un artiste. En face quelqu'un d'autre dit : « *ok nous on le prend, ça nous intéresse* ». On va prendre cette œuvre et on décide de la diffuser, de la montrer. Donc le débat est intéressant. C'est bien aussi de voir tous ces textes (cf. arts-numeriques.info). Les premiers sont des années 80, déjà à l'époque des gens qui...

[P. Franck] : Ce n'est pas parce qu'ils sont là qu'ils ne sont pas contradictoires.

[J. Urbanska] : Oui, oui. Maintenant pour ce qui est de définir. J'ai entendu *méfinition*, moi je parle d'*indéfinition*. Et si on ne parlait pas d'une définition d'une œuvre mais d'une *indéfinition* ; pourquoi pas la *méfinition*, c'est très bien trouvé. Nous, en tant que structure, on doit présenter des œuvres. On garde ça pour nous. On lit beaucoup, on regarde tous ce qu'il y a et après on prend des gens qu'on estime bien. La ministre de la culture belge, qui pour le moment est en train de se définir, nous demande d'écrire sur le numérique dans dix ans.

[P. Franck] : C'est vrai que quand tu dois remettre une note de deux pages sur le numérique dans dix ans, ce n'est pas facile. C'est bien qu'il le demande ceci dit.

[J. Urbanska] : Non, j'en suis encore à dix pages.

[P. Franck] : Toi tu as à écrire dix pages mais moi je dois réduire à deux pour le cabinet.

[J. Urbanska] : Je commence par qu'est-ce que le numérique pour les gens ? En Belgique il y a eu une bonne intention avec l'ancienne ministre de la culture. Elle a fait une *Quinzaine numérique* qui est censé identifier les acteurs, identifier le secteur et ouvrir à un large public qui va venir voir etc. Il y a 200 lieux d'art numérique en Wallonie-Bruxelles. Quand je recherche sur Google, et que je tape art numérique, j'ai la cellule art numérique (du ministère) qui sort en premier. Le site pure (pas les articles) mais l'URL *Transcultures* ou *Imal.org* (qui est l'autre structure art numérique) ne ressortent pas avant la 10ème ou 15ème page. La Quinzaine numérique ne ressort pas avant la 100ème page. Elle est reléguée. Comment cela se fait ? C'est simple, on n'utilise pas (ou plus) le terme *art numérique* dans les deux structures depuis 5, 6, 7 ans. Le site de la Quinzaine numérique est fait par qui ? Et bien on nous a demandé des textes, à nous qui allons exposer. Il est donc rempli par les artistes dont les dossiers ont été acceptés. On leur a demandé un dossier, un texte de com parce qu'ils n'ont pas le temps de le faire et on nous a demandé aussi de présenter certaines choses. Or nous n'utilisons pas (et les artistes non plus) le terme *art numérique*. Donc, en Belgique - dont une partie flamande est importante (« *et qui ont fait le choix de ne pas avoir de commission numérique* », P. Franck). Oui mais qui ont quand même des subventions... Donc, en Belgique, nous utilisons deux langues (l'*imal*, trois). Du fait que nous soyons en Wallonie on peut se permettre de ne pas intégrer le flamand car les flamands parlent l'anglais. *imal* étant à Bruxelles et cherchant des subventions côté flamand, ils utilisent donc trois langues. Quand on utilise trois langues, on ne peut pas mettre *art numérique* car ça va poser problème. Si on arrête la langue de bois (c'est ce que je disais dans mon mail) on utilise *art numérique* quand on va chercher de l'argent. Et puis c'est aussi un milieu qui nous réunit. Moi ça ne me dérange pas, mais il faut savoir

pourquoi on le fait. D'un point de vue théorique, lire tous ces textes c'est magnifique car il y a des gens qui réfléchissent, qui t'ouvrent l'esprit et te font voir les œuvres que tu as prises, différemment.

Ça c'était pour la définition, maintenant moi je voulais un peu vous parler d'activisme, d'hacker, hacktivisme. La plupart se définisse comme artiste, certains en tout cas comme créateur. Je suppose que la plupart d'entre vous connaissez ou avez entendu parlé des Yes Men (groupe d'hacktivistes très actifs²⁵) qui ont notamment mené une action pour les trente ans de l'accident de Bhopal qui a fait des milliers, centaine de milliers de morts en Inde. Je vous montrerais leur travail, aussi pour poser la question : « *À quoi ça sert de faire de l'art numérique, à quoi ça sert d'être artiste dans ce monde où l'on coupe les subventions, où l'on s'industrialise ?* ». Soyons honnête, pour ce qui est des œuvres que je vais vous montrer, à rien. Moi ça fait cinq ans que je suis sur le réseau, notamment avec la mise en place d'une veille informe sur @fukushima_actu (qui est le twitter sur l'accident de Fukushima)²⁶. C'est LA référence dans le monde sur Fukushima, des scientifiques la consulte, énormément la consulte. Mais à quoi ça sert. À quoi ça a servi de passer des heures, des nuits. À rien. Peut-être à faire une œuvre, avoir un peu d'argent et ne pas aller travailler en usine. Certes, je préfère être ici avec vous à parler de ça que d'aller travailler en usine comme ma mère l'a fait toute sa vie. Mais est-ce que ça change vraiment quelque chose ? Je ne sais pas, pourtant l'envie est là. Pendant les révoltes, il y a eu un mouvement, on sentait que quelque chose allait naître, du moins on espérait. Je ne sais pas si ces œuvres vont changer quelque

25 - *Les bénis oui oui*, deux activistes du canular (Jacques Servin et Igor Vamos, connus sous les pseudonymes de Andy Bichibaum et Mike Bonanno). Cf. « *PIXEL GAETY COSTS JOB* » [archive], New York Daily News, 1996

26 - Liste des veilles de Jacques Urbanska. <https://twitter.com/jacquesurbanska/lists/mes-comptes/members>. Mail du 26 juin 2015.

chose, ce n'est pas non plus le propos. Ces artistes, ces hacktivistes ne se posent pas la question. Est-ce que ça va servir vraiment ? Est-ce que cet ordinateur fabriqué avec des métaux précieux venus d'Inde ou d'Afrique où on exploite, etc... ? À un moment, ils arrêtent de se poser la question, ils font.

Je vais commencer par une première œuvre et là on va parler de vidéo. C'est une vidéo tout ce qu'il y a de classique. C'est de l'art vidéo et pourtant pour moi ça fait partie des cultures numériques et du Net art : *Flashings in the Mirror* de Jasper Elings. C'est une vidéo du Net art, c'est un Net artiste qui le fait, et vous allez comprendre c'est assez simple. Je vais la couper car si vous allez sur *art numérique.info*, il y a tous ces artistes. Je les ai référencés ; c'est une liste d'artistes qui soutient mes conférences. L'important ici c'est que sans l'internet, récolter aujourd'hui le selfie de ce type-là n'existerait pas. C'est un artiste qui s'est fait connaître sur le réseau, c'est un artiste qui utilise les réseaux. Il a collecté ces milliers d'images grâce à un *scroller*, un petit robot qui a parcouru le net à la recherche de flash dans les images. Cette vidéo s'est fait connaître par le buzz qu'elle a suscité lors de sa diffusion. C'est de la vidéo, mais lui se présente comme un *net artist*, comme du net art. Moi ça ne me pose pas de problème particulier, par contre on peut écrire un article dessus.

[J. Urbanska] : Oui, on peut écrire un article dessus, on peut réfléchir dessus, on peut débattre sur l'œuvre précise. Comme Jean-Paul le disait : « place aux œuvres ». On peut avoir un débat passionné sur l'œuvre « oui, non, moi je ne suis pas d'accord... ». Au moins on parlera déjà de l'œuvre. C'est vrai qu'à un moment il faut séparer la politique même si le besoin politique est là. On a besoin de catégoriser des œuvres, des artistes.

Je vais vous passer « Face to Facebook ». C'est Dominique Moulon, qui est un critique d'art. Enfin moi je l'ai connu en tant que journaliste, faisant son

métier de journaliste, écrivant des billets « j'aime » / « j'aime pas ». Ce n'est pas une critique. Il a tenu son blog. Il s'est progressivement infiltré dans le circuit. Puis il est allé voir les expositions, a commencé à parler des œuvres ; et puis à en parler de plus en plus longuement. Il est devenu actif dans le milieu et a sorti un livre²⁷. Il n'y en a pas beaucoup comme le disait Philippe. Ça prend du temps. Donc là, il critique, il découvre une œuvre, il a accès à Arte creative. Il dit : « *c'est arrivé ce matin. Un artiste a volé 1 millions de profil Facebook pour en faire une œuvre. C'est Alessandro Ludocico et Paolo Cirio* » (« *c'est surtout lui qui est l'activiste* », Jacques Urbanska).

(L'œil de Links) « Bonjour je m'appelle Dominique Moulon et j'ai découvert une œuvre *Face to Facebook* qui est tout à fait surprenante, intéressante. Un vol, peut-être pas tout à fait un vol du reste parce qu'Alessandro Ludocico et Paolo Cirio ont tout simplement copié/collé quelques profils Facebook. Ils se sont fait aidés par un robot qu'ils ont développé et les robots en a simplement copié/collé un petit million. De ce petit million ils ont associé des hommes et des femmes avec un logiciel de reconnaissance faciale. Ils en ont fait un site web de rencontre qui s'appelait, parce qu'il a été décroché, *Lovely faces back come*. Facebook n'a pas tardé à envoyer ses avocats qui ont demandé, presque naïvement, de leur rendre le million de profil volés. Mais ont-ils été volé puisqu'il ne s'agit que de copier/coller. Et là la question que ça pose c'est selon quelle loi auraient-ils été volés, Facebook n'est implanté nulle part ailleurs qu'en Californie, donc il n'y aurait qu'une loi, qui serait la loi du monde virtuel. Ciao »

Paolo, le petit jeune homme à droite, aime bien les coups d'éclat. Il faut être clair il adore à chaque fois faire des gros coups médiatiques. Là, il avait volé 1 million de profils Facebook, ceci dit ce qu'il en

27 - *Art contemporain nouveaux médias*. Ed. Nouvelles éditions Scala, octobre 2013, 128 p. Ou en format Kindle, taille du fichier : 22708 KB.

avait fait était vraiment pas mal. Des personnes ont pu profiter pendant 3 ou 4h du site et j'y étais allé. Donc imaginez-vous, vous retrouvez votre photo sur un site de rencontre, un vrai-faux site de rencontre. Les visages ont été associés avec un logiciel de reconnaissance faciale. Ils ont également recréé toute une vie. Son avant dernier coup de maître c'est Loophole4All.com ou « comment démocratiser l'évasion fiscale »²⁸. Peut-être ne le savez-vous pas mais quand vous avez des papiers qui stipulent que vous avez une société dans les îles Caïmans par exemple et bien vous pouvez faire passer une activité là-dessus. Une fois que vous avez un nom de société réel et un numéro de compte en banque avec un petit papier d'accréditation de cette société et bien vos impôts vous ne les payez pas. Paolo Cirio est allé aux îles Caïmans et il a fait un petit hack, il a hacké un *listing* et il le dit lui-même ce n'est pas un gros *hack*. Technologiquement ce n'était pas très compliqué, il a tout simplement siphonné des milliers d'info dans les banques de données là-bas et il en a sorti des noms réels d'entreprises. Il a ensuite mis ça sur le web. Sur ce très beau site, on pouvait acheter pour « 99 cents » un vrai papier comme quoi on avait une société là-bas avec des numéros de compte etc. Pour 99 cents on pouvait défalquer ses contributions en France. Il a reçu des appels de partout aussi bien de russes mafieux que de français moyen, d'agriculteurs qui se disaient cette année je ne vais pas payer. Donc c'est quelqu'un qui s'insère dans les failles pour montrer l'absurdité du système. C'est quelqu'un qui se présente comme un artiste réellement. Nous également en tant qu'activiste et artiste, on va essayer de montrer ou de faire connaître ces choses-là.

Un autre projet. Julian Oliver a lancé un mouvement *L'ingénieur critique (The art geeks)*. Pour lui, il importe d'avoir un regard aiguisé sur ce

monde qui devient de plus en plus technologique. Il faut le critiquer mais il faut aussi savoir y réagir. Il fait surtout des œuvres qui tournent autour de la notion de sécurité ; ici « *Transparency grenade* » (2012).

(vidéo) « *Je vois de la poésie dans le concept d'explosion immatérielle. Il n'y a aucune projection de débris, aucun éclat de grenade ne cible les murs ni ne crée d'effusion de sang mais certains perdront leur poste, des institutions fermeront. Son impact est concret, pourtant il est seulement question de bribes d'info qui circulent. On sent bien que les temps changent, que tout devient de plus en plus opaque et que les gouvernements deviennent des organisations autonomes. Obtenir des réformes prend une éternité. On prend de moins en moins d'engagements concrets en faveur du changement et on se contente de débattre. On parle trop et on n'agit pas assez. La transparence n'est pas une priorité au sein des gouvernements et encore moins au sein des entreprises. Donc cette grenade est un moyen sérieux, mais drôle de remédier à ce problème de façon symbolique. On peut la considérer comme une arme à part entière. On la dégoupille et des données audio ou de réseau sont instantanément divulguées »*

Je ne sais pas s'il l'explique après mais si on dégoupille cette grenade, celle-ci va essayer de choper le réseau, elle va essayer de le craquer, d'attaquer les failles. Elle va prendre toutes les infos et les diffuser quelque part. Vous pourriez, par exemple la dégoupiller dans le centre de la CIA. Il l'a programmé mais on peut aussi la mettre à jour à distance et elle va diffuser des infos sensibles qu'elle va choper quelque part dans le wifi. Il est évident que plus le Wifi est ouvert, plus la captation est facilitée. Ici même, dans cette salle, le Wifi est ouvert. On est connecté au même réseau. La fonction de cette connexion en réseau c'est de pouvoir échanger des infos, c'est à dire que j'aurai accès à vos infos. Toutes connexions à un réseau

28 - http://next.libération.fr/arts/2014/09/01/paolo-cirio-a-un-clic-du-paradis_1091621

wifi gratuit, une connexion sans sécurité (c'est à dire quelque chose qui crypte les données, exemple avec un VPN où c'est un peu plus compliqué) permet à n'importe quel autre usager du même réseau d'avoir accès à vos mots de passe, vos codes secrets etc. Si moi ici je viens et je fabrique un petit réseau Wifi et que j'émetts avec mon ordinateur, c'est très facile, ça prend 2 secondes. Vous vous mettez à fabriquer un réseau Wifi (free wifi). Vous ne vous connectez pas alors au réseau mais à mon ordinateur et là j'ai tout, je peux voir ce que vous tapez. Il y a une autre œuvre *Men In Grey* de Julian Oliver où il se promenait comme ça dans la ville avec deux valises pourvues d'écrans. Il se promenait comme ça dans les cafés et les gens qui avaient pris le Wifi voyaient leur écran et le son sur les valises. Il y a une vidéo là-dessus. Ces artistes disent attention là il va y avoir une transformation extrême comme il y a eu pour l'amour avec le sida. C'est aussi fort que ça, même si ce n'est pas comparable au niveau des effets qu'il y aura. Au début de l'informatique on partageait tout, on faisait confiance, a priori on faisait confiance, puis il y a eu les virus.

[P. Franck] : C'est vrai que dans les années 80-90 on parlait de culture de l'échange, un mot qui a un peu disparu.

[J. Urbanska] : On continue sauf que tous ces produits sont basés sur des protocoles, des failles. *Transparency grenade* c'est plusieurs dimensions. Il y a l'objet, une esthétique... Julian Oliver se présente à la fois comme ingénieur et artiste. Cette œuvre est vraiment intéressante.

Les Yes men sur Bhopal. Ces deux activistes sont invités, il y a 10 ans, par la BBC ou la ABC et ils se sont fait passer pour un représentant officiel de l'entreprise qui a généré une catastrophe 20 ans plus tôt en Inde. Comment ont-ils fait ? Ils ont fait des sites web sur internet, ils se sont fait invités sur les réseaux et quelqu'un, un journaliste est tombé dans le panneau. Il a téléphoné aux Yes

men, pensant que c'était le représentant légal de cette grosse entreprise. Il l'invite, il ne vérifie pas les sources et en direct le Yes Men dit « *l'entreprise va rembourser entièrement. On va donner 12 milliards à l'Inde, on fait notre mea culpa* ». Tout ça c'est en direct. Dans les 2h en bourse l'entreprise perd 2 milliards d'euros. Cet acte qui était une blague, a eu une action concrète sur les choses. Toutes ces vidéos sont en ligne, on peut les trouver sur *arts-numériques.info*. Elles (ces vidéos hacktivistes) interrogent vraiment beaucoup la notion d'art ? Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ? Parce que là ça devient extrêmement flottant, immatériel. Merci.

[E. Aspord] : Merci beaucoup Jacques. Nous allons maintenant passer la parole aussi à la salle. Non seulement pour poser des questions mais aussi pour apporter des réponses. Il n'y a pas les sachant d'un côté, les apprenants de l'autre. Je sais que vous avez une expertise aussi. Il y a des artistes présents dans la salle, est-ce que par rapport à ces questions, de définition ou pas, de l'importance donnée à l'œuvre, vous voulez réagir. J'ai bien noté la différence entre d'un côté l'utilisation du mot art numérique comme objet marketing, la question de la visibilité. C'est un moyen pour être visible sur la planète. Il y a ce côté très fonctionnel. Et de l'autre, de savoir s'en détacher et de revenir au œuvre. Une question ? Oui Christian Jacquemin.

Débat avec le public

[P. Franck] : C'est bien que Christian Jacquemin intervienne car il est bien connu du réseau RAN (Réseau Arts Numériques), il est à la fois chercheur et artiste aussi.

[Christian Jacquemin] : Le domaine dont on parle est un domaine en fait de mélange par essence. C'est à dire que j'ai l'impression que, plus que dans toutes autres formes artistiques, on a en fait des personnes qui opèrent dans plein de champs. On en a eu des illustrations au moment de la table ronde. Des champs politiques, champs scientifiques, des champs disons réseaux

sociaux... et la question que je pose est : est-ce que « art numérique » (ou tout ce qu'on a vu dans cette nébuleuse), est-ce qu'il ne se caractérise pas plus que d'autres formes d'art, par cette particulièrement forte hybridité ou est-ce que cette forme de mixité touche toute les formes d'art, y compris des formes plus traditionnelles dans les beaux-arts ?

[DOL] : alors je dirais non, le numérique ne s'hybride pas plus que d'autres (peinture, sculpture...) simplement - j'ai une phrase d'Edmond Couchot que je cite beaucoup aujourd'hui - : « *le numérique n'a pas de dehors* ». C'est un vrai questionnement. On a mis le pied en acceptant que notre société soit numérique (voir les nombreuses études sur le sujet). Ce fut un choix édicté juste après la 2ème guerre mondiale. La société va être gérée par des ordinateurs. Et l'expression « *le numérique n'a pas de dehors* » explique aussi pourquoi on a commencé à faire de l'art avec du numérique. Tout est mélangé, c'est inextricable. On ne peut plus vivre sans numérique, ce n'est pas possible de revenir en arrière et c'est pourquoi on se retrouve dans cette situation où l'art aussi parle de ce tout numérique. Juste pour revenir sur les questions de l'art de tout à l'heure. (Désolé je détourne un peu la question mais je vais répondre à pleins de choses en même temps). Quand je disais ce n'est pas de l'art, je ne veux pas dire que ce n'est pas bien, ce n'est pas de l'art parce que c'est autre chose. Il y a aussi cette notion-là. C'est à dire que moi je suis en permanence confronté à des questions : « *ce que vous montrez c'est de l'art, du design... c'est quoi ?* » Moi je considère que ce que j'ai montré ce n'est pas de l'art parce que oui c'est un autre champ. C'est de la technique, du design... ça ne veut pas dire que c'est moins bien...

[JP. Fargier] : C'est du spectacle.

[DOL] : C'est du spectacle et c'est très bien.

[J. Urbanska] : Si on rentre dans débat de la subjectivité, du point de vue. Est-ce de l'art ou pas ? On commence à en discuter. Moi je viens du

théâtre. On a un conservatoire où ces questions également sont posées : « Est-ce que le théâtre est ceci ou cela ? ». Oui mais à un moment donné ce qui se passe c'est que je regarde et en face il y a quelqu'un qui a fait une peinture et qui dit c'est *du théâtre*. Pourquoi pas ? Il le défend et on peut en discuter « *c'est intéressant mais ça a déjà été fait ou il y a un mec qui a dit ça il y a 20 ans* ». Lui veut faire cette proposition et il le réaffirme, alors je ne sais pas, allons-y. Ça n'a rien à voir avec c'est beau ou pas ? Il y a des œuvres d'art qui tournent et qui, personnellement, me touchent moins, moins que l'*Entertainment* qui va révolutionner quelque chose, qui va me confronter à quelque chose de nouveau.

[DOL] : Oui tout à fait et pour raccrocher à cette question : « *le numérique a-t-il une capacité à s'hybrider plus que d'autres ?* ». Je pense que typiquement c'est juste un état actuel de la société. On y est confronté en permanence.

[C. Jacquemin] : Oui alors c'est une vision un petit peu réduite de ce que je voulais dire. Je pensais par exemple à l'aspect politique, économique de l'art numérique qui je trouve est plus fortement marqué. J'ai l'impression que les politiques utilisent plus l'art numérique qu'ils n'utilisent d'autres langues des beaux-arts. Ça ne touche pas seulement des catégories artistiques variées mais aussi tout un tas de domaines qui vont de la politique, du côté social, économique... plus que d'autres formes d'art, et qui du coup en rend, je trouve, l'analyse et l'abord beaucoup plus compliqués ; mais peut-être que j'ai tort, je ne sais pas.

[P. Franck] : Les politiques, ils parlent beaucoup plus de numérique que d'art numérique.

[C. Jacquemin] : Oui mais ils utilisent l'art numérique dans leur argumentation.

[P. Franck] : Oui en leur donnant toujours relativement peu de moyen, ce qui veut dire qu'ils le considèrent comme moins important que le théâtre, la musique par exemple.

[C. Jacquemin] : Oui c'est ça. Je suis d'accord,

c'est ça qui est paradoxal, ce n'est pas le domaine artistique qui est le plus représenté... ça je suis d'accord.

[P. Franck] : Et aussi pour répondre à ta question, j'ai aussi eu l'impression que le numérique par sa nature même renforce le côté hybride. Qu'est-ce que le numérique ? Du texte, de l'image et du son. Tu as ça « plus » toutes les qualités émergentes que ça peut donner et « plus » toutes les mutations exponentielles que l'on peut avoir par ces composantes déjà hybrides. De mon point de vue, si ça m'intéresse en tant que Transculture, en tant qu'artiste ou curateur ou organisateur c'est justement parce que c'est un facteur d'hybridité renforcée. Si ça ne l'ait pas alors c'est que c'est de notre faute d'abord, c'est nous qui en faisons ça, parce qu'on peut faire du numérique ce qu'on veut et c'est dommage. C'est là que ça bouscule tout et que ça devient intéressant et difficile.

[E. Aspord] : Je ne sais pas l'un d'entre vous veut-il rebondir ? Ah une question.

[Nathan Karczmar] : Puisque l'on parle d'art et de multidisciplinarité à l'occasion d'art numérique. Est-ce que l'aspect, qui est un aspect somme toute important quand on parle d'art quel que soit le medium (théâtre, musique surtout et arts plastiques), il y a l'aspect du droit d'auteur ou en tout cas sinon le droit d'auteur, la revendication de (comment dirais-je) pas de l'invention mais de l'antériorité peut-être d'une initiative. Est-ce que ces aspects sont évoqués sur le plan de l'ego, peut-être sur le plan légal.

[J. Urbanska] : Oui on rentre dans le débat de l'open source, des cultures libres, du fait que toute création appartient d'abord et avant tout à l'humanité, au patrimoine de l'humanité et ce n'est pas pour ça qu'on ne peut pas en faire de l'argent. Il y a des logiciels du libre dont la source est connue, donc on peut la prendre, la transformer, en faire ce qu'on veut (enfin plus ou moins ce qu'on veut) et qui sont utilisés pour en faire du « business »,

type Androïd. Androïd à la base - et Google l'a bien compris en le soutenant - c'est un logiciel open source avec certaines réglementations²⁹ et donc la paternité de l'œuvre est multiple³⁰.

Les artistes qui travaillent dans art, technologie, science, innovation...etc, sont confrontés à ça. Ils ont rencontré des techniciens, d'autres artistes qui vont travailler spécifiquement là-dessus, c'est-à-dire, sur les licences libres, sur comment repenser tout le système, l'ouvrir au partage et non tout garder pour soi. On peut s'échanger des livres, par contre copier un cd est illégal, c'est du vol. Tout ça se transforme. Des artistes travaillent spécifiquement là-dessus. Des festivals invitent des artistes. On en parle mais c'est un long débat.

[P.Franck] : Oui c'est un trop long débat mais qui mériterait d'être sur la table car ça peut être très précis tout ça. On peut dire que les arts numériques renforcent un travail plutôt collectif. Aujourd'hui, ça existe mais c'est quand même rare qu'un artiste soit à la fois programmeur, artiste, designer, graphiste, et qui en plus de tout ça travaille bien à sa diffusion. Ça existe mais c'est un travail immense. L'artiste aujourd'hui est un peu plus vu comme un chef d'orchestre. Il peut aussi trouver des collaborateurs.

29 - « Pour être exact, Androïd est un logiciel open source dont le noyau est linux, mais également un logiciel libre (ce qui est plus que simplement open source). Par contre, Google a choisi la licence Apache (ASL), une licence avec une réglementation qui a un fort potentiel commercial ». Mail de Jacques Urbanska du 26 juin 2015.

30 - « Par rapport à la paternité : le libre et l'open source se base sur l'idée que toute création appartient à l'humanité, car son/ses auteurs ont puisé dans l'humanité pour créer. Il est donc normal de rendre au pot commun ce qui est tiré du pot commun. La paternité est donc toujours considérée comme multiple dans l'open source et le libre . Voir au sujet du casse-tête des licences Androïd et surtout du passage de l'imbroglie de la version 3 (mais pas seulement)... <http://www.gnu.org/philosophy/android-and-users-freedom.html>

Android est l'exemple parfait pour démontrer que derrière le libre et l'open source il y a un réel modèle économique. Mais attention, dans un même temps c'est l'exemple parfait pour montrer à quel point, même ceux qu'ils l'ont lancé et le soutiennent, n'arrivent pas à tenir la route sur le long terme et reviennent sans arrêt à modèle économique classique basé sur le copyright ». Ibid.



John Sanborn © Photo : Loiez Deniel/VIDEOFORMES 2015

A lui parfois de dire « là c'est plutôt mon idée et donc je garde mon nom » ou bien « je prends un nom collectif » ou « je change de nom à chaque projet » (ce qui arrive aussi) et qui pose d'autres questions de traçabilité etc. Mais il y a quand même ce côté collectif, un peu plus groupe de par toutes les compétences qu'il faut avoir par rapport à la recherche (Christian le sait bien) ; rapport à la science qui n'est pas si facile. Tout artiste n'est pas chercheur, ça existe mais ce n'est pas la majorité, tout chercheur n'est pas artiste non plus... A cela s'ajoute le fait de diffusion de ces formes-là. Par exemple par le réseau, on peut s'approprier énormément de choses. Est-ce que le type qui s'est approprié 1 million de profils Facebook, est-ce qu'il a un droit d'auteur ? A ce jour je ne crois pas. Evidemment c'est un hacker, c'est son propos aussi. Il utilise aussi une technique de marketing viral pour dénoncer ça aussi quelque part. Moi je pense qu'il y a quelque chose plutôt de l'ordre du

relationnel. Pour revenir à quelque chose que tu as bien connu cher Nathan depuis les années 80 avec Fred Forest, et ce que tu fais encore aujourd'hui avec les vidéos collectives, il y a quelque chose de relationnelle dans le meilleur des cas ou du collectif ou en toute fin du groupe d'entreprises dans de moins bons cas.

(Échanges en anglais)

[E. Aspord] : Je profite de la présence de John (Sanborn) sur le plateau pour avoir son retour sur la question. Désolée de cette discussion franco-française mais il serait intéressant de vous entendre sur ce sujet. Pourriez-vous nous parler de votre propre expérience ? Quelle définition donne-t-on de l'art numérique dans le monde anglo-saxon ?

[John Sanborn] : (traduction) Je suis venu à VIDEOFORMES il y a de ça plusieurs années, je ne sais plus quand exactement 1989 ? Et nous avions eu une discussion à propos de l'art interactif, de l'art vidéo, vous vous souvenez quand ?

[Gabriel Soucheyre] : Il y a au moins 10 ans ; dans les années 90.

[John Sanborn] : C'était intéressant, nous avons parlé de beaucoup de choses insignifiantes, c'était super. Ici [la question plus large de - « qu'est-ce que l'art ? » - est toujours, en partie, restée sans réponse, et quand nous ajoutons « digital » à la discussion, nous semons une grande confusion, mail du 25 juin 2015³¹]. Or, en écoutant l'ensemble des interventions, je me dis que c'est vraiment important pour nous, pour nos sociétés, d'essayer de trouver des réponses à ce que nous faisons. [Qu'est-ce qui rend l'art numérique différent des autres medias artistiques ou art vidéo ?, mail du 25 juin]. Est-ce que ça signifie quelque chose ? Est-ce valable ? Est-ce que ça change ma vie ? Ce qui va advenir de moi ? Comme le disait Jean-Paul, il y a la question de la valeur où le critique détermine ce qui fait art. Mais en tant que spectateur je me dis j'ai appris quelque chose ou je repars dans le monde avec une idée nouvelle. Et peu importe la technologie. La peinture change notre regard, la sculpture, la musique, la danse... et bien que nous essayions de figurer ce que sont les réponses, les créateurs l'évacuent car c'est leur travail. Ils utilisent toutes les possibilités qu'ils ont à la fin. Pour autant, [nous, en tant qu'artiste, ne pouvons réellement faire une vidéo qui soit concurrentielle avec la télévision, que si les outils pour la faire existent. De mon point de vue, la discussion est originellement celle des outils. Donc, comme l'outil est devenu disponible, souvent avec l'aide d'artistes vidéo, le média que nous pouvons créer était à mettre au même niveau que la télé (sur le plan du récit et de la production). Et dans les faits, notre travail était diffusé et avait un large effet sur la télévision. **Sans Nam June Paik, MTV n'existerait pas**, mail du 25 juin]. [J'ai été créateur des tous premiers travaux haute-définition (avec Sony dans les années 80), où les caméras étaient immenses et l'édition était

très fastidieuse, mail du 10 juin]. Aujourd'hui, c'est amusant pour moi car sur mon téléphone mobile, j'ai la possibilité de faire des vidéos qui me coûtaient avant beaucoup d'argent. J'avais l'habitude d'avoir un studio, de devoir transporter du matériel. Ce n'est plus un problème pour moi aujourd'hui. [La question n'est donc pas celle des outils ou de l'accessibilité, mail du 10 juin]. Computer art ? Numérique Art ?... Dans 10 ans nous aurons une autre définition. Nous chercherons des réponses à de nouvelles questions. C'est amusant de voir que ça continue. C'est le monde dans lequel nous créons et où nous aimons vivre.

[Franck] : (traduction) Est-ce que vous vous considérez comme un artiste numérique ? Est-ce que cela vous importe ?

[John Sanborn] : Je dois dire que j'ai été déjà content le jour où je me suis considéré comme un artiste. Ce n'est pas si facile à dire. [La première fois que j'ai produit quelque chose avec de la vidéo qui n'aurait jamais pu exister sans ce medium – Je savais que j'étais un artiste vidéo. Je pouvais tourner avec plus de flexibilité, éditer avec une aisance que n'impliquait pas physiquement de découpe de film, et je pouvais faire jouer des performeurs et savoir instantanément si c'était fructueux ou pas, mail du 17 juin].

J'aime le mot artiste sur mon badge mais ce que j'aimerais faire c'est créer des choses qui sont importantes pour moi et pour les gens qui les réceptionnent. Ils peuvent être cinq, 5000, 5 millions... J'aime l'idée de l'art vidéo. J'aime l'idée que c'est le cinéma plus l'électricité. Quand j'ai vu une vidéo pour la première fois, j'ai aimé le fait qu'elle soit fluide.

Ce n'est pas juste un cadre individuel. Il y a quelque chose de l'ordre de l'image devenue liquide. [La vidéo donne la sensation d'une rivière, d'un flot continu de pixels – non pas 24 images par seconde. Non pas juste une structure, un cadre, mais une étape plus grande – une retransmission

immédiate – avec une vue claire de : comment une idée marche ou pas. Ainsi, j'étais entré dans un nouveau domaine de création – mes idées étaient devenues moins fixées sur un cadre mais plus fluides. Elles bougeaient d'une idée à une autre plus rapidement – et elles circulaient du concept à son exécution sans avoir de coupe, de pause ou besoin d'un ajout de titre. La fluidité est flexible et rapide et plus que tout ça elle décrit bien comment mon esprit fonctionne. J'aime VIDEOFORMES car on y célèbre le pouvoir de transformation de la vidéo (aujourd'hui du digital) pour modifier notre façon de voir le monde. En filmant, en traitant et en éditant (via la vidéo) même regarder par la fenêtre devient un acte différent. Les stratégies du film ne sont plus nos points de référence – nous étions invités à créer notre propre langage visuel et de nouvelles méthodes de montage, mail du 10 juin].

J'aime la façon dont les artistes que j'apprécie influencent ma façon de créer. Par exemple j'ai fait, pour la télévision, un opéra avec le compositeur Robert Ashley appelé *Perfect Lifes*. Nous ne voulions pas faire du cinéma mais quelque chose qui est à voir avec la vidéo. Et l'équation entre l'émotion et l'œuvre est venue de l'outil. En quoi l'outil affecte la communication ? Quand tu as une idée tu dois l'expliquer, c'est ok, mais une idée que quelqu'un peut recevoir en totalité c'est bien mieux. Nous aimons tous la musique parce que nous pouvons la fredonner (hummmm). Ce n'est pas une musique artistique, c'est MA musique. J'aime les outils qui nous permettent de créer, d'atteindre les gens d'une façon dynamique, que ce soit avec un ordinateur, un pinceau, avec vos pieds. Il y a toujours une façon de communiquer. [Je suis très content d'être un artiste vidéo ou un artiste media – mais le numérique est venu après la surprise de la découverte, mail du 10 juin].

[E. Aspord] : Est-ce qu'il existe aussi aux USA des commissions qui s'interrogent autour de l'art numérique ?

[J. Sanborn] : Ce n'est pas aussi collégial (communal). Ce qui est intéressant ici c'est que c'est un dialogue collectif partagé. Aux USA, c'est bien plus institutionnalisé. Mon travail est montré dans des festivals de film, ce qui n'a aucun sens, mais il n'y a pas de festival d'art vidéo (art numérique festival) ou de musée dédié au computer art. [En 30 ans l'influence de l'art vidéo n'est plus discernable – elle a été absorbée dans la culture digital. Qui est, en soi, une grande industrie, mail du 25 juin].

Je regrette (car je deviens vieux) que l'on résume l'art à une marchandise. C'est un produit comme le viagra. C'est un produit qui nourrit la machine culture. Ça commence comme étudiant, puis quand tu deviens connu, tu dois vendre. C'est cool mais pour moi je voyais l'art vidéo comme une défense face à la marchandisation, face à la télévision, face au cinéma. C'était liquide, fluide, ce n'était pas un produit comme cela l'est aujourd'hui. [L'important serait de revenir à l'art digital comme une pratique et non une marchandise. La seule chose, la promesse de l'art vidéo (maintenant art digital) était d'échapper à tout ce qui faisait les attentes des formes d'art précédentes : le business, la structure de l'expérience et le cycle honteux d'achat et de vente, la starification de l'art, et une infrastructure du commerce, mail du 25 juin]. Ce n'est pas forcément mal ou si terrible que cela. Cela peut servir un but politique ou personnel, cela permet de croiser les cultures. Et la question que je voulais aborder avec l'art numérique c'est : Est-ce que l'on peut échapper à la logique de produit, de marchandise ? Et n'être plus que dans l'idée ?

[J. Urbanska] : Et bien c'est mal parti. Ce qui arrive maintenant, sans parler de définition, on le sent bien, c'est le rapport très concret entre l'art et l'entreprise. Moi j'ai au moins une ou deux réunions par mois (qu'on s'alterne avec Philippe quand on peut) avec des entreprises, donc on est dans l'entrepreneuriat, il y a des gens autour de la table qui pèse 100, 200 millions d'euros de chiffre

d'affaire. Par exemple la CEE a donné 200 millions pour le transmedia. D'un côté, 200 millions c'est rien. Par ailleurs, ils n'ont pas de contenu, donc on va faire des trucs sans moyens. De l'autre, ils ont quand même 200 millions à donner, donc il y a des intermédiaires qui vont se mettre dedans et qui vont dire ce n'est pas grave, donnez les nous et on va distribuer. De fait, ils viennent nous chercher en même temps que d'autres entreprises et donc ça bouillonne partout dans l'art numérique.

Une œuvre que j'aimais beaucoup *Light Graffiti* produit par quelqu'un que l'on aime beaucoup Anne-Cécile Worms et qui était aussi produite par Digitalarti (le portail d'art numérique, digital art, media art...). Cette œuvre c'est très simple, c'est un mur et avec de l'eau on peut faire des graffitis lumineux. Il y a des petites diodes sur ce mur noir et quand on passe avec de l'eau, là où on est passé ça réagit, les petites diodes s'allument. Par exemple si on prend un spray d'eau, ça fait comme si on faisait un graffiti avec une bombe de peinture et bien cette œuvre qui était assez intéressante au départ, elle pouvait être intéressante, elle intéressait beaucoup, à un moment on en fait un produit, on va la vendre au mètre et faire de l'*entertainment* et donc l'intention n'y est plus, il y a plus de critique, pas vraiment de réflexion. C'est de l'art numérique déco, enfin c'est ce que je peux dire. Ceci dit moi j'ai vu des enfants (j'ai deux petits enfants) devant cette œuvre émerveillés, qui passaient un temps infini devant. Ce n'est pas que c'est bien ou c'est mauvais mais c'est que ça arrive. L'*entertainment* a de l'argent. Du pain et des jeux !

[JP. Fargier] : On ne va pas cracher sur l'*entertainment*. Le type qui vole 1 million de trucs, il s'amuse, il nous amuse, il fait un gag en mariant comme ça quelques heures.

[J. Urbanska] : Oui mais ça veut dire que ça va être imposé.

[DOL] : En plus quand il vole 1 million, enfin il les copie ça ne coûte pas cher. L'argent n'est

pas forcément l'unique critère. Il y a énormément d'œuvres qui sont très intéressantes dans le numérique qui sont faites avec trois francs six sous, c'est juste des approches tactiques. Il y a énormément d'artistes qui sont considérés comme « activistes » et ça se fait avec rien, donc c'est aussi un aspect qu'il faut prendre en compte. Il y a toujours des moyens. Je comprends ta position quand tu dis : « c'est mal barré ». C'est mal barré du côté de l'argent, mais je pense qu'il y a toujours des moyens tactiques de réussir là aussi, à affirmer des choses d'une autre manière.

[JP. Fargier] : Moi au début j'étais très anti numérique, par attachement nostalgique à la vidéo mais je me suis aperçu que sous un autre nom c'était la même chose. Je me suis mis à regarder beaucoup ce que font des artistes qui utilisent des images d'ordinateur, interactives et tout ça. Et comme j'ai toujours une sorte d'instinct critique, je ne peux pas m'empêcher de dire ça c'est bien, ça ce n'est pas bien. Et d'ailleurs, je ne parle que de ce qui est bien, sinon... Je suis aussi un *curator*, parce que l'on me demande aussi de choisir des œuvres pour des festivals. Je m'occupe actuellement de deux manifestations dites d'art numérique, à Toulon et dans la vallée de la Cèze, à Bagnols sur Cèze. C'est un petit festival qui en est à sa troisième édition. Moi je voulais les appeler art vidéo, mais les politiques disent vidéo ça fait ringard, on va plutôt dire *art numérique*. Du coup à chaque fois j'introduis des vieilles œuvres. Alors ils sont un peu surpris mais j'ai un discours pour le justifier. Ça vient pas de nulle part le numérique. Il faut montrer d'où ça vient. Et donc je présente des œuvres des années soixante-dix, quatre-vingt, à chaque fois. Moi j'ai trouvé des trucs formidables. Tu m'as fait découvrir des activistes, qui sont dans la lignée des vidéos militantes de l'époque. C'est le cinéma militant ; se servir des images pour avoir une action politique. Comme quelqu'un l'a dit : « est-ce que ça sert à quelque chose vraiment ? ».

Ça peut peut-être entrailler des choses. On peut informer sur l'état catastrophique écologiquement de la planète, tout le monde continu sa politique de profit, d'agroalimentaire etc, mais il faut quand même informer et ça les artistes participent aussi de cette information.

[P. Franck] : Quand tu disais Jacques « c'est mal barré », je pense que c'était le rapport à l'économie, le rapport au marketing, le rapport au produit. Ça devient en effet une « commodity » (marchandise). Je comprends ce que tu veux dire mais en même temps et là la vidéo (on est quand même dans un festival d'art vidéo au départ, qui s'ouvre au numérique), en fait elle a échoué dans ce domaine-là parce que...

[JP. Fargier] : Elle a échoué pourquoi ?

[P. Franck] : Elle a échoué dans cette perspective que je vais décrire si tu me laisses le faire. Nam June Paik a été le premier à le dire. La vidéo dans l'idée de s'opposer aux mass media, à la télévision par exemple, a été totalement phagocytée ; ne passait à la télévision l'*« art vidéo »* (tu le sais bien mieux que moi) qu'à des heures tardives pour ne plus y passer, y compris en Belgique, ça a été le même phénomène...

[JP. Fargier] : La télévision est de toute façon plus intéressante que l'art vidéo. Si les gens n'ont pas compris ça.

[P. Franck] : Ce que je voulais dire, c'est une idée MacLuhannienne³² finalement, un media qui vient après un autre, en général le prend. Le media est encore là, dedans mais il est convenu dans le nouveau media. Sauf que dans ce cas, la télévision n'est pas nécessairement un nouveau media par rapport à la vidéo parce que la vidéo venait se positionner historiquement contre la télé.

[JP. Fargier] : Ça c'est le côté militant, on va être contre...

[P. Franck] : Il y a eu pas mal d'artistes comme ça. Maintenant pour le numérique, si on compare pour le numérique, media multimédia juste de par sa nature même (comme je citais tout à l'heure). On est évidemment moins dans cette idée, au contraire, puisque le numérique est dans tout. La TV c'est fini ça se passe sur le web. J'ai demandé à mes cinquante étudiants : « *qui regarde les infos à la télé ?* », réponse 2 sur 50 parce qu'ils sont « obligés » de manger avec leurs parents. Enfin tant mieux, mais je veux dire les 48 autres ne croisent que des sources internet en dehors des journaux parlés, pareil pour la musique, pour le cinéma, tous regardent des films piratés, vont rarement au cinéma malheureusement, je les force un peu sur les expos, d'art numérique notamment. Donc c'est un phénomène. Le numérique il est dans notre société « fluide » (comme disait Joël de Rosnay récemment) et ce que je pense récemment c'est que les arts numériques à partir du moment où ça devient des arts viraux, des arts fluides alors ils peuvent aussi coexister là-dedans, ils ne sont pas nécessairement foutus, mais c'est d'autres modes de production, de diffusion, de transmission et de réception du public.

[J. Urbanska] : Quand je disais que c'était foutu c'est que tout simplement ce monde, le pouvoir économique, le poids de la dette..., enfin quand on fait des coupes budgétaires ou quand on doit suivre des restrictions budgétaires imposée par la CEE, il y a un moment où on donne moins d'argent à la culture. Les poches où il reste de l'argent et où le grand public identifie l'art numérique, c'est le graffiti, ça va être dans l'Entertainment parce que là il va y avoir un truc interactif. Et donc pour le grand public, à un moment ça va capter que quand tu bouges. On présente de l'art numérique et les gens font des gestes, car pour eux une œuvre numérique c'est interactif. Ça n'est que ça. Ce qui me dérange avec la vidéo c'est que cela sous-entend à un moment donné de l'image, or par exemple dans

32 - Marshall McLuhan, intellectuel canadien. Professeur de littérature anglaise et théoricien de la communication, il est un des fondateurs des études contemporaines sur les médias.

Transparency grenade, il n'y a pas d'image. L'œuvre c'est un concept, c'est un acte, ce sont des actes qui vont se passer mais il n'y a pas d'image. Vous mettez ça dans une entreprise et toutes ses données partent et sont diffusées sur le net. Vous imaginez ce que ça peut produire, c'est des vies qui peuvent être bouleversées. Lui il en a fait une œuvre c'est de l'art plastique, lui se définit comme artiste. Mais cet art comment le commissionner ? Comment l'exposer ? Ça pose des questions mais des questions concrètes. C'est concret parce que moi je suis artiste, j'ai des œuvres et à un moment donné j'ai besoin de moyen et j'ai besoin de lieu pour me diffuser, donc quand je rends mon dossier (car il faut rendre des dossiers), je dois définir ce que je fais et tout cela devient compliqué.

[E. Aspord] : Il y a une question dans la salle.

[DOL] : Juste le temps que l'on passe le micro, ce qui était drôle c'est que dans ce que tu passais on voit que sur Arte creative il y a marqué le Geek art. C'est ça aussi le souci, les étiquettes, les étiquettes, les étiquettes...

[Un auditeur] : C'est à la fois une question et une réflexion par rapport justement au partenariat entre les artistes et les entreprises ou les chercheurs, ceux qui ont les connaissances technologiques car on a bien compris qu'aujourd'hui pour faire des œuvres numériques il faut avoir quelques connaissances et parfois avoir des moyens parce que quand vous parlez des diodes, de certains types de caméra, certains types de micro, les installations un peu audacieuses. Effectivement il faut des moyens et on ne peut pas forcément faire de l'art avec son Smartphone (et encore il y en a de très coûteux aujourd'hui). Donc je me dis qu'il faut peut-être l'accepter ce partenariat. Dans les écoles d'art aujourd'hui, il y a pas mal de stage avec des entreprises, on fait venir des entrepreneurs pour qu'ils rencontrent les étudiants. Alors ça paraît un peu bizarre comme ça mais comme le numérique est partout et qu'on a une économie qui récupère ce

numérique. De même vous allez retrouver aussi des œuvres d'art numérique que vous allez retrouver dans des pubs, des vidéoclips fait par des grandes stars qui les récupèrent. Ce ne sont pas les auteurs mais ils reprennent cette esthétique car ça leur plaît. Donc peut-être qu'à un moment il faut l'accepter ce jeu-là, c'est un peu difficile à dire. Accepter de faire ce partenariat financier, économique, en disant oui eux ils ont l'argent moi j'ai des idées et donc si je veux réaliser mes travaux, il va peut-être falloir que je practise, même si ce pacte est parfois un petit peu étrange. Mais ce n'est pas nouveau.

[J. Urbanska] : Qui ne pratique pas ?

[P. Franck] : On a tout à fait intégré cette donnée, qui est une donnée objective. On peut être contre la société hyper spectacle comme j'appelle ça ou d'autres, de super consumérisme avancé ; mais on est là-dedans aussi, même ceux qui brandissent ça les utilisent aussi ces outils-là. Je pense qu'il y a beaucoup de chose à faire dans cette relation là pour que le maillage se fasse bien, que les interstices... et peut-être des gens comme nous ou des gens qui connaissent un peu les deux ou trois logiques (avec la recherche qui sont des choses complètement différentes) travaillent à ça, puissent faciliter ce maillage pour qu'il soit le plus créatif possible. Et même le mot créatif dont je me moquais un peu tout à l'heure, quelque part il nous sert bien à ce niveau-là parce que « pourquoi il est là », pourquoi on ne dit plus artistique ? Parce qu'une entreprise peut être créative, un peu moins artistique. Tout le monde est « créatif ». C'est la vieille idée de Joseph Beuys. Et donc on peut se retrouver ou essayer de se retrouver sur ces modalités là, mais bien évidemment ça n'exclue pas toutes les spécificités, différences etc. Mais si on ne le fait pas, on est vraiment mal. Il ne faut pas attendre que le public nous aide de plus en plus, loin de là.

[J. Urbanska] : Oui tu as parlé de recherche. Donc Transcultures à Mons on a la chance d'avoir

des chercheurs qui ont rêvé un projet il y a 10, 15 ans. C'était de faire un centre ou des chercheurs vont travailler avec des artistes en résidence, ensemble et vont créer ensemble dans la joie et la bonne humeur, avec de l'argent, un peu etc. C'est l'institut Numediart. Transcultures fait partie du consortium Numediart. On travaille régulièrement avec Numediart. Ce sont des partenaires réguliers et pas mal de mes artistes sont passés en résidence chez Numediart avec des ingénieurs. 40% des projets se sont bien passés, 20% même très bien. Mais dans 60% des cas l'artiste et l'ingénieur ne se sont pas entendus. Ils n'ont pas le même cahier des charges, n'ont pas le même objectif (en même temps on n'est pas obligé de s'entendre). Je ne sais pas, je n'ai pas les listes, les chiffres pour dire si des ingénieurs savent s'entendre avec les artistes, ou inversement ou même les deux. Enfin, cela pose d'autres problèmes. Il y a des choses et des gens qui travaillent ensemble. Je sais que ça se passe à Lille 3, à Lille 1³³. C'est pour ça que c'est un peu difficile de parler d'art numérique. On n'en parle pas, je veux dire les scientifiques... dans le langage familier on n'en parle pas sauf quand on a des réunions. On ne définit pas. Nous on ne définit pas. Il n'y a pas de baratin. Moi je fais mon travail tous les jours avec des gens, on doit sortir de l'argent, on doit sortir des dossiers qui définissent, qui doivent être dans des cases. Ce qui est drôle au stade de notre réflexion c'est que chacun a dit on ne veut pas le définir et pourtant on y retourne. C'est d'ailleurs pour ça que l'on coupe à un moment donné et que l'on regarde les artistes et on dit : « *tient ça c'est super* ». Même si, attention, c'est bien de réfléchir. Résumons en disant que l'on est là et qu'on se dit « *ça marche mieux comme ça* ». Les hackers c'est ça. Un hacker, je ne sais pas si je l'ai précisé, mais un hacker c'est quelqu'un qui va prendre quelque chose qui était fait pour un usage et qui va à un moment faire un autre usage de

cette chose. Si je prends des baguettes chinoises et que j'en fais une lampe, j'ai hacké les baguettes chinoises. Les journalistes qui parlent des hackers comme des voleurs etc... enfin l'esprit du hacking, c'est l'esprit du code, c'est essayé de réfléchir à comment les choses fonctionnent et voir ce qu'on peut faire avec. La même chose avec le web ou le darkweb. J'ai l'impression en France que les journalistes ils deviennent fous. Anonymous, oui le groupe Anonymous existe. On va sur internet ; mais on ne va pas sur internet enfin je veux dire internet c'est des câbles, des protocoles. On se connecte à un autre ordinateur et on prend les données et on les met sur le nôtre. C'est très important de le savoir parce que les mass-médias utilisent ça pour faire peur. Attention au pirate. Et donc des artistes réfléchissent à ça tout le temps en faisant des œuvres, en faisant œuvre.

[E. Aspord] : Merci, on va conclure, une séance nous attend.

[JP. Fargier] : Je voulais dire quand même que l'on devait définir l'art vidéo (pardon déformation professionnelle) l'art numérique. Personne ne l'a fait, vous avez dit on ne peut pas définir l'art numérique, le seul qui a essayé c'est moi avec une petite plaisanterie sur l'être suprême. Dans deux mois je changerai de définition. Parce que je vois que je devrais parler dans un autre lieu, sur un autre support, mais vous n'avez pas fait un effort de définir.

(Fin)

Conclusion/Synthèse

Il n'est pas toujours possible, ni si facile de débattre en profondeur de questions de fond sur les arts numériques. En quoi l'art numérique est-il nouveau ? Augmenté ? Différent ? On le voit ici l'exercice n'est pas si évident – il est même risqué - mais il montre combien le débat est vif, et combien les intervenants ont à cœur ces questions.

Il est important d'aborder la question de l'art et des « nouvelles » technologies sous un angle historique. Cette vision du passé, invite à la mesure. Il faut du temps avant qu'un art soit qualifié comme tel. Ce fut le cas de la photographie³⁴. Au début cette technique nouvelle, n'est qu'un outil (Marey, Muybridge), un stigmate. « *Il faut donc qu'elle (la photo)* », disait Baudelaire, *rentre dans son véritable devoir, qui est d'être la servante des sciences et des arts, mais la très humble servante, comme l'imprimerie et la sténographie, qui n'ont ni créé ni suppléé la littérature* »³⁵. Cette mise en perspective est intéressante car elle rend compte souvent des mêmes débats. Cela devrait nous pousser à clarifier quelque peu le chemin que nous réempruntons à la suite de nos ainés, mais nous le voyons encore aujourd'hui l'exercice n'est pas si évident.

Aujourd'hui, on a heureusement dépassé le débat pour ou contre le numérique ?³⁶ « *Le numérique n'a pas de dehors* » (Edmond Couchot, cité par David-Olivier Lartigaud³⁷). Il est (presque) partout dans notre société « fluide » (voir *Surfer la vie : Comment sur-vivre dans la société fluide* de Joël de Rosnay, Acte Sud, 2013, 253p.) ; le spécifier n'a plus de sens. Nous sommes dans l'ère des médias multi médiatiques, et l'art et les artistes puise(nt) dans ce terreau. « *La télévision c'est fini. Tout ça se passe désormais sur le web* » (Philippe Franck).

Au-delà de la question de l'art numérique, ce qui se pose à nous est la question de ce qu'est l'art aujourd'hui ? Qu'est-ce que l'art contemporain ? Ce qui nous renvoie, le rappelait Philippe Franck,

34 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville aux Journées arts et sciences de St Etienne du 6 mars 2015.

35 - In « Le public moderne et la photographie » de Charles Baudelaire (1821-1867) constitue la deuxième partie de l'introduction du Salon de 1859, commandé par la Revue française.

36 - Propos de Philippe Franck durant la table ronde.

37 - Propos de la table ronde.

« *à la question hautement contextuelle qu'est-ce qu'une œuvre ?* ». Il continue : « *parler de l'art contemporain au singulier est une idiotie, il y a DES arts contemporains* ». De fait, il n'y a pas UN art numérique.

Que sont alors les arts numériques ? De façon provocante (et on l'en remercie), Jean-Paul Fargier nous faisait la remarque en toute fin des débats qu'il n'y avait pas eu de véritable réponse à la question posée. Qu'est-ce que l'art numérique ? Or, il me semble en avoir discerné quelques-unes dans ces échanges. Je vais en tenter une synthèse.

Je reprends la dichotomie du début entre ceux qui soulignent les spécificités de l'outil informatique (et il y en a³⁸) et pour certains la nécessité de créer un secteur, une industrie « arts numériques »³⁹ comme force de frappe⁴⁰, à l'instar du cinéma ; et ceux qui évitent toute définition de l'art uniquement par son médium, « *ceux qui disent on est déjà ailleurs, on est au-delà*⁴¹ » (voir l'article sur Joris Guibert, cité par Jean-Paul Fargier et intitulé *Un univers au-delà du numérique*⁴²). Dans ce monde, l'art effraie car il est tout en subjectivité. D'une certaine manière la technologie rassure⁴³. Le high-tech, c'est quelque chose de tangible. L'art est numérique ou ne sera pas ! Pour autant, nous

38 - « *Les machines rêvent ! Nous sommes maintenant au seuil d'une révolution cognitive immense. Voici les images issues des réseaux neuronaux de Google. <http://www.laboteverte.fr/les-oeuvres-du-reseau-de-neurones-de-google/>. C'est immense* », écrit Stéphane Troiscarrié sur la plateforme d'échange des Algoristes. Mail du 22 juin 2015.

39 - « *On nous encourage très fortement à aller de la culture aux industries dites créatives et culturelles* ». Propos de Philippe Franck durant la table ronde. Art numérique égale industrie numérique ? La question se pose.

40 - *Ibid.*

41 - *Ibid.*

42 - http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/joris_guibert_un_univers_au_dela_du_numerique

43 - *Ibid.*

a rappelé Philippe Franck, il importe de « ne pas limiter les arts numériques à leur seule particularité technologique... Jean-Paul Fargier a beaucoup parlé de vidéo, et parlé de numérique par toutes les choses qui ne le sont pas, exprès »⁴⁴. De fait, une forme de paradoxe surgit. Plus l'accélération technologique est importante, plus on assiste à un retour aux méthodes dites « primitives ». C'est le cas dans les œuvres de Cécile Babiole⁴⁵ et l'utilisation de photocopieurs⁴⁶ ou de machines à coudre⁴⁷. Plus la captation est sophistiquée, plus l'art investigue. Il y a une recherche de contradiction, de « qu'est ce qui fait œuvre, au fond ? » ; d'où ces aller-retour, cette mise en tension entre techniques primitives et techniques récentes. Le discours artistique se veut supérieur au discours technique. En photographie les plus grands reviennent au sténopé, à l'appareil portable, jetable⁴⁸. Numérique et analogique sont étroitement mêlés. On parle aussi d'art low-tech (basse technologie) quand l'aspect technique est atténué. Et c'est une vraie tendance. De même, il y a une résurgence volontaire de l'accident, du bug⁴⁹. On le voit, il y a un certain plaisir, et ce même dans les technologies les plus abouties, a à la fois maîtriser et non maîtriser l'outil.

Entre les deux tendances, les choses ne sont pas tranchées. Elles ne sont d'ailleurs peut-être pas amenées à le devenir et c'est tant mieux. *Méfinition* (Fargier), *indéfinition* (Urbanska), tel Janus, on navigue constamment entre la volonté de ne pas

44 - *Ibid.*

45 - *Ibid.*

46 - Xerocks, 2009.

47 - *Stitch n'glitch*, 2010.

48 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville, *op. cit.*

49 - Voir la thèse d'Emmanuelle Grangier, *Le bug : une esthétique de l'accident*, sous la direction d'Anne-Marie Duguet, 2007.

se ghettoiser ou se laisser ghettoiser (« *C'est ça aussi le souci, les étiquettes, les étiquettes, les étiquettes...* », David-Olivier Lartigaud), celle de casser ces frontières ; et la nécessité, par ailleurs, de devoir les définir pour s'en absoudre.

Qui appartient du monde de la science, de la technique et de l'art ? Pour David-Olivier Lartigaud, nous faisons face à de multiples champs (politiques, scientifiques, des champs disons réseaux sociaux), et il n'y a aucune échelle, jugement de valeur (c'est mieux, c'est moins bien) à désigner tel objet, tel concept dans telle ou telle catégorie. Ce n'est pas parce que cela ne tombe pas sous la catégorie Art, que l'intérêt est moindre. « *C'est du spectacle* » a renchérit Jean-Paul Fargier.

Maintenant, si l'on veut caractériser l'art numérique, on peut s'essayer à en déterminer certaines accroches. Certaines sont caractéristiques du numérique, d'autres sont antérieures au numérique, d'autres encore sont, bien qu'antérieures, bouleversées ou réinventées par le numérique. La liste qui suit précise ces distinguos.

- Quelques universaux de l'art

Un des premiers est sans doute la question que nous avons abordée et qui jalonne toute l'histoire de l'art ; à savoir : qu'est-ce l'art ? Cette question le critique, mais également l'historien de l'art, se la posent. J'ai en tête une réflexion d'un collègue historien de l'art de l'université de Clermont-Ferrand, Jean-François Luneau, qui m'a marqué : « *l'historien de l'art doit avoir mauvais goût* »⁵⁰. Et c'est vrai pour tous les arts. Au final l'art numérique ne fait pas exception.

Comme me le rappelait une amie artiste Emmanuelle Grangier : « *de nombreuses pratiques portent le nom de leur technique : la peinture, la photographie, le cinéma...* Ce qui me paraît

50 - Entretien juin 2010.

intéressant aujourd’hui ce sont les pratiques qui réfléchissent aux usages numériques, qui les questionnent parfois d’ailleurs en utilisant d’autres médiums »⁵¹. « J’aime les outils qui nous permettent de créer, d’atteindre les gens d’une façon dynamique, que ce soit avec un ordinateur, un pinceau ou avec vos pieds », nous a dit l’artiste américain présent John Sanborn. « Nous aimons tous la musique parce que nous pouvons la fredonner. Ce n’est pas une musique artistique, c’est MA musique... Peu importe la technologie, ce qui est intéressant c’est de voir en quoi l’outil affecte la communication ? ». Le numérique a une histoire (20/25 ans) et il s’inscrit dans une histoire. « Il faut montrer d’où ça vient », réitère Jean-Paul Fargier.

On parle d’inter (pluri) (trans) disciplinarité (or la triade art, science et technique est quasi séculaire), voire d’indisciplinarité avec les formes d’hacktivisme vantées par Jacques Urbanska, qui, par ailleurs, nous renvoient au militantisme des années 60.

On parle d’immatérialité *parfois*⁵² (on est dans le nuage, le *cloud*, le monde des données). *Transparency grenade* en est un exemple. « Il n'y a pas d'image. L'œuvre c'est un concept, c'est un acte » (Jacques Urbanska). Cela entre, tout à fait, en résonnance avec l’art conceptuel des années 60.

Ce qui met en difficulté les artistes numériques, c'est peut être leur proximité avec le monde du spectacle, de l'*entertainment*. Mais on retrouve ces frictions dans le cinéma également. John Sanborn soulignait : « l'art est une marchandise... C'est un produit qui nourrit la machine culture ». De ce point de vue l’art numérique ne change pas la donne. Le lien art et entreprise, est très concret (Urbanska), mais il ne date en rien du numérique. Nombre d’artistes par le passé ont

signé des collaborations avec le monde industriel. Quitte à choquer les puristes, pourquoi ne pas faire dialoguer la pulsion de création qui peut faire œuvre de diverses manières - (et qui peut inclure ce que Jacques Urbanska appelait l’art numérique déco, le graffiti *forcément* interactif, la démo comme dans le cas de *Bot & Dolly* présenté par David-Olivier Lartigaud. Les œuvres sont vendues au mètre, expurgées de toutes intentions, critiques, réflexions mais rencontrent un public indéniable (voir *Light Graffiti* d’Anne-Cécile Worms) - et les chefs d’œuvres du numérique, par la force des choses moins nombreux, qui eux ont une intention clair, un regard critique, une réflexion aboutie, une réception multiple et enrichie à chaque passage du spectateur. De fait la coexistence existe. D’un côté, ce que nous révélait Jean-Paul Fargier, toujours de manière mi-provocante, mi-amusante, c'est que s'il y avait une chose à retenir c'est que « la télévision est de toute façon plus intéressante que l'art vidéo... On ne va pas cracher sur l'entertainment. Ceux qui ont volé 1 million de profils facebook s'amusent. Il nous amuse ». De l’autre, une production de qualité (un chef d’œuvre), quelle qu’elle soit, doit mêler étroitement, un pouvoir d’attraction, de mise en action d’émotions ; et une capacité à stimuler, à questionner (sans être assommant) l’esprit, à produire du symbolique. Si beaucoup des choses qui nous parviennent sont souvent la marque du contraire ; à l’inverse de nombreux films, romans, séries, œuvres plastiques, sonores... y arrivent très bien. Au risque d’être redondant, je pense que l’on peut citer de nouveau les Yes men et notamment leur action pour commémorer la catastrophe de Bhopal. Derrière l’apparence inoffensive du gag, la dénonciation est féroce et hautement salutaire.

- Les réinventions par le numérique

Il est important que chacun s'y retrouve. L'être humain a besoin de repères. Pour Jean-Paul Fargier,

51 - Mail du 19 mars 2015.

52 - Florence de Mèredieu. *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, 2008, 723 p. (3ème édition revue et augmentée)

on le voit, le point d'entrée reste l'art vidéo. « *Je me suis aperçu que sous un autre nom (art numérique) c'était la même chose* »⁵³. Certes les définitions finissent par être extrêmement flottantes, mais au final l'(h)ac(k)tivisme décrit par Jacques Urbanska n'est ni plus ni moins que la vidéo militante d'avant. Je m'y retrouve ! Cette correspondance entre les différentes formes que revêtent les arts a été reprise par Jacques Urbanska lorsqu'il place la vidéo, tout ce qu'il y a de classique, *Flashings in the Mirror* au rang d'œuvre du Net art. Il y a interénétration. Jasper Elings utilise à la fois le support vidéo et le support réseau. Ce qui caractérise le numérique ce n'est donc pas forcément sa capacité d'invention mais de réinvention. « *L'art vidéo est un art de moins* » (art press 1979) », prononce Jean-Paul Fargier. « *D'où, par antithèse, ma formule ultime pour notre sujet aujourd'hui : l'art numérique est un art de plus, et même de sur-plus* ».

On a beaucoup évoqué à propos de l'art numérique du phénomène d'hybridation, de mélange. Ce dernier était déjà connu et utiliser, notamment par Wagner et son célèbre *gesamtkunstwerk* (œuvre d'art totale). Le numérique est, lui, un « facteur d'hybridité renforcée »⁵⁴. **C'est du texte et +, de l'image et +, et du son et +.**

L'art numérique, c'est de la **Réalité Virtuelle et +**. La réalité virtuelle. La réalité augmentée. Désormais, avec le numérique j'arbore certains traits divins (don d'ubiquité, phénomène de Présence⁵⁵ par exemple, ou « rien de moins que la vision de Dieu », disait Fargier). Mais « *la Réalité Virtuelle est une vieille chimère. Active depuis des lustres. La technologie actuelle ne fait que la rendre plus facile, plus abordable par un nombre croissant d'amateurs. Pour Michel Serres (que j'entendais*

ce dimanche matin, 14 mars, sur France Culture, donc le jour même où je rédige ce texte), le Virtuel remonte à Don Quichotte » (Jean-Paul Fargier).

L'art numérique, c'est donc du cinéma augmenté, **du cinéma et +**. « *On est finalement dans un prolongement inoui, stupéfiant, de la magie du cinéma, d'un cinéma multiplié par la puissance de Dieu* » (Jean-Paul Fargier). Pour Joris Guibert, cité par Jean-Paul Fargier, son œuvre *Big Bang Rémanence* est un film de science-fiction expérimental. C'est du cinéma, dans la lignée « *du cinéma expérimental, du cinéma élargi tel qu'on l'envisageait dans les années 60*⁵⁶. L'idée selon laquelle les films pouvaient être conçus comme des installations artistiques, des performances ou des live shows, avec des projections multi-écrans, des acteurs intervenants devant l'écran »⁵⁷.

L'art numérique, c'est aussi **de l'interactivité et +**. Là où il y avait interaction, disons métaphysique, psychologique, entre un spectateur et une œuvre, il y a maintenant relation, réaction physique réciproque.

L'art numérique, c'est **du collaboratif et +**. On retrouve l'engagement des collectifs de naguère (qui peuvent remonter aux ateliers de l'antiquité), le tout servi par les possibilités de communication démultipliées d'aujourd'hui.

L'art numérique, c'est **du merveilleux et +**. Les perspectives numériques mêlent souvent science et science-fiction. Si Jean-Paul Fargier et Philippe Franck rêvent d'un numérique burlesque encore peu présent, en revanche il y aurait beaucoup de chose à dire sur la question du merveilleux (Christian Jacquemin, en aparté) ; un peu dans la lignée des lanternes magiques qui faisaient rêver les foules.

- L'essence du numérique

53 - Propos de la table ronde.

54 - *Ibid.*

55 - « *La Présence est un des attributs de Dieu : c'est la capacité à être partout et toujours, sans limite d'espace et de temps* » (JP. Fargier).

56 - http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/joris_guibert_un_univers_au_dela_du_numerique

57 - *Ibid.*

À force de reléguer en toute fin ce que serait l'essence du numérique, on finit par se demander si elle existe. L'essence du numérique est peut-être à rechercher davantage dans sa capacité de réinvention, que d'invention, comme cela était énoncé dans le chapitre précédent. Il rend possible des idées parfois millénaires (mondes virtuels, don d'ubiquité, interactions à distance...). Des termes reviennent pourtant. On a parlé d'art viral, art fluide, de langage de programmation (software art), d'innovations technologiques (geek art) et d'innovations sociales (utilisation des réseaux, net art)... Je ne reviens pas sur l'intrusion de l'intelligence artificielle, de la vie artificielle, de la robotique..., qui mériteraient une thèse ! « *Tant que l'on considère l'art numérique comme quelque chose d'étranger à l'art, il faudra trouver comment le communiquer, comment le vendre, comment le définir et comment en faire...* », prononçait l'artiste Jacques Perconte⁵⁸. Nous sommes évidemment partisans de dire que l'art numérique est de l'art. Pour autant, certaines de ces facultés changent notre rapport à l'art contemporain, l'art vidéo, le cinéma. Prenons pour étayer nos propos ce qu'en dit l'artiste Joris Guibert :

*« Parmi toutes les questions posées, il y en a une qui revient beaucoup, c'est : « le passage au numérique met-il fin au cinéma ? ». Le cinéma c'est une pellicule qui impressionne des images. C'est un dépôt du réel sur un support analogique. C'est pour ça que l'on nomme ce support « pellicule ». Comme la pellicule de rosée sur une feuille. Du coup la vidéo, l'art vidéo, n'a rien à voir avec le cinéma. Ni en termes de technologies, en termes de support, ni en termes d'esthétique et d'images, ni en termes de pensée »*⁵⁹.

De même, le numérique s'inscrit ainsi dans les débats sur l'open source, les cultures du libre, les bouleversements en terme de droit d'auteur. Il réinterroge les modes de production. On assiste à une démocratisation des moyens de création⁶⁰. « *C'est la vieille idée de Joseph Beuys, tout le monde est "créatif"* » (Philippe Franck). L'art numérique réinterroge aussi les modes de diffusion, de transmission et de réception du public. On assiste à une « *émancipation des structures artistiques*⁶¹ ». Et on ne serait que trop insister sur l'importance des réseaux⁶². Quel Marché ? Quelle économie ? Quels moyens de production ? Nous ne nous y sommes finalement que peu pencher cette fois-ci.

Mais au final, s'interroge Jacques Urbanska, « *À quoi ça sert de faire de l'art numérique ? À quoi ça sert d'être artiste dans ce monde ?* ». Si la photographie était qualifiée de fille de la révolution industrielle, l'œuvre nouveau media serait logiquement fille de l'ère numérique. Et de fait, elle est le témoin de ce progrès technologique constant. Utiliser du numérique pour faire de l'art, c'est aussi s'interroger sur notre identité d'être numérique que nous sommes quasiment tous devenus. Quelles utilisations faisons-nous de la technologie ? Quelles utilisations en font ceux qui détiennent le pouvoir ? Et quelles sont nos capacités

58 - *Communiquer l'invisible*, journées d'études du 6 et 7 juin 2012, MSH de Clermont-Ferrand.

59 - http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/joris_guibert_un_univers_au_dela_du_numerique. Propos recueillis par Maxence Grugier.

60 - « *Il y a énormément d'œuvres qui sont très intéressantes dans le numérique qui sont faites avec trois francs six sous* », (David-Olivier Lartigaud)

61 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville, *op. cit.*

62 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville, *op. cit.*

à pouvoir les renverser, voire les défier (voir l'exemple de *Transparency Grenade* relaté au cours de cette table ronde ou encore, pour compléter, l'article de Andy Greenberg dans *Wired* (10 mars 2015) « *The Plot to Free North Korea With Smuggled Episodes of 'Friends'* »⁶³. ou comment renverser la Corée du Nord à coup de clefs USB ?). « *Les artistes participent aussi de cette information* » (JP. Fargier).

Enfin, si l'on voulait résumer cette table ronde on pourrait dire qu'utiliser le terme « numérique » (comme « innovation », « création »), c'est être, sommes toute, avant tout, stratégique, plus qu'idéologue ; et que derrière ce qui compte ce sont les œuvres et ce qu'elles nous disent de nous, du monde dans lequel nous vivons. Par rapport à la vidéo et à une certaine forme d'échec à lutter contre les médias dominants, de masse, comme le soulignait Philippe Franck, le numérique a peut-être quelque chose à jouer. Mais saura-t-il faire mieux ?

© Retranscription Élise Aspord - Turbulences Vidéo #89

Bibliographie

- COUCHOT, (Edmond). *La technologie dans l'art* (De la photographie à la réalité virtuelle), Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998, 270 p.
- DE ROSNAY, (Joël). Surfer la vie : *Vers la société fluide*. Ed. Actes Sud Editions, septembre 2013, 253 p.
- DICK, (Philip K.). *Ubik*. Ed. 10 X 18, 1999, 288 p.
- Blade runner : Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* Ed. Editions 84, 2014, 283 p.
- Total Recall et autres récits*, Ed. Folio, 2012, 448 p.
- Rapport minoritaire/Minority Report - Souvenirs à vendre/We Can Remember It for You*, Ed. Folio, 2009, 272 p.
- FOURMENTRAUX, (Jean-Paul) ; PRIGENT, (Eric). « L'artiste, l'ingénieur et les nouvelles technologies ». Conférence, rendez-vous d'Archimède, Cycle « Créativité et territoires », novembre 2009.
- LARTIGAUD, (David-Olivier) in *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*.
- MEREDIEU (Florence de). *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, 2008, 723 p. (3ème édition revue et augmentée).
- MORIZOT, (Jacques), POUIVET, (Roger). *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. Ed. Armand Colin, juillet 2012, 502 p. (1ère ed. 2007)
- PAUL (Christiane). *L'Art numérique*. Ed. Thames & Hudson, septembre 2008, 256 p. (Edition revue et augmentée).
- POISSANT, (Louise) dir. *Dictionnaire des arts numériques*. Ed. Pu Quebec, septembre 2005.
- STIEGLER, (Bernard). « Sur la culture informationnelle ». Entretien avec... Bernard Stiegler, mené par Ivana Ballarini-Santonocito et Alexandre Serres in le Médiadoc n°2, avril 2009. <http://www.fadben.asso.fr/spip.php?article77>.

Liens Web

63 - « *La conspiration pour libérer la Corée du Nord avec des épisodes de contrebande de Friends* ». <http://www.wired.com/2015/03/heres-activists-smuggle-friends-north-korea/>

<http://www.arts-numeriques.info/>
<http://www.laquinzainenumerique.be/>
<http://creative.arte.tv/fr>
<http://www.canalplus.fr/c-emissions/pid4583-c-ms-l-oeil-de-links.html>
<http://www.numediart.org/>
<http://transcultures.be/>
<http://imal.org/>
<http://www.esadse.fr/fr/home/> (école d'art et de design de St Etienne).
<http://tempsreel.nouvelobs.com/tag/anonymous>
<https://twitter.com/jacquesurbanska/lists/mes-comptes/members>
<http://www.gnu.org/philosophy/android-and-users-freedom.html>

Artistes cités

<http://julianoliver.com/output/>
<http://www.face-to-facebook.net/>
<http://www.paolocirio.net/work/face-to-facebook/>
<http://theyesmen.org/blog>
<http://lille1tv.univ-lille1.fr/tags/video.aspx?id=14a2aa13-8d5d-4cef-b12b-cec67f5ae85b>