

## CHAPITRE 8

*Les ressorts de l'art numérique : distribution d'auteur vs fragmentation de l'œuvre.*

Jean-Paul Fourmentaux

La constante innovation technologique et le caractère aujourd'hui plus largement distribué des processus de conception font de l'art une activité de plus en plus instrumentée, collective et interdisciplinaire. L'usage des technologies de l'information et de la communication radicalise ce constat, en enrôlant dans le procès de création des savoirs et savoir-faire techniques et conceptuels toujours plus spécialisés. Les spécificités de la conception par ordinateur engagent en effet des compétences renouvelées pour négocier avec l'outil informatique les conditions de la mise en œuvre d'art. Dans ce contexte, la plupart des réalisations repose sur d'indispensables coopérations entre des artistes et des informaticiens qui se partagent les contours de l'œuvre. À l'interface de la "recherche artistique" et de la "création technologique" [1], le travail créatif promeut alors une distribution et une fragmentation de productions dont les visées alternent entre œuvres, outils et connaissances. Mes recherches actuelles tentent d'éclairer cette recomposition des "frontières mobiles" de l'activité artistique : celles de l'œuvre et du produit, celles où s'hybrident les actions et compétences artistiques, scientifiques, managériales, dans le cadre d'un rapprochement désormais plus fortement encouragé entre art, université et industrie. L'usage artistique des technologies de l'information et de la communication constitue de ce point de vue un "laboratoire social" privilégié pour analyser la reconfiguration de ces métiers de recherche et de création, ainsi que l'émergence de nouvelles trajectoires de valorisation des œuvres, entre art et science.

L'entrée par les coulisses de la conception permet de pointer ces mutations de métier couplées au procès d'innovation artistique. Les technologies de l'information et de la communication placent en effet "l'œuvre d'art" au cœur d'une négociation socialement distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et publics enrôlés. En amont, le travail créatif associe différentes opérations intellectuelles d'écriture, conceptuelle, algorithmique et scénaristique, d'où il résulte une gamme élargie d'externalités : les couches de programmes et les scripts d'emplois, les interfaces utilisateurs et les images à acter, dont les statuts et usages sont ici redéfinis. En aval, la mise en œuvre d'art n'existe qu'à travers l'articulation sociotechnique de ces différents fragments, leurs prises et actions situées et instrumentées. L'équilibre de l'œuvre est par conséquent le résultat d'un travail de traduction et d'articulation entre des énoncés et des actions multicentriques :

- Le programme informatique compose l'architecture événementielle censée régir le procès de production de l'œuvre, sans pour autant en fixer une fois pour toutes les variations et évolutions. Il occupe une place ambivalente : d'une part, il reste enfoui au cœur d'une œuvre qu'il ne peut manifester qu'une fois traduit ou décodé ; d'autre part, il constitue un intermédiaire logiciel autonome, susceptible d'animer d'autres projets. Par conséquent, si l'œuvre d'art numérique ne peut exister sans le programme qui la génère, celui-ci n'en reste pas pour autant prisonnier.

- L'interface, logicielle et visuelle à la fois, est partagée entre une "esthétique" et une "opérationnalité". Elle est censée composer l'outil, l'objet et le (mi)lieu socio-technique au sein duquel pourront simultanément s'écrire le projet artistique, se déployer la part visible de l'œuvre, et s'inscrire la réception active du public. Mais en n'opérant que par réduction, elle manque à traduire convenablement la complexité des éléments qu'elle relie. Si elle est désormais au centre de la coopération, et si elle constitue un objet intermédiaire nécessaire au dialogue, à la compréhension autant qu'à l'action concrète, l'interface ne peut donc pleinement suffire à "faire œuvre".

- Le statut de l'image d'art apparaît lui aussi transformé. Fragmentée et architecturée, elle y est dotée de nouvelles prérogatives. Envisagée dans sa profondeur, elle offre une scène habitable et praticable, en même temps qu'une visualisation du parcours et de l'action qu'elle permet. Image "en creux", elle incarne donc un corpus de travail et tend à devenir l'instrument d'une situation, plus large, mettant conjointement en jeu l'artiste, l'ordinateur et le public. Autrement dit, dans ce contexte de création numérique, l'image est utilisée tantôt comme prétexte à constituer une œuvre contributive, tantôt comme prétexte à rencontrer les autres dans une tâche coopérative. Aussi présente soit-elle, l'image n'est en effet que rarement une finalité en elle-même, elle tend au contraire à être et à permettre des événements, des univers, des situations, des actions.

La conception de l'œuvre d'art numérique implique par conséquent le travail en réseau de multiples actants : les artistes-programmeurs et les usagers-destinataires s'y enrôlent par la médiation de scripts d'actions cristallisés dans l'algorithme de programmation, traduits par l'interface informatique, pour finalement être agis par et à travers l'image. L'écologie de la pratique artistique adossée aux technologies numériques de communication repose sur cet alliage sociotechnique, fragile et instable, dont il devient intéressant de démêler les fils et les logiques de circulation. Il en résulte une situation collective d'énonciation et d'opération qui n'est plus mise ici au service d'un résultat unique, mais se trouve encastrée dans un processus évolutif et incrémental dans lequel des acteurs multiples investissent, individuellement et collectivement, une œuvre-frontière qui reste pour partie à faire et à refaire.

[1] Les guillemets pointent l'association non conventionnelle et habituellement inverse entre recherche et art, d'une part, création et technologie, d'autre part. L'incitation à la convergence de ces domaines d'activités, associée aux récentes politiques de soutien à l'innovation, ravive en effet ici le problème de l'institutionnalisation toujours incertaine d'une "recherche artistique" et celui, symétrique, de la reconnaissance sociale d'une "créativité technologique".

Références : Quête du public et tactiques de fidélisation. Une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC, Réseaux n°125, Paris, 2004. Les tensions de l'innovation artistique à l'interface de l'université et de l'industrie, rapport de recherche, INRS, Montréal (Québec), 2003. L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique, Sociologie de l'art, OPuS 1/2, Paris, 2002. Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation, rapport de recherche, DAP, Paris (France), 2001. Culture visuelle et art collectif sur le web, rapport de recherche, DAP, Paris (France), 1999.

Jean-Paul Fourmentraux est docteur en sociologie. Il bénéficie depuis 2003 d'un contrat post-doctoral du CNRS à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales de Paris. Il est l'auteur de plusieurs rapports de recherches et articles scientifiques portant sur les mutations du travail et des marchés artistiques couplées au procès d'innovation et à l'usage des technologies de l'information et de la communication.