

Vers une compréhension des usages émergents des TIC : l'exemple révélateur des artistes numériques

Valérie MÉLIANI *

Dans cet article, nous appréhendons la question des usages des technologies de l'information et de la communication (TIC) à travers un groupe social particulier : les artistes. La problématique sous-jacente est celle de l'innovation artistique et de l'emprunt par les acteurs sociaux des usages précurseurs des artistes. C'est-à-dire est-ce que les innovations proposées par les artistes dans le domaine des TIC prédisposent nos usages sociaux ? Les artistes multimédias jouent-ils un rôle précurseur de l'usage de la technologie dans la société, ou sont-ils simplement des pirates des techniques n'ayant aucune répercussion sur les pratiques sociales ?

Pour ce faire, nous précisons dans un premier temps la vision des artistes sur leurs usages des TIC en abordant les points suivants : les pratiques de création, les formes de la relation entre l'œuvre et les publics, et la matérialité de l'œuvre. Nous illustrons ensuite ce phénomène d'appropriation artistique des TIC en nous appuyant sur le travail d'Annie Abrahams, artiste du réseau qui questionne nos relations sur le web à travers le rapport à l'intime. Enfin, pour tenter de répondre à la problématique posée par notre communication, à savoir celle de l'influence de l'innovation artistique sur les usages dans le domaine des TIC, nous proposons une réflexion sur le rôle de l'artiste dans la société comme explorateur de la modernité entre pirate et précurseur des usages sociaux des TIC.

Nous tenons à préciser avant d'entrer dans le vif du sujet que les résultats sur lesquels nous nous appuyons aujourd'hui sont issus d'une recherche sur l'art numérique (Méliani, 2002) de type empirico-inductive menée dans la région de Montpellier en 2001-2002. Elle comprend une série d'interviews non-directives centrées auprès d'artistes contemporains qui utilisent les TIC et de professionnels de l'art contemporain, ainsi que de l'observation participante auprès de certains artistes avec leurs créations, et enfin une prise en compte du contexte de ces pratiques par un suivi assidu de la presse spécialisée régionale et nationale durant cette période.

1. LE POINT DE VUE DES ARTISTES SUR LEURS USAGES DES TIC

Dans son livre sur l'esthétique relationnelle, le critique Nicolas Bourriaud (2001, pages 28 et 69) caractérise l'art actuel comme un art "des relations inter-humaines". Sa proposition ne traite pas directement de l'usage des TIC par les artistes, mais elle nous semble l'éclairer, c'est pourquoi nous développons ce premier point à la lumière des réflexions de l'auteur.

Sur la question du rapport de l'art à la technique, il nous propose "*la loi de délocalisation* : l'art n'exerce son devoir critique vis-à-vis de la technique qu'à partir du moment où il en déplace les enjeux ; ainsi les principaux effets de la révolution informatique sont-ils aujourd'hui visibles chez des artistes qui n'utilisent pas l'ordinateur. Au contraire, ceux qui produisent des images dites « info graphiques », manipulant les fractals ou les images de synthèse, *tombent généralement*¹ dans le piège de l'illustration [...]". Il reste à

* valerie.meliani@univ-montp3.fr

Doctorante et chargée de TD en SIC - Université Montpellier 3, Chercheur au Céric – www.ceric-mpl.org

¹ C'est nous qui soulignons.

préciser ce que font les autres artistes qui utilisent les TIC, c'est-à-dire ceux qui évitent le piège et ont un usage critique de la technologie et des effets qu'elle produit sur les relations humaines. "Les années 70 n'ont pas seulement généré des artistes fascinés par l'utopie technologique, mais également des artistes conscients des perspectives économiques et politiques que ces médias ont impliqués" (Grancher, 1998). C'est en ce sens qui rejoint Breton et Proulx (2002, pp. 251-276) que nous parlerons d'appropriation des TIC par les artistes dans les productions où les techniques ne sont pas employées (et glorifiées) pour ce qu'elles sont, mais lorsque l'artiste les détourne de leurs fonctionnalités premières, en crée de nouvelles, ou en font un usage critique. Parmi les différents types de comportement face à l'art numérique : exclusion (refus de la technologie), passivité (utilisation de la technologie), appropriation (détournement de la technologie ou création de nouvelles possibilités), nous nous centrons donc sur ce dernier.

Nous pouvons maintenant aborder la question des usages émergents des TIC d'après la vision des artistes numériques pour éclairer leur vécu des pratiques de création et tenter d'identifier en quoi le numérique est signifiant pour eux.

1.1. Pratiques de création

Le thème des pratiques de création est abordé à travers les éléments proposés par les artistes dans notre enquête pour identifier leurs usages du numérique en rapport avec leur environnement, caractériser leurs modes de travail, et qualifier leurs rapports à l'œuvre.

Le numérique peut être considéré par les artistes comme une technique spécifique, c'est-à-dire une façon de procéder, comme un outil, ce qui renvoie à quelque chose de matériel : à "un objet fabriqué dont on se sert pour exécuter un travail manuel."² Le numérique est également perçu comme un média, c'est-à-dire un support et un moyen pour traiter des données qui peut mieux correspondre qu'un autre aux intentions de réalisation de l'artiste. Il peut être ici comparé à la vidéo, comme nous dit Nicolas Bourriaud (2001, p.49) sans être des "artistes vidéo", certains choisiront "ce médium [parce qu'il] s'avère plus apte à la formalisation de certaines actions." À travers le terme numérique, on sous-tend l'idée du médium informatique, de l'ordinateur, et également du réseau internet.

L'introduction des techniques numériques dans le travail de création diversifie et renouvelle les pratiques de l'artiste. Considérant la transversalité du numérique, ces possibilités d'innovation sont souvent développées des créations multimédias. On remarque aussi que les artistes font de plus en plus appel à des spécialistes pour réaliser leur projet. Dans ce travail de collaboration, l'artiste apporte l'idée et demande à des informaticiens, ingénieurs, programmeurs spécialisés dans des techniques très précises de contribuer à la réalisation du projet.

L'artiste qui fait le choix de la technologie est un artiste en phase avec son temps, "[...] les réflexions les plus fructueuses furent le fait d'artistes qui, loin d'abdiquer leur conscience critique, travaillèrent à partir des possibilités offertes par les nouveaux outils, sans toutefois les représenter *en tant que technique*." (ibid, p.69) Pour pouvoir penser un dispositif technique l'artiste doit, bien entendu, connaître les différentes possibilités que les nouvelles technologies lui proposent. Il veille à développer sa connaissance, voire maîtriser les nouvelles techniques pour avoir la capacité de choisir celle qui correspondra le mieux à la réalisation de son projet artistique. "Cette maîtrise technologique est, certes, plus ou moins grande selon l'usage que l'auteur fait de l'ordinateur, mais elle est indispensable – sans, par

² Selon la définition du Larousse.

ailleurs, jamais constituer en soi un critère esthétique." (Couchot et Hilaire, 2003, p.203). Loin d'esthétiser la technologie, et sans être un spécialiste, l'artiste cherche à avoir les compétences pour choisir l'outil, le support, la technique la mieux adaptée à la situation. Enfin, quand l'artiste utilise une technique spécifique, il peut soit s'en servir tel qu'elle existe comme moyen pour parvenir aux fins de son projet, soit à partir des possibilités que la technique propose, l'artiste crée un dispositif unique. Une autre démarche consiste à prendre une technique ou un objet numérique en particulier et le travailler pour faire émerger de nouvelles significations. Un des rôles de l'artiste peut alors être de questionner les nouvelles technologies, de les détourner de leur utilisation de conception ; de leur trouver de nouvelles fonctionnalités qui n'avaient pas été prévues dans leur commercialisation. Cette façon particulière de travailler pour ces artistes numériques reflète ce que Breton et Proulx (2002, pp. 251-276) appellent l'appropriation de la technique, à travers leurs usages artistiques des TIC, les artistes témoignent d'une forte appropriation de ces technologies.

Quand on aborde avec les artistes le thème du rapport à l'œuvre, la question de la fascination par la technologie revient inévitablement. À un moment donné, l'interviewé va forcément se positionner sur ce point en essayant toujours de « prendre du recul », de nous montrer qu'il a conscience du risque de fascination induit par les multiples possibilités de la technologie. Ceux qui évitent l'emprise de la technologie adoptent une position critique qui consiste à questionner ses effets, les pratiques et les relations qu'elle produit.

Nombreux sont les artistes qui ressentent également un sentiment d'innovation ou de découverte. Ils ont l'impression de réaliser des œuvres nouvelles en utilisant les TIC, des œuvres qui n'ont jamais pu être pensées auparavant. Ce sentiment s'accompagne souvent de la prise de conscience du progrès de l'humanité, et implicitement, il semblerait qu'en employant les TIC dans leurs créations, les interviewés participent à cette évolution.

1.2. Formes de la relation entre l'œuvre et les publics

Nous remarquons dans le discours des interviewés que l'utilisation des TIC dans leurs pratiques plastiques les amènent à s'interroger sur les formes de la relation que les publics (visiteurs d'expositions ou internautes) peuvent avoir directement avec l'œuvre. Considérant cette relation, l'artiste va essayer d'anticiper la manière dont les publics sont susceptibles de percevoir l'œuvre et dans quelles conditions ils la perçoivent afin d'essayer de proposer aux visiteurs d'exposition ou aux internautes une relation adéquate.

"L'art d'aujourd'hui [...] prend en compte dans le processus de travail la présence de la micro-communauté qui va le recevoir." (Bourriaud, 2001, p.60). Certains soulignent l'existence d'une culture technologique constituée principalement de jeunes branchés sur Internet et utilisant fréquemment l'ordinateur. Ils pensent donc que ce type de public aura plus d'affinités avec les dispositifs employant le numérique. Dans un article rédigé pour Art press Valéry Grancher (1998) retrace l'imbrication historique des technologies ("nouvelles depuis 30 ans") entre la musique techno et les arts visuels, pour elle "nous avons (bien) affaire à une culture qui développe simultanément toutes les dimensions d'une même esthétique."

Ce que nous apprenons surtout ici, c'est que tous les interviewés sont d'accord pour dire que les publics quels qu'ils soient, doivent comprendre l'œuvre dans sa globalité. C'est-à-dire avoir une perception générale du sens que propose la création de l'artiste. Là est la première condition avant d'entamer une relation plus développée entre l'œuvre et les publics. Comprendre l'œuvre ne veut surtout pas dire arriver à repérer comment elle a été construite et avec quelles techniques. Il s'agit plutôt d'un effort de la part de l'artiste qui doit parvenir à créer un dispositif accessible par tous, que chacun puisse avoir une expérience artistique

personnelle avec l'œuvre, une *esthétique relationnelle*. La facilité d'utilisation du dispositif technique est une des conditions de cette compréhension.

À peu près la moitié des artistes rencontrés dans notre étude pense que le concept d'interactivité n'est pas approprié pour qualifier la relation entre une œuvre réalisée avec des TIC et le public. Pour certains parce que c'est un mot-valise, souvent employée à tort l'interactivité dont on parle est contrôlée ou pré-programmée, c'est-à-dire voulue et travaillée par l'artiste dans son dispositif. Sans employer forcément le terme d'interactivité, ils s'accordent pratiquement tous sur la participation du public. Nous notons deux principales formes de participation. La première consiste à participer directement à la création de l'œuvre dans un temps différé qui peut être très bref. L'artiste conçoit un dispositif dont le processus de création n'est pas clos, et chaque personne le désirant peut contribuer à l'œuvre. Le visiteur ou internaute tient une place prépondérante dans la structure du dispositif puisque son interaction avec l'œuvre générative contribue à la définir. Ce type de dispositif ancre l'œuvre dans la dimension temporelle, ce n'est plus le même tableau que l'on se plaît à contempler pour la énième fois. "En un mot, l'œuvre suscite des rencontres et donne des rendez-vous, gérant sa temporalité propre." (Bourriaud, 2001, p.30). La seconde forme de participation est la réponse à une action exprimée par une personne, cela se manifeste par un changement instantané de l'œuvre, une interaction en temps réel.

On notera pour finir les dimensions ludique et tactile prônées par quelques-uns pour palier à l'apparence trop technique de certains dispositifs et aider à mettre en œuvre la relation interactive entre l'œuvre et le public.

1.3. Matérialité de l'œuvre

Matérialité physique et géographique (exposition), ou virtualité numérique (via un écran). Cette dernière catégorie insiste sur la façon dont l'œuvre est présentée, *exposée* aux publics. Nous avons relevé dans les propos des artistes deux idées fortes concernant leurs usages des TIC et la matérialité de l'œuvre : les modes d'exposition de l'art numérique et ses propriétés formelles.

Concernant premièrement les modes d'exposition, d'une part les possibilités techniques du numérique favorisent les créations multimédias qui combinent son, texte et image fixe ou animée, et d'autre part elles proposent à l'artiste différentes formes de matérialisation dans l'espace du réseau ou dans l'espace de l'exposition : CD-Rom, espace internet, ou dispositif incluant divers matériaux (bois, métal, plastique, ordinateur, écran, rétroprojecteur, capteur, manette, etc.) Ces formes artistiques vont dans le même sens que l'art vidéo, les performances ou les installations et participent à une évolution de l'espace d'exposition. Cet espace où se côtoient tableaux, dispositifs techniques, écrans d'ordinateur, photographies, sculptures, son... est amené d'après les interviewés à être pensé différemment, en termes de lieux multi-culturels. Au niveau des dispositifs, les TIC permettent d'alléger la présence technique dans l'espace d'exposition ce qui est un point avantageux pour les publics, mais pose encore certaines difficultés d'équipement pour les structures.

Les artistes qui créent avec des TIC font donc des œuvres pas uniquement exposées dans des centres d'art ou des galeries, mais qui peuvent également exister en dehors des lieux conventionnels. La plupart des interviewés nous disent que la majorité des œuvres numériques sont créées pour exister sur l'ordinateur, le plus souvent via le réseau internet. Nous constatons à travers ces créations, l'émergence d'un nouvel espace d'exposition : le cyberspace.

Sur ces nouveaux supports technologiques (ordinateur, Internet, CD-rom) l'œuvre semble plus facilement accessible, a minima différemment. L'art qui se fait sur internet, net-art ou web-art, est accessible à partir de n'importe quel ordinateur via une connexion au réseau, de chez soi par exemple, et à n'importe quel moment.

Deuxièmement, concernant les propriétés formelles de l'œuvre, chaque artiste interviewé a pointé certaines particularités. L'œuvre peut être générative, en perpétuelle construction. Cette propriété nous rappelle les propos d'Umberto Eco (1965) sur les "œuvres ouvertes *en mouvement*" qui se caractérisent par "une invitation à *faire l'œuvre* avec l'auteur". Elle peut également être intemporelle dans sa forme propre, c'est-à-dire n'être jamais aboutie, son processus de création n'étant pas en théorie limité dans la durée.

Sur informatique, l'œuvre est numérique, c'est-à-dire qu'elle est constituée d'une suite de chiffres entre 0 et 1, elle n'a pas de matérialité palpable physiquement et semble irréaliste. Cette dimension virtuelle de la technologie pose notamment la question de l'auteur et de la reproduction des œuvres, induisant une position distante du marché et des collectionneurs envers l'art numérique. Sur le réseau internet, l'œuvre acquiert les mêmes caractéristiques que le réseau. Elle bénéficie alors d'une dimension planétaire et est accessible par toutes les personnes reliées de façon instantanée.

Pour conclure, si l'on essaie de considérer toutes ses propriétés en même temps : une œuvre générative, intemporelle, virtuelle, planétaire et instantanée ; nous pourrions alors comprendre que certains interviewés conscients des multiples dimensions que représente la technologie interrogent le public sur les frontières entre réalité et science-fiction. L'art numérique soulève dans l'imaginaire collectif la dimension fictionnelle de la technologie.³

2. ILLUSTRATION DU PHENOMENE D'APPROPRIATION ARTISTIQUE DE LA TECHNOLOGIE

Nous choisissons d'illustrer nos propos à travers une artiste que nous avons rencontrée lors de notre enquête, ce qui nous permet d'affiner notre interprétation en confrontant les significations émergentes des créations de notre point de vue de chercheur avec le discours de l'interviewée. C'est-à-dire de faire le lien entre ses propos et l'intention qui se lit dans ses créations (ses actions).

Le regard que nous allons jeter sur certains travaux d'Annie Abrahams fera systématiquement références à son usage des TIC dans sa pratique artistique et en aucun cas nous ne cherchons à apprécier la valeur esthétique de l'œuvre.

2.1. Altérité sur le web et navigation hypermédia

Le travail d'Annie Abrahams est principalement présent sur internet. Au premier abord il évoque une forme de poésie visuelle, nous découvrons ensuite que ses préoccupations tournent autour de l'identité et les relations interpersonnelles sur le réseau. Considérant la diversité des internautes, une de ses problématiques est d'interpeller la personne dans son intimité. Pour faire sens, le point central des créations est l'émotion. Les émotions sont le dénominateur commun qui peut interpeller toutes personnes dans son intimité.

³ Nous retrouvons ici la distinction formulée dans le 1^{er} point entre les artistes qui nous intéressent et les autres : les artistes qui s'approprient le numérique dans leurs usages sont ceux qui ont un regard critique sur les TIC, et ceux qui sont fascinés par la technologie proposent le plus souvent des créations "hyper-esthétique".

Les diverses créations proposées par l'artiste sont regroupées sur un site web : *being human*⁴. Lorsque l'internaute s'y connecte, il est directement plongé dans l'œuvre, rien de particulier n'est indiqué, il peut circuler dans *being human* d'une création à l'autre. La navigation est hypertextuelle, la densité du labyrinthe proposé par Annie Abrahams fait qu'il est rare de faire deux fois le même parcours. Par hasard, ou en se familiarisant avec le dispositif, l'internaute peut accéder à des parties du site qui ne font pas œuvres, ces pages nous informent sur les créations, la biographie, des références textuelles, des liens... Voyons concrètement le travail d'Annie Abrahams à travers quelques créations.

Confrontation est une œuvre dont le processus n'est pas clos, une *œuvre en mouvement* nous dirait Eco. Elle fonctionne à plusieurs niveaux. Des images défilent sur l'écran au hasard des résultats proposés par les moteurs de recherche sur le thème de la guerre. En même temps deux voix (homme et femme) se parlent dans des langues inventées sans se comprendre. Des messages d'espoir s'affichent de façon aléatoire au coin des images. Cette rencontre fortuite laisse émerger de fortes significations ou des non-sens au grès du programme. L'interactivité est ici contrôlée par le programme informatique, mais les combinaisons sont aléatoires. Enfin, l'internaute a la possibilité de participer directement à l'œuvre en envoyant son propre message d'espoir qui sera immédiatement intégré au dispositif (le temps que les machines s'échangent les données).

jesuisuneoeuvredart est basé sur la participation des internautes qui consiste à envoyer un message que le site intègre de façon instantanée. *Je (ne) suis (pas) une œuvre d'art* sollicite toujours la participation de l'internaute par le texte, mais différemment. À partir d'un texte rédigé par un critique d'art, chaque internaute a la possibilité de remplacer un mot du texte par celui qu'il veut. Progressivement la couleur des mots s'éclaircit jusqu'à s'effacer. Les participants ont donc le pouvoir de gommer complètement l'œuvre qui existe fondamentalement dans le processus.

Une autre façon d'interagir de façon instantanée avec l'internaute est la programmation en rhizome. *comprendre* par exemple, propose à l'internaute une multitude de liens hypertextes en même temps, ce qui crée le sentiment d'incertitude sur le choix. Des fenêtres s'ouvrent, se ferment, beaucoup de couleur et toujours des liens ! *comprendre* fonctionne sur l'incompréhension de l'internaute qui se sent de plus en plus perdu dans le labyrinthe hypertexte. S'il s'arme de patience et d'attention, l'internaute trouvera un chemin de fin. Encore une fois, l'œuvre répond aux données d'un programme, mais celles-ci dépendent des choix de parcours de l'internaute et c'est donc par ses actions que l'œuvre prend forme.

Dans *Ne me touchez pas*, Annie Abrahams traite du respect de la volonté des personnes. L'internaute irrespectueux doit assumer la responsabilité de ses actes car il ne peut revenir en arrière et ne connaîtra pas la fin de l'histoire. Son choix d'action ou d'inaction est ici capital. Contrairement à l'engouement pour l'hyper-interactivité, Annie Abrahams demande à l'internaute de ne rien faire alors qu'il a la possibilité d'agir, mais il n'est pas réellement passif, nous dirions plutôt qu'il *fait* le choix de non-action.

2.2. Travail artistique et appropriation des technologies

Pour synthétiser en quelques points les enjeux que révèle le travail d'Annie Abrahams, on remarque que l'interactivité est très présente, elle lui permet d'impliquer l'internaute à travers la responsabilité des choix qu'il opère en situation. Ensuite, elle questionne le rapport que l'utilisateur développe sur internet avec l'Autre et son environnement, c'est-à-dire la

⁴ <http://www.bram.org/>

machine, le réseau, les autres internautes et le monde qui l'entoure. Enfin, la particularité de *being human* est de (ré-)introduire de l'humain dans la machine à travers l'expression de sentiments et de ressentis.

Annie Abrahams révèle dans ses propos, son mode de travail et ses créations artistiques un usage des TIC qui illustre parfaitement le phénomène d'appropriation : "Nous pouvons parler d'« appropriation » lorsque trois conditions sociales sont réunies. Il s'agit pour l'utilisateur, premièrement, de démontrer un minimum de maîtrise technique et cognitive de l'objet technique. En deuxième lieu, cette maîtrise devra s'intégrer de manière significative et créatrice aux pratiques quotidiennes de l'utilisateur. Troisièmement, l'appropriation ouvre vers des possibilités de détournements, de contournements, de réinventions ou même de participation directe des usagers à la conception des innovations." (2002, pp. 251-276).

Annie Abrahams fait du net art depuis la fin des années 1990, son travail a évolué en même temps que les innovations technologiques et les possibilités qu'elles offrent. Elle réalise directement ses dispositifs et a une grande connaissance technique. Étant artiste du réseau internet, son usage des techniques est bien évidemment quotidien et créatif. Les dispositifs artistiques d'Annie Abrahams ne font pas usage de la technique pour ce qu'elle est, mais l'utilisent dans d'autres buts, la détournent de son usage de conception : la troisième condition proposée par Breton et Proulx, qui n'est pas la plus évidente, est ici incarnée. De plus, cette artiste ne cherche pas simplement à parler de la technologie, mais à révéler l'influence des technologies sur notre façon de penser : ne pas cliquer là où on en a l'habitude, ne rien faire devant son ordinateur alors que la technologie nous propose l'action, prendre du recul en observant le fonctionnement de certains dispositifs techniques comme la sélection opérée par les moteurs de recherche. Dans ses usages artistiques des TIC, Annie Abrahams incite l'internaute à reconsidérer ses pratiques quotidiennes et à se poser des questions sur les usages prescrits de la technologie.

Comme d'autres artistes rencontrés lors de notre enquête, Annie Abrahams fait partie de ceux qui questionnent les TIC et remettent en cause notre rapport journalier aux techniques. À un niveau esthétique et sensible, ses créations participent à la réflexion critique sur les usages des technologies.

3. LE ROLE DE L'ARTISTE DANS LA SOCIÉTÉ

Replaçons maintenant les usages émergents des TIC chez les artistes au sein des usages sociaux : quel lien entretiennent-ils ? L'usage technique de l'artiste avant-gardiste anticipe-t-il les usages sociaux des techniques ? Mais avant d'aborder cette réflexion, il nous faut préciser en quoi l'artiste tient symboliquement le rôle dans notre société de précurseur, prospecteur des nouvelles techniques, explorateur de la modernité.

3.1. Explorateur de la modernité

Les relations entre l'art et la technique ne datent pas de l'ère du numérique, bien au contraire nombreux historiens, sociologues, philosophes ou théoriciens en rendent compte. Hegel, Marx, Dilthey, Adorno, Benjamin, Panofsky, Francastel, Ardenne, pour ne citer qu'eux aussi hétéroclites qu'ils soient, ne peuvent séparer l'œuvre d'art de ses conditions de productions en commençant par l'artiste, sa culture, ses idéologies ; mais également l'époque, l'environnement, le lieu à partir duquel émerge la création, la vie sociale, culturelle, politique et les instances qui les régulent, et enfin les contraintes (ou possibilités) matérielles et techniques qui participent à la production artistique.

L'exemple incontournable en matière d'innovation technique ayant de profondes répercussions dans les usages artistiques et plus généralement au niveau de la représentation du monde est la perspective au début du Quattrocento. Sur ce sujet Panofsky "conteste le rôle de la perspective classique, découverte à la Renaissance, comme simple instrument technique ou mathématique. Il affirme que le recours à ce mode de construction s'appuyait sur une philosophie régissant les nouvelles relations de l'homme au monde. Panofsky affirme que la perspective est un mot latin signifiant « voir à travers »" (Lagoutte, 1997, p.104).

Toute création artistique est à rapprocher de son contexte d'émergence culturelle, social et scientifique pour tenter d'en comprendre le sens (Baxandall, 1991). C'est immergé dans son époque que l'artiste laisse transparaître ses référents culturels et normatifs dans les créations qu'il produit, cela revient à dire que son geste, les couleurs, les matériaux, les supports et les techniques qu'il emploie sont induits par le contexte sociétal dans lequel il évolue. Baxandall (ibid) nous livre notamment l'exemple du tableau *Une dame qui prend du thé* de Chardin en 1735, dans lequel il parvient à lire l'influence des découvertes scientifiques à propos de la *vision distincte*⁵ sur la manière dont le peintre traite la netteté et la brillance sur sa toile.

Aux origines de l'école française de sociologie de l'art, Pierre Francastel (1994) conçoit l'art et la technique comme liés l'un à l'autre ; selon lui, l'œuvre d'art est avant tout un fait technique, puis un produit de psychologie collective, et enfin un témoignage sociologique.

L'essor de l'industrie au XVIII^e chamboule l'organisation interne du travail des peintres, avec la possibilité d'acheter les couleurs, les châssis ou les pinceaux chez le marchand, l'atelier individuel apparaît alors entraînant une modification de la conception des œuvres. Il s'en suit, pour ne retenir que le plus marquant : l'invention du tube de peinture, du chevalet portatif, de la photographie en 1840 et du premier appareil grand public (Kodak vers 1890), 5 ans plus tard le cinématographe, puis les télécommunications (télégraphe, téléphone, fax, minitel), l'ordinateur, le réseau internet et toutes les technologies numériques. Adoptant un point de vue historique et anthropologique, pour Jean Clair (1989) l'histoire de l'art est celle de l'homme, elle s'écrit par rapport à l'histoire de la science et des progrès techniques.

Avec la modernité, l'artiste se découvre très préoccupé par la réalité technologique de son temps (Ardenne, 1997), il représente dans l'imaginaire collectif celui qui porte une réflexion critique sur sa la société, le mouvement Dada par exemple dénonce la bourgeoisie et l'art établi. À l'extrême, nous pourrions convoquer l'image légendaire du *génie* de l'artiste visionnaire, qui a une vie hors du commun en marge de la société.

Les discours qui posent l'artiste (inspiré ou non) comme précurseur, "agitateur d'idées" se fondent sur "la figure Moderne et mythique de l'artiste anticipateur, et la figure contemporaine [ou ancienne] de l'artiste interdisciplinaire." (Mahé et al., 2003).

3.2. Précurseur ou pirate ?

Par définition moderne s'oppose à ancien, moderne qualifie l'actuel dans sa dimension de nouveauté qui est par nature transitoire et éphémère. L'artiste doit donc avoir un temps d'avance sur les usages sociaux pour explorer la modernité, "Car technique et modernité culturelle marchent d'un même pas" (Ardenne, 1997, p.242). En avance sur le temps de la société à laquelle il appartient, c'est donc le plus souvent dans une vision postérieure que l'artiste est repéré comme précurseur. Est-ce grâce à ses dispositions que l'artiste devance la

⁵ le terme de *vision distincte* a été depuis remplacé par ceux d'*accommodation* et d'*acuité* visuelles.

norme ou débouche-t-il sur des innovations en *bricolant* pour essayer de solutionner la mise en œuvre de son projet ?

Avant d'aborder notre questionnement sous-jacent : l'appropriation artistique de la technologie pourrait-elle préfigurer des dispositifs techniques et des usages sociaux ?, considérons l'artiste comme précurseur des usages sociaux des TIC ou pirate de la technologie,

L'inventivité culturelle et technique d'après Couchot et Hillaire (Couchot et Hillaire, 2003, p.246-247) est plus le propre des artistes que des spécialistes du marketing, "Raison pour laquelle ces derniers se voient souvent dépassés par les résultats obtenus avec peu de moyens par quelques illuminés du Web." Au sujet d'une étude sur l'innovation des usages à partir de la collaboration entre artistes et ingénieurs dans un centre de R&D, E. Mahé émet l'hypothèse selon laquelle la création artistique pourrait préfigurer des dispositifs techniques et des usages sociaux qui en découlent. "[...] le caractère innovant de ces usages [usages des TIC par des artistes] relève de la capacité des œuvres à offrir au public un usage symbolique des technologies en phase avec l'air du temps d'une part, de la capacité des concepteurs à imaginer des usages en décalage –voire iconoclastes– par rapport aux usages prévus ou normés des outils techniques, d'autre part." (Courcelle-Labrousse et Mahé, 2003). Il pointe ici deux conditions à l'innovation artistique des usages : l'une sur le pôle de l'œuvre, l'autre sur le pôle de l'artiste. L'œuvre doit répondre aux attentes du public en symbolisant la dimension actuelle de la technologie, et l'artiste doit proposer des usages décalés des techniques employées.

Envisageons plus en détail ce phénomène d'innovation artistique. Les usages sociaux sont par définition partagés par le plus grand nombre, les autres usages, en ce qui nous concerne ceux des artistes lorsqu'ils s'approprient les techniques dans des dispositifs particuliers, sont alors hors normes, déviants. Ces usages artistiques des TIC sont le résultat d'une forte appropriation des techniques qui fait écho au concept de "braconnage" propre à Michel de Certeau. Utiliser une technique à d'autres fins que ce pour quoi elle a été conçue ou associer différentes techniques pour faire émerger de nouvelles fonctionnalités, revient à détourner la norme d'utilisation ou innover un usage. Propres à certains artistes, ces usages déviants témoignent plus d'une forte appropriation des techniques qui leur sont actuelles que d'un esprit visionnaire dont serait "touchés les élus".

"Les artistes vont travailler *avec* et *sur* la technologie dans un registre qui lui est étranger, en lui donnant un sens et un usage qui, jusqu'alors, ne lui était pas attribué. Pour les acteurs légitimes de la recherche technologique (ingénieurs, chercheurs scientifiques, etc.), ces artistes ont une vision exogène de la technique, en décalage avec leurs normes et leur imaginaire." (Mahé et Saint-Laurent-Kogan, 2003). Les concepteurs peuvent bénéficier de la créativité des artistes qui à travers certains usages détournés mettent à jour des usages déviants qui n'avaient pas été anticipés par les concepteurs ; ce qui *in fine* leur permet "de réduire le décalage entre conception et appropriation" (ibid).

Les usages déviants des artistes sont donc intéressants pour les concepteurs en ceux qu'ils élargissent leur vision de l'objet. Cherchant à envisager une grande diversité d'utilisation, ils voient dans certaines créations artistiques un riche condensé des bricolages techniques possibles. C'est à ce niveau précisément que l'appropriation artistique des TIC peut participer au processus de conception des dispositifs techniques et des usages sociaux.

Ce n'est pas l'usage artistique des TIC qui va être socialement diffusé, mais c'est la créativité artistique qui permet au monde des ingénieurs de faire émerger des idées nouvelles

pour l'élaboration de dispositifs innovants, lesquels seront ensuite proposés aux usagers. L'artiste est alors pris comme source d'inspiration, comme moteur à idées originales.

Essayons de formuler la façon dont émerge des innovations technologiques entre le monde de l'art et celui de la recherche et des techniques. Utilisant de façon déviante les TIC, les usages artistiques puisent dans l'offre de l'industrie des techno-sciences qui elle même s'inspire de ces détournements pour dynamiser sa capacité d'innovation. Ce fonctionnement en boucle entre artistes et concepteurs illustre les propos d'Edmond Couchot et Norbert Hillaire : "Il faudra [...] s'attendre à ce que la très forte présence de la science, qui pénètre par le biais des modèles les technologies mises à la disposition des artistes, introduise de nouvelles relations entre l'art, la science et la technique." (2003).

Nous vous proposons en conclusion de réfléchir sur la nature de ce rapport entre artistes et concepteurs que Paul Ardenne illustre très simplement : "Loin d'aller de soi, l'usage de la technique par l'art se découvre délicat pour cette raison même, étant bien entendu que l'art n'est pas la technique et inversement : rapport foncièrement adultérin (l'art trompant l'art avec la technique, la technique trompant la technique avec l'art), reposant sur une équivoque (qui abuse qui ?)." (Ardenne, 1997, p.244).

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Ardenne, P., Chapitre III : Vers la consécration de l'"Art Machine", *Art l'âge contemporain*, Éd. du Regard, Paris, 1997, pp. 241-278.
- Baxandall, M., *Formes de l'intention*. Nîmes : Ed. J. Chambon, 1991.
- Bourriaud, N., *Esthétique relationnelle*, Éd. Les presses du réel, Paris, 2001, pp. 28 et 69.
- Breton, P. et Proulx, S., *L'explosion de la communication à l'aube du 21^e siècle*. Paris : La Découverte, 2002, pp. 251-276.
- Clair, J., *Méduse, contribution à une anthropologie des arts visuels*, Éd. Gallimard, Paris, 1989.
- Couchot, E. et Hillaire, N., *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Éd. Flammarion, Paris, 2003, p. 203.
- Courcelle Labrousse, S. et Mahé, E., "Les artistes ont-ils un usage d'avance ?", in *Créer du sens à l'ère du numérique*, actes du colloque H2PTM'03, Université Paris 8, Éd. Hermès, 2003, p. 287-291.
- Eco, U., *L'œuvre ouverte*, Éd. du Seuil, Paris, 1965.
- Francastel, P., *Peinture et société*, Éd. Denoël, Paris, 1994.
- Grancher, V., "World wild art", *Art press, hors série*, XIX, 1998.
- Lagoutte, *Introduction à l'histoire de l'art*. Paris : Hachette, 1997, p. 104.
- Mahé, E. et Saint-Laurent-Kogan (de), A.-F., "Communication ou création, quels sont les usages des TIC ?", in deuxième Workshop de Marsouin, ENST Bretagne, Brest, 2003.
- Méliani, V., *Art actuel et nouvelles technologies : une quête de repères à travers les propos des acteurs*. Mémoire de DEA. Université de Montpellier III, 2002.