

Etude sur les structures soutenant le développement des arts électroniques en France

Rapport rédigé pour le Ministère de la culture et de la communication (DAP - DDAT)

Jean-Michel Lucas, Annick Bureau et Serge Pouts-Lajus

novembre 2000

Sommaire

Introduction , 2

Première partie

Les organismes face aux critères habituels d'éligibilité des projets culturels, 8

Les organismes de l'étude forment-ils un ensemble homogène et à quel titre ?, 9

Le jeu de l'éligibilité et la présentation des actions des organismes, 14

Limites du jeu de l'éligibilité, 19

Deuxième partie

De la pratique de l'expérimentation à la fonction "expérimentation artistique", 30

Enjeu et importance de l'expérimentation, 31

Intégration du processus d'expérimentation artistique dans la politique culturelle :
la légitimité de la fonction expérimentation, 35

Troisième partie

Préconisations pour gérer et évaluer la fonction d'expérimentation artistique, 42

Le programme PEXART : programme d'expérimentation artistique en arts électroniques, 43

Illustration, 50

Conséquences à envisager, 52

Annexes

La scène internationale des arts électroniques, 58

Les nouveaux acteurs de l'art électronique : structures virtuelles dans le cyber-espace, 64

Fiches synthétiques des organismes visités, 77

Introduction

Les "arts électroniques" ont déjà fait l'objet de plusieurs études et rapports destinés au ministère chargé de la culture. Deux rapports s'inscrivent dans une approche globale. Ils énoncent les interrogations et problématiques que soulève le vaste domaine des arts électroniques. Ils dessinent les contours de la politique à suivre, proposant des stratégies d'actions et suggérant des méthodes et modalités de soutien aux diverses structures et porteurs de projets.

Le premier rapport, à notre connaissance, est signé Pierre Musso : "Pour un "Bauhaus électronique", La création artistique et les nouvelles technologies", rapport au Ministre de la culture, de la communication et des grands travaux, décembre 1990. Pierre Musso plaide pour une "Cité créatrice" par la mise en réseau de plusieurs institutions existantes et différents pôles reposant également sur des structures existantes (un pôle de formation, un pôle de "monstration" des œuvres, un pôle industriel, un pôle de recherche, etc.). C'est sur la base du rapport de Pierre Musso que le Métafort sera fondé.

Le deuxième rapport date de 1993. Il regroupe sous le titre "Travaux et propositions" les réflexions du "Groupe de réflexion sur les nouvelles technologies", mis en place par la DAP à la demande de François Barré, Délégué aux arts plastiques. Sous la responsabilité scientifique de Paul Virilio, ce groupe avait pour objectif de "concevoir les lignes de force d'une politique à court, moyen et long terme mettant en place des structures adaptées et proposant des actions dans le champ des relations art et technologies".

Le rapport inclut des textes de différents auteurs qui rendent compte de la complexité des interrogations. Il formule des propositions "d'organisation et de coordination au sein des institutions" et trace les pistes d'une "politique cohérente" qui "suppose la possibilité pour les artistes d'être informés, de rencontrer des chercheurs, de trouver des lieux d'expérimentation les plus divers, d'obtenir les conditions spécifiques de réalisation par les moyens techniques appropriés et de présentations les plus adéquates à la nature de leurs travaux".

On notera, par ailleurs, le rapport de mission "Art, Science, Technologie" de Jean-Paul Risset pour le Ministre de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie. Le rapport Risset, paru en 1998, vient compléter la réflexion des décideurs publics. L'origine de la commande (le ministère de l'éducation nationale et non celui de la culture), le fait que Jean-Paul Risset soit un artiste musicien et un chercheur, ainsi que la nature de la question posée, place de facto ce rapport dans un spectre plus large (multidisciplinaire, incluant notamment la musique) et met l'aspect "recherche" au cœur de la réflexion sur la stratégie publique à développer.

Bien que chaque rapport ait une approche particulière, ils présentent des points communs.

- Tous mettent en exergue les dimensions nouvelles de la création dans le domaine de l'art électronique. Ils soulignent le rôle majeur de l'écriture formalisée et l'importance des évolutions technologiques. Ils insistent sur les relations de la création artistique avec la "recherche" et à "l'industrie" et posent la nécessité de réponses adaptées, notamment par la mise en place de "lieux de création et de recherche" spécifiques.
- Tous insistent sur une politique globale prenant en compte le soutien à la création mais aussi la formation, la monstration, l'information, etc. Ils font apparaître le caractère déterminant et systématique du fonctionnement en "réseau" entre les différentes structures concernées.
- Par-delà leurs différences d'objectifs stratégiques et opératoires, ces rapports mettent l'accent sur les multiples questionnements du sens que soulève le domaine des arts électroniques. Ils revendiquent la nécessité de maintenir largement ouverte la réflexion théorique et esthétique dans un contexte de changements rapides et de fortes incertitudes.

D'autres études ont été réalisées à la demande de la DAP ou de la Mrt. Elles visent moins la définition d'une politique générale que l'analyse d'une question plus précise.

Mentionnons ici :

- "Art et technologie : la monstration", Annick Bureau, Nathalie Lafforgue et Joël Boutteville, 1996. Etude pour la DAP.
- "Transdisciplinarité et genèse de nouvelles formes artistiques", Sally Jane Norman, novembre 1998. Etude pour la DAP.
- "Art & réseau aux Etats-Unis", rapport de Gilberte Houbart pour la mission de la recherche et de la technologie du ministère de la culture, juin 1995.
- Cette étude présente les différents aspects de la création liée au réseau Internet aux Etats-Unis, pays alors en pointe dans le domaine.
- "Etat de la création holographique en France et à l'étranger", rapport de Marc Piemontese à la mission de la recherche et de la technologie du ministère de la culture (rapport non daté, effectué dans les années 90).

- "Culture visuelle et art collectif sur le web" étude d'Anne Sauvageot & Michel Léglise, pour la DAP, 1999.

L'ensemble de ces études et rapports constitue une base de réflexion pour la politique publique en complément des nombreux ouvrages publiés sur le sujet. La bibliographie est longue et s'alourdit chaque jour, sur papier ou en ligne sur Internet.

Dans ce contexte imposant, la présente étude se limite à un objet modeste. Elle résulte des interrogations formulées par la DAP, la Ddat et plusieurs Drac sur les relations entre le ministère de la culture et une dizaine d'organismes engagés dans des activités liées à la création en arts électroniques. Elle cherche à tirer des enseignements de ces relations pour dégager des "règles du jeu" pouvant s'appliquer, dans le cadre de la politique culturelle publique, aux structures soutenant le développement des arts électroniques en France.

La liste des organismes que nous devions prendre en compte a été définie de manière très précise et limitée. Il s'agit de : Art 3000, le CICV-Centre Pierre Schaeffer, le Métafort, Le Fresnoy, La Maison des Arts de Créteil, Cypres, Fearless, auxquels se sont rajoutés Vortex et le projet QIO. Les rencontres que nous avons eues avec SCAN, La Friche de la Belle de Mai, Vidéochronique et l'Ecole d'art d'Aix-en-Provence furent circonstancielles, même si elles ont apporté des éléments très importants à notre propos.

Quatre observations ressortent de cette liste.

1. Tous ces organismes ont pour objectif d'aider et de soutenir le travail de créateurs. Cette fonction de soutien à la création est au cœur de l'interrogation qui justifie cette étude. Les structures dont la fonction principale relève d'autres missions que le soutien à la création, par exemple l'organisation d'expositions d'arts électroniques ou la sensibilisation aux nouvelles technologies, n'étaient pas incluses dans la liste de départ.
2. L'activité de création s'inscrit dans le champ des arts "plastiques" ou des arts "visuels". Aucun organisme de création musicale ne fait partie de l'étude, et la MAC de Créteil est entrée dans le champ de l'étude par le biais de son studio de création qui, précisément, porte sur l'image. C'est donc la relation entre les arts plastiques contemporains et les arts électroniques qui fait l'objet du questionnement initial.
3. On notera que, si la mission de soutien à la création est centrale, les organismes concernés par l'étude ne s'y cantonnent pas. Même Fearless, dont c'est l'activité principale, inclut fortement la formation et s'inscrit dans des actions de monstration et de diffusion. La caractéristique de ces structures est bien qu'elles remplissent, en plus du soutien à la création, plusieurs fonctions, ce qui fait leur force... et leur faiblesse, notamment par le manque de lisibilité qui leur est souvent reproché.
4. La répartition géographique des organismes étudiés sur le territoire national est contrastée. La région PACA, sur Marseille et Aix, révèle une dynamique certaine avec Fearless, la Friche de la Belle de Mai, Cypres, Vidéochroniques, les écoles d'art d'Aix et de Marseille. Trois organismes sont situés en région parisienne (Métafort, Arts 3000, la MAC), un dans le Nord (Le Fresnoy), un dans l'Est (Le CICV). Aucun organisme n'est repéré dans l'Ouest ou le Sud-Ouest. Cela ne veut pas dire qu'il n'y ait pas d'autres initiatives concernant les arts électroniques. Si l'étude s'était concentrée sur des organismes conduisant des actions de monstration ou de sensibilisation aux arts électroniques, il aurait fallu prendre en compte les "Rencontres Arts Electroniques de Rennes", "Station Mir" à Hérouville Saint Clair, "Bandits Mages" à Bourges, "Panoplie" à Montpellier. La liste établie par les services pointe, néanmoins, en symptôme, un déséquilibre qui mériterait d'être précisé, dans les rapports entre la création en arts électroniques et le développement du territoire.

Au total, l'étude concerne des organismes et des projets qui défendent l'idée que le développement du numérique doit être étroitement associé à l'intervention d'artistes. Ils sont organisés pour tenter de répondre à cette ambition. Ils font tous un usage intensif, souvent central, des technologies numériques et placent les artistes en situation privilégiée. Ils remplissent des fonctions (création, formation, diffusion, formation, sensibilisation...) qui, a priori, entrent dans le champ de compétences du ministère de la culture.

Toutefois, chacun des organismes ou projets étudiés a une histoire particulière et se présente comme un cas unique, marqué par de fortes individualités. Chaque organisme et projet a ainsi sa propre trajectoire, en particulier, vis-à-vis du ministère de la culture et de ses services centraux ou déconcentrés. On constate ainsi une diversité d'attitudes des services vis-à-vis de ces organismes et de ces projets. Chacun fait l'objet d'un traitement sui generis, comme si la dimension "arts électroniques" n'était pas suffisante pour permettre une approche homogène, fondée sur des règles communes applicables à tous les dossiers.

A partir de là, l'interrogation centrale de l'étude peut se résumer ainsi : ces organismes qui se consacrent au soutien à la création en arts électroniques sont connus des services mais les relations ne paraissent pas totalement satisfaisantes, ni pour les uns, ni pour les autres.

Les services s'interrogent fréquemment sur la portée des projets proposés par les organismes. Légitimement, ils se posent, par exemple, la question du réel apport des structures à la création artistique contemporaine ou tentent de saisir l'articulation entre les activités de création et les activités de formation, de diffusion, de monstration, de sensibilisation. Il apparaît ainsi que la lisibilité des organismes et de leurs projets n'est pas toujours clairement établie en terme de politique culturelle publique.

A l'inverse, les organismes étudiés perçoivent mal la cohérence des approches des différents services du ministère vis-à-vis de leur travail. Ils ont le sentiment que les critères d'appréciation de leurs activités sont aléatoires et, finalement, que l'institution ministérielle a des difficultés à définir une position précise et homogène vis-à-vis des missions qu'ils se sont données.

L'étude doit donc tenter de cerner ces ambiguïtés pour éclairer le ministère sur la conduite à tenir. Trois perspectives peuvent être posées :

- Le ministère est-il confronté à des sollicitations qu'il convient de gérer dans les dispositifs existants, quitte à améliorer leur fonctionnement et à augmenter les moyens ? Doit-il, par exemple, revoir ou adapter les techniques administratives de pilotage des projets à vocation transversale entre les directions, entre la centrale et les services déconcentrés, entre l'Etat et les collectivités ?
- Est-il plutôt devant la nécessité de reconnaître un nouveau champ de la création artistique pour lequel des dispositifs spécifiques devraient être conçus et appuyés par des enveloppes de crédits particuliers ? Un nouveau label "CARTEL" (centres d'arts électroniques) est-il la solution à l'instar des ECM, des SMAC ou des "Scènes Conventionnées" ?
- Doit-on plutôt considérer qu'il doit revoir ses méthodes d'approche eu égard aux objectifs des organismes, à la nature de leurs activités, aux mises en mouvement qu'ils opèrent ? On ne peut en effet exclure l'hypothèse que les démarches habituelles doivent être interrogées pour favoriser une reformulation des problèmes posés par les organismes et inciter à définir un cadre d'intervention publique mieux adapté aux fonctions développées par les structures soutenant la création en arts électroniques.

Les trois perspectives doivent être mobilisées pour répondre aux ambiguïtés actuelles. A notre sens, il apparaît évidemment souhaitable d'améliorer la gestion, les moyens et la transparence des dispositifs existants de la politique culturelle de l'Etat. Il s'impose aussi d'être attentif aux nouvelles tendances du champ artistique. Nous formulerons d'ailleurs des préconisations à cet égard.

On ne saurait toutefois en rester là. L'observation de la dizaine de cas étudiés s'inscrit dans un contexte d'évolution rapide des technologies qui subit ou s'enrichit des logiques de la compétition mondiale. Il n'est pas déraisonnable de penser que ces structures sont les premiers signes d'une tendance qui peut s'avérer lourde pour l'avenir proche. Déjà, les services du ministère sont confrontés à la croissance des demandes de soutien d'organismes associant intentions d'artistes et technologie évolutive.

Si les technologies numériques doivent occuper une importance croissante, en particulier dans les projets artistiques, perspective cohérente avec le rapport du Premier Ministre sur la société de l'information et de la communication, il est probablement souhaitable que le ministère s'y prépare. L'observation des structures nous conduit à suggérer que cette adaptation passe par une évolution des critères de recevabilité des projets, un élargissement des fonctions pertinentes, une redéfinition des modalités d'évaluation, pour donner une meilleure assise à la politique publique culturelle. La prise en compte des mouvements complexes découlant de l'activité des organismes étudiés et de ceux qui emprunteront le même chemin, semble devoir s'accompagner de mutations dans l'intervention du ministère. La perspective d'une politique de "programmes opérationnels", en partenariat avec les collectivités territoriales, pourrait tracer le contour des missions de service public, là où la technologie, l'art et leurs impacts dans la société se nourrissent de dynamiques expérimentales.

Pour aller dans cette voie, nous analyserons, dans la première partie, la manière dont les organismes se présentent au ministère pour bénéficier de son soutien. Ils tiennent manifestement à jouer le jeu de l'éligibilité montrant que leurs activités s'inscrivent dans le cadre des fonctions habituelles de la politique culturelle de l'Etat (création diffusion formation, sensibilisation). Il n'est pas certain pour autant que ce jeu de l'éligibilité soit adapté. Les réponses des services incitent à penser que ces fonctions classiques ne recouvrent qu'imparfaitement les activités des organismes concernés et, par conséquent, génèrent pour beaucoup les ambiguïtés constatées.

Nous serons ainsi conduits, dans la deuxième partie, à suggérer la prise en compte par la politique culturelle publique d'une fonction nouvelle, liée aux activités d'expérimentation que développent les organismes mobilisant des artistes. L'intégration de la fonction " d'expérimentation artistique " dans la politique culturelle publique nous semble susceptible de réduire les incompréhensions.

Elle ouvre, alors, dans la troisième partie, sur des préconisations susceptibles de permettre à l'Etat et aux collectivités territoriales de s'engager dans une politique cohérente et maîtrisée de développement des structures se consacrant aux arts électroniques.

Première partie

Les organismes face aux critères habituels d'éligibilité des projets culturels

La présente étude est motivée par l'existence d'une catégorie particulière d'organismes que le ministère semble avoir des difficultés à appréhender. De manière générale, on ne peut exclure l'hypothèse que ces difficultés proviennent du flou de la notion même d'arts électroniques autant que de l'hétérogénéité des situations technologiques qui accompagnent le travail des créateurs. De manière plus particulière, on observe que les organismes sur lesquels porte l'étude ont des sujets de préoccupations différents les uns des autres. Ils ne se consacrent pas aux mêmes "segments" du vaste domaine des arts électroniques. De surcroît, les missions qu'ils remplissent et leurs modes d'organisation sont différents.

La question préalable est donc de savoir à quel titre il est légitime de regrouper ces organismes dans une catégorie unique, qui serait pertinente pour la politique culturelle publique. On trouvera cette homogénéité moins dans les activités elles-mêmes que dans la problématique commune qui anime les porteurs de projet. Dans ces conditions, la réflexion de la politique publique devrait plutôt se concentrer sur cette problématique pour dégager les mesures les mieux adaptées.

La difficulté d'appréhender le domaine des "arts électroniques" est encore plus grande lorsque l'on observe, à l'issue des entretiens, que cette problématique commune reste souvent implicite dans le propos des organismes. Chacun plaide surtout pour la singularité de ses actions en considérant d'emblée qu'elles méritent un soutien du ministère de la culture. Les organismes revendiquent leur dimension novatrice mais tiennent à présenter leurs activités conformément aux fonctions classiques retenues par les services : création, diffusion, formation, sensibilisation. Ils jouent le jeu de l'éligibilité, estimant que les critères habituellement utilisés par le ministère leur sont applicables.

Les services, quant à eux, sont amenés à répondre aux sollicitations des organismes. Ils s'appuient légitimement sur les cadres d'intervention existants au ministère de la culture. Ils ne répondent ainsi qu'indirectement à la problématique des arts électroniques. On trouvera, par exemple, des soutiens au titre de la création si le dossier fait apparaître la qualité des œuvres créées. Il est clair que l'appartenance à une éventuelle catégorie "arts électroniques" n'est pas significative dans l'attribution de l'aide. L'analyse des types de réponses formulées par les services montre alors que ces situations ne sont pas toujours bien vécues par les uns comme par les autres, comme si le dialogue était fondé d'emblée sur un quiproquo entre les organismes et les services.

C'est à l'examen de l'ensemble de ces ambiguïtés que se consacre cette première partie de l'étude.

Les organismes de l'étude forment-ils un ensemble homogène et à quel titre ?

L'unité du domaine "arts électroniques" n'est pas évidente à cerner. L'examen des cas particuliers de l'étude confirme l'hétérogénéité du domaine et oblige à poursuivre la réflexion.

Les arts électroniques : un domaine instable

Tous les organismes et projets étudiés relèvent des "arts électroniques". Pour autant, un tel domaine est loin d'être stabilisé dans sa définition même. L'évolution du vocabulaire le montre assez. Nous sommes passés, imperceptiblement ou à coup de batailles entre "anciens et modernes", de la "sculpture/peinture" aux "beaux-arts", puis aux arts "plastiques" (terminologie en cours). Plus récemment est apparue la notion d'art "visuel" qui intègre une grande partie de la production artistique avec les nouveaux médias, mais qui conserve l'accent sur "l'image".

Tentatives de définitions

Les frontières des noms ne cessent de bouger. Les "arts électroniques" ont connu successivement ou simultanément plusieurs appellations : "art cybernétique" (fin des années 60 – début des années 70), "computer art" ou "art à l'ordinateur" (années 70 et début des années 80), "arts électroniques" (depuis les années 80) remplacés quelquefois par "arts technologiques", pour arriver aujourd'hui (fin des années 90) à "arts et nouveaux médias", "art multimédia" ou encore "cyber arts", ce dernier terme constituant un savoureux et intéressant retour aux origines.

A côté de ces termes génériques, on trouve des dénominations plus spécifiques telles : vidéo, infographie, animation par ordinateur, image de synthèse, image numérique, installations interactives, hypermédia, net art (avec ou sans point au milieu selon la position idéologique et esthétique que l'on prend), etc. Ces derniers décrivent des pratiques particulières reposant sur un médium technologique dominant dans l'œuvre.

L'art électronique pourrait apparemment entrer dans le champ des arts "visuels". Mais, il n'est pas évident de l'y réduire, puisque, pour exemple, l'art de la communication et une grande partie de l'art sur Internet aujourd'hui ne relèvent pas stricto sensu des arts visuels et ouvrent surtout de nouvelles perspectives. La question artistique et esthétique centrale est moins "l'image" que la connexion et la connectivité, le lien. Une installation interactive ou de réalité virtuelle est tout autant tactile que visuelle. En outre, elle inclut du son mais ne peut pas être qualifiée, à strictement parler, "d'audiovisuelle". La robotique n'est pas de la sculpture, les performances ne sont ni du théâtre ni des arts plastiques ou visuels. Quant à l'art transgénique, on se demande bien à quelle catégorie le rattacher !

De ces glissements furtifs sur la "forme" artistique, sont nées, dans le champ de l'art électronique, les notions d'œuvres interdisciplinaires, transdisciplinaires, hybrides, ce qui n'a pas manqué de produire, dans le champ de l'art contemporain "classique", crispations et débats autour de ces œuvres n'entrant pas dans les catégories reconnues et empruntant à plusieurs catégories à la fois. L'art électronique revendique souvent ces mélanges de genres, il n'hésite pas à se distribuer dans les catégories existantes de l'art : art visuel, théâtre, danse, musique, etc., en jouant de l'hybridation et du déplacement des frontières qui deviennent des ambitions centrales, sans cesse proclamées par les acteurs.

Au-delà des jeux sémantiques, il nous semble surtout que le terme "d'arts électroniques" renvoie à la nécessité d'une interrogation permanente sur les frontières de l'art. Il caractérise moins un état, un genre, un style d'art qu'il ne pose la nécessité du débat sur l'évolution et l'expansion des formes esthétiques. Dans *Expanded Cinema*, publié en 1970 (Dutton), Gene Youngblood écrit : "For some time now it has been clear that intermedia art is trending toward that point at which all the phenomena of life on earth will constitute the artist's palette."

Les incompréhensions et les difficultés sont renforcées par une autre spécificité des arts électroniques. Il s'agit de la nature et des conditions de la création, de la production, d'une partie importante de l'art électronique.

L'art électronique nécessite la mobilisation de ressources importantes (équipements matériels, studios, compétences humaines, etc.) au stade de la définition de l'œuvre et de sa création. Les mots sont éloquents : on parle de "faisabilité" d'un projet, de "production" d'une œuvre, etc. Ce vocabulaire - et les méthodes utilisées - sont familiers aux mondes du théâtre, de la danse, du cinéma pour lesquels il existe des "producteurs" qui sont différents des "créateurs", mais encore étrangers à celui des arts plastiques.

Par ailleurs, l'art électronique n'a bien souvent aucun "objet" à vendre. L'artiste ne peut donc prétendre à être rémunéré de son travail sur la base de la vente d'un "bien" matériel aisément identifiable. L'artiste est passé du rôle de producteur d'objets à celui de fournisseur de services. On achète du temps, un contexte, du plaisir. Quelquefois, ou pour certaines pratiques, il existe un "bien" qui se rapproche de l'ancien objet d'art mais qui, en fait, est plus proche du livre ou du disque, c'est-à-dire un support multiple qui contient tout ou partie de l'œuvre (CD-ROM, bande vidéo par exemple).

Le glissement de la notion d'art "plastique" ou "visuel" à celui "d'intermédia" ou maintenant de "multimédia" et

le changement profond dans les conditions de création des œuvres, dans leur nature et du rôle de l'artiste, ont engendré de nouvelles réalités dont les contours se modifient sans cesse.

Outre l'indétermination revendiquée du domaine des "arts électroniques", qui fait sa richesse autant que sa faible lisibilité, il existe une autre difficulté. Derrière le terme générique, se profilent des situations technologiques très diversifiées qui placent les artistes dans des positions différentes. Avec les matériels existant aujourd'hui sur le marché, il est possible d'avoir, pour 50 000 F environ, une très bonne base de travail, inaccessible auparavant pour des raisons de coûts et de maintenance. Les artistes peuvent donc se doter de "studios personnels" à des prix convenables. Ces matériels ne réclament pas des compétences insurmontables et sont conçus pour être aisément maîtrisés par leur utilisateur. De plus, le développement d'Internet permet de faciliter les échanges et les projets entre personnes "délocalisées". Mais, dans le même temps, des outils très sophistiqués, avec des fonctions spécialisées apparaissent. Ils contribuent à améliorer la "qualité" mais aussi à modifier les approches artistiques et à élargir encore le champ d'investigation des artistes. Ces outils nécessitent des niveaux de compétence appréciables et imposent, le plus souvent, la présence de techniciens très qualifiés au côté de l'artiste.

D'un extrême à l'autre, la possibilité d'accéder aux différents outils répond à des logiques économiques et sociales très hétérogènes. Certains matériels s'acquièrent sur le marché à des prix raisonnables, d'autres supposent des investissements importants supportés par des grandes entreprises avec lesquelles l'artiste doit négocier pour en faire un usage particulier, rarement lucratif pour l'entreprise, d'autres enfin sont mis à disposition de certains artistes par des organismes soutenus par des financements publics. Au choix des matériels, des techniques et des compétences se trouvent ainsi associées des situations de nature différente pour les artistes. Sans compter que ces matériels nouveaux ne le restent pas longtemps. L'obsolescence est rapide, le marché propose de nouvelles gammes de matériels et de logiciels, modifiant ainsi rapidement les conditions d'accessibilité aux matériels et compétences. Le domaine est tout sauf stabilisé dans ses références techniques.

Pour en rester à l'essentiel, les conditions d'accès des artistes aux outils numériques sont trop disparates et trop volatiles, les situations que rencontrent les artistes sont trop différenciées pour que l'on puisse sérieusement penser que l'homogénéité du domaine est fondée sur l'outil numérique.

Des situations particulières très diverses

L'examen des cas particuliers de l'étude confirme cette diversité des situations. On repère aisément que les organismes étudiés occupent des positions différentes par rapport aux divers segments de la création en arts électroniques. L'homogénéité ne tient pas vraiment aux caractéristiques des activités artistiques. Certaines relèvent d'actions et de pratiques "dans le mouvement" associant expérimentation, innovation, recherche sur du matériel haut de gamme. Pour les organismes de l'étude, on constate une offre large pour la vidéo et l'image numérique avec une offre très convenable (Fearless, CICV, Le Fresnoy). Par contre, l'image numérique 3D, l'interactivité, la robotique sont des préoccupations encore peu présentes.

D'autres touchent au réseau Internet ou à la réalisation de CD-ROM. Deux structures proposent une offre. Il s'agit du CICV qui développe une recherche importante de création sur le Web et du Métafort qui a soutenu de très nombreux projets ces dernières années. L'école du Fresnoy s'est engagée récemment dans un projet encore en construction (Marcel). Par ailleurs, la Maison des Arts de Créteil dispose d'un studio spécialisé dans les images pour la scène, la capture de mouvement, le spectacle multimédia et Fearless, le CICV et Le Fresnoy développent des projets avec des professionnels du spectacle vivant.

On observe enfin peu d'activités relevant de la robotique, de la mécanique, des installations interactives, de la réalité virtuelle, et des œuvres génératives. Seuls les artistes déjà reconnus (Jean-Pierre Balpe, Michel Jaffrennou, Maurice Benayoun) peuvent créer dans ces domaines, soit en utilisant les laboratoires de recherche existants (Paris VIII, IRCAM) ou les ressources des entreprises privées, soit en travaillant dans des structures étrangères (Sommerer et Mignonneau, Benayoun). D'autres activités de création relèvent d'actions structurées et formalisées à partir de matériels standards. En général, les structures concernées intègrent ces pratiques artistiques entre deux productions plus importantes et n'en font pas, sauf le Métafort, une composante centrale de leur mission.

On pourrait tenter de retrouver une unité dans les missions remplies par les structures ou dans leurs caractéristiques institutionnelles. Là encore, on doit bien constater des différences sensibles.

Analyses comparatives des statuts des organismes

Un examen attentif des statuts laisse paraître des formulations très "personnalisées" des objectifs des structures. On comprend que, derrière chacune des rédactions des statuts de

l'association, la structure s'occupe "d'arts électroniques", mais le terme n'est pas toujours revendiqué. Plus largement, on observe que les associations font référence à des registres différents pour identifier leurs objectifs spécifiques. Si l'on devait prendre au sérieux, comme il convient, la rédaction statutaire des objectifs, on pourrait même se demander si tous ces organismes concernent le même domaine, tant les vocabulaires s'épanouissent au gré des inspirations des rédacteurs.

A titre d'exemples, nous avons fait l'exercice sur les statuts du CICV, de Cypres et de Fearless. Le CICV s'affirme comme un "centre international de création multimédia et d'ingénierie culturelle", Fearless s'identifie à un "centre de création et de formation dans les arts électroniques" et Cypres comme un "centre interculturel de pratiques, recherches et échanges transdisciplinaires".

Les différences peuvent paraître modestes mais elles se renforcent dans la définition juridique des objectifs. Le CICV se donne comme objectif de "s'affirmer comme un lieu de production artistique de référence, de soutien à toutes formes de créations artistiques liées aux arts plastiques, à l'audiovisuel et au multimédia". Fearless se contente du registre des "arts électroniques" mais fait aussi référence à la création : l'objectif est de "participer au développement d'une véritable dynamique de création dans les arts électroniques". Par contre, Cypres ne mentionne nullement la création dans ses objectifs et encore moins la création artistique. Il est seulement fait mention des "milieux artistiques" et des "artistes". Pour poser l'identité juridique de l'association, Cypres revendique, dans l'article 2 de ses statuts, sa volonté "de développer la recherche dans les domaines transdisciplinaires et interculturels". Il est aisé de remarquer que ces trois références (recherche, transdisciplinarité, interculturelité) ne sont pas explicites dans les statuts des autres structures, sauf de manière incidente pour la "recherche" dans les statuts du CICV.

Ainsi, le texte qui fonde l'identité des associations vis-à-vis des tiers révèle surtout l'originalité de l'association, son caractère unique et irréductible à tout autre domaine existant. Loin de chercher à définir sa contribution spécifique à une finalité commune et partagée, chaque association cherche plutôt à s'identifier "ailleurs", pour ne pas être confondue avec les autres.

Les associations, en tant qu'acteurs du domaine, n'ont pas tenté d'établir une représentation homogène minimale fournissant le socle d'une discussion commune avec les pouvoirs publics sur le sujet des arts électroniques. En clair, il n'est pas certain que cette affirmation de la singularité et de l'originalité permette aux pouvoirs publics de saisir la nécessité d'une politique globale en arts électroniques. En brouillant les pistes de son identité spécifique, le domaine des "arts électroniques" ne facilite pas la résolution des ambiguïtés.

La "toute puissance de la pensée" étant ce qu'elle est, il faut reconnaître qu'une fois passée l'étape des déclarations de finalités générales, les statuts se rapprochent dans l'énoncé des actions concrètes à conduire. Chacun des statuts fait référence à des actions de formation, de production, d'exposition, de rencontres et d'échanges en partenariat ou en réseau local national et international. Il est aussi à noter que l'organisation de résidences d'artistes est revendiquée par toutes les structures (même si, dans ses statuts, Cypres évite l'usage de cette expression). Les formulations des "pratiques" permettent ainsi de retrouver une homogénéité que l'énoncé des finalités s'emploie à masquer.

Si l'unité du domaine n'est pas facile à repérer dans les objectifs, elle n'est pas plus évidente au niveau de l'organisation des structures. Par rapport au thème central de notre étude, il faut insister sur les rapports de ces structures à la politique publique.

- 1) Les deux écoles d'art sont des régions municipales. Leurs activités liées aux arts électroniques sont d'emblée de nature publique, mais ces activités s'appuient en partie sur des collaborations avec des associations privées. La pertinence incontestée des réalisations n'interdit pas de s'interroger sur le caractère "hybride" des relations à la politique publique.
- 2) Le CICV, le Métafort et le Fresnoy sont des associations nées d'un partenariat entre les collectivités territoriales et l'Etat. On sait que ce type de partenariat n'est plus souhaité et oblige à des évolutions de structure. Il n'en reste pas moins que, sous des formes diverses, l'assise de l'association est étroitement liée à ces partenaires publics. De telles associations sont considérées comme faisant partie intégrante de la politique publique, même si leur forme juridique est plus ou moins bien établie.
- 3) Les autres cas de figures relèvent d'associations de statut privé, recevant un soutien pour leur fonctionnement ou leurs projets. Les contributeurs publics, dont le ministère de la Culture, constatent simplement la concordance entre leurs objectifs de politique publique et le travail de l'association. Ils subventionnent plus qu'ils ne missionnent l'association, quand ils ne se contentent pas, de temps à

autres, de passer une commande de prestation à leur bénéfice.

- 4) On ne peut exclure, par ailleurs, les perspectives de développement de projets en arts électroniques qui prendraient la forme d'établissements publics relevant de la loi de 1984 sur l'enseignement supérieur.

Ainsi, pour des actions en arts électroniques relevant de pratiques proches, sinon identiques (résidences d'artistes, utilisation de matériels spécialisés, productions d'œuvres ...), les positionnements dans la sphère de la politique publique peuvent être différents au gré des circonstances. Le caractère public des actions reste globalement mal défini et peu lisible.

On constatera enfin que la taille des structures qui nous occupent et leur budget ne font que confirmer l'hétérogénéité du groupe étudié. Les budgets oscillent entre 0,4 MF et 25 MF et les équipes regroupent entre 3 et 30 équivalents temps plein.

*
* *
*

Au total, ce rapide tour d'horizon conduit à conclure que le domaine des "arts électroniques" ne présente pas une unité clairement définie. Plus exactement, les acteurs de ce domaine ne cherchent pas à se structurer pour faire apparaître une unité minimale qui leur permettrait de négocier la reconnaissance de leur domaine au sein de la politique culturelle publique.

Il n'est donc pas étonnant que les décideurs publics, Etat et collectivités, aient quelque peine à situer les acteurs des arts électroniques dans les politiques qu'ils conduisent.

Pourtant, à travers l'observation des situations concrètes et des déclarations des acteurs, il semble possible de repérer l'unité du domaine. Tous les acteurs obéissent ainsi à une finalité commune, probablement celle de parier sur la capacité d'artistes à s'emparer pour leur compte des potentialités offertes par les technologies disponibles ou en devenir.

Tous les acteurs étudiés expriment, avec passion et détermination, leur volonté de favoriser les processus d'appropriation de l'univers numérique par des artistes, intervenant comme artistes et non comme faire valoir des technologies ou des intérêts commerciaux. Il s'agit de tenter, d'essayer, d'expérimenter, de forcer les frontières posées par les techniques et les représentations. Au fond, l'unité du domaine semble tenir à cette problématique de la tentative et de l'essai. C'est, à notre sens, autour de cette problématique que devrait s'orienter la réflexion des décideurs publics chargés des politiques culturelles, pour déterminer à quelles conditions les activités qui répondent à une telle problématique relèvent ou non de l'intérêt public.

Cette perspective est loin d'être évidente. Le problème qui nous paraît aujourd'hui central est que cette problématique de la tentative et de l'essai a peu de légitimité au sein des politiques culturelles de l'Etat comme des collectivités. De surcroît, elle n'est pas non plus explicitement revendiquée par les acteurs eux-mêmes qui préfèrent se contenter de plaider la conformité de leurs actions avec les critères d'éligibilité les plus couramment admis par la politique culturelle publique. C'est ce constat qu'il convient maintenant d'illustrer avant de suggérer les évolutions possibles.

Le jeu de l'éligibilité et la présentation des actions des organismes

On remarque immédiatement que chacun des organismes présente son activité dans les termes les plus appropriés pour convaincre ses interlocuteurs du ministère de la culture. L'enjeu est bien d'entrer dans le giron de la politique culturelle de l'Etat.

On constate, d'abord, que tous les organismes considèrent qu'ils contribuent, peu ou prou, au progrès de la société. Cette perspective est même posée comme une ambition politique qui ne saurait être étrangère aux préoccupations du ministère. La présentation vise ainsi à donner "du sens" aux évolutions technologiques en prônant l'intervention "libre" et "active" des artistes. Un tel affichage pose l'évidence de sa légitimité culturelle : l'intervention publique est nécessaire sous peine de laisser les logiques de marché, inscrites dans des flux mondialisés, exclure les interventions d'artistes ou les réduire à de simples "faire-valoir". L'activité culturelle de ces organismes se présente d'emblée sous les couleurs de l'intérêt général de la société en devenir. S'ajoute à cela la conviction affirmée que l'art est le cœur de l'activité de l'organisme, avec le statut que l'on doit accorder à ceux qui consacrent leur vie aux "œuvres de l'art et de l'esprit".

L'affirmation de principe, aussi séduisante soit-elle, doit s'accompagner d'autres arguments pour intégrer la politique publique. Les activités doivent être conséquentes et bien identifiées. On observe alors que la présentation des actions fait référence aux catégories habituellement utilisées par les différents services du ministère. Chacun considère que les actions qu'il mène s'inscrivent légitimement dans le champ de compétence du ministère.

Les organismes jouent, donc, a priori, le jeu de l'éligibilité. On voudra bien reconnaître l'importance de ce positionnement : en jouant ce jeu de l'éligibilité, la charge de la preuve est inversée. Il revient en fait aux services du ministère de justifier les raisons pour lesquelles telles ou telles actions ne sauraient bénéficier d'un soutien.

On illustrera d'abord ce point en reprenant quelques exemples de projets liés à l'éligibilité au titre de la création et de la diffusion artistiques, avant de donner des exemples concernant la formation et le développement culturel. On observera, enfin, un certain nombre de "décalages" qui tendent à montrer que l'activité des organismes ne peut se réduire à la présentation conforme aux critères courants d'éligibilité.

Actions éligibles au titre du soutien à la création et à la diffusion artistiques

On présentera, ici, une sélection d'exemples d'actions réalisées par les organismes et proposées pour un soutien du ministère.

Résidences d'artistes

L'entrée la plus nettement revendiquée concerne les "résidences d'artistes" même si les formes d'organisation sont différentes d'un organisme à l'autre. Dans tous les cas, la résidence est finalisée autour d'un projet de création d'une œuvre, ce qui suppose une négociation et un accord préalables entre l'artiste et l'organisme. La légitimité de ces actions est aisément plaidable.

Exemples de résidences d'artistes

Cypres accueille des artistes dans le cadre d'un accord franco-québécois de résidence d'artistes à vocation transdisciplinaire ; au moment de l'enquête, en juin 2000, Louis Veillette, créateur québécois de logiciels de poésie couplés à la techno achevait la première partie de sa résidence à Marseille, commencée en février. Cypres a également accueilli Xavier Rodriguez (Mexique) et Shilpa Gupta (Inde) dans le cadre du programme UNESCO-ASCHBERG.

Fearless accueille chaque année une vingtaine d'artistes. La résidence peut durer de quelques jours à quelques semaines. Elle vise toujours la réalisation d'une œuvre dont le contenu et la forme sont négociés préalablement, d'abord sur le plan artistique, ensuite sur le plan technique (étude de faisabilité). Les artistes sont supposés arriver avec des images tournées ; une fois l'accord trouvé, une convention est signée entre l'artiste et Fearless qui garde une copie de l'œuvre réalisée mais n'en est pas coproducteur. Un élément essentiel du dispositif est le "couplage entre l'artiste et le monteur". Au cours de leur résidence, les artistes sont invités, mais sans obligation, à échanger avec les élèves de l'école d'art de Marseille : rencontres, conférences, expositions dans l'école.

Le fonctionnement de Vidéochroniques (une vingtaine de résidences par an) est assez voisin de celui de Fearless. Vidéochroniques travaille davantage avec de jeunes diplômés et moins avec des artistes confirmés.

Le CICV avec son organisation élaborée et ses capacités d'évolution a une activité prolifique et diversifiée qui croise les préoccupations du ministère : résidences d'artistes, productions d'œuvres, expositions, publication.

Toutefois, l'éligibilité n'est pas toujours parfaitement acquise et peut prêter à discussions, apparemment techniques, avec le ministère sur la responsabilité artistique prise par la structure dans les productions et coproductions, et, par conséquent, sur les modalités de choix des artistes.

Les exemples suivants montrent bien que les processus de sélection employés sont divers, d'autant que les réseaux personnels, les affinités entre l'artiste et le responsable de la structure semblent jouer un rôle déterminant. A contrario, les critères et les protocoles de choix des artistes ne sont pas formalisés outre mesure. Par ailleurs, le statut de l'artiste au sein de la structure, comme les dispositions juridiques de collaboration et de coproduction, sont différents selon les organismes.

Dans les résidences, telles qu'elles sont pratiquées, en particulier par Vidéochroniques, la responsabilité artistique de l'organisme est explicitement engagée. Pour le choix des artistes, Edouard Monnet revendique une ligne éditoriale. Chez Fearless, les projets de résidence sont recherchés dans le réseau personnel de Dominik Barbier, lui-même artiste reconnu, sur la base d'affinités artistiques. Au CICV, le directeur revendique l'autonomie des choix de son équipe. Il estime que le choix résulte des discussions conduites avec l'artiste. C'est alors la volonté de toute l'équipe d'accompagner l'artiste dans son projet qui rend pertinent le choix opéré. Un fonctionnement en commission d'experts ferait perdre cette dynamique collective.

On peut distinguer ces exemples où la dimension artistique prime, des projets soutenus par Art 3000 et le Métafort qui font intervenir des préoccupations complémentaires : l'atelier d'Art 3000 est ouvert en priorité à des résidences d'artistes qui exploitent les franges les plus avancées de la technologie ; les projets du Métafort ont souvent une proximité et des affinités de contenu avec la vocation sociale et éducative générale de l'organisme. Par exemple, la revue littéraire Inventaire/invention donne une large part au thème de la ville et au travail d'écriture en collaboration avec les habitants de la banlieue.

On notera, aussi, que les projets de "résidences d'artistes" sont à géométrie variable par rapport au statut de l'artiste au sein de la structure. L'idée de coproduction, liée aux compétences collectives intellectuelles et techniques apportées par l'organisme à un artiste individuel, est sous-jacente à toutes les actions voyant un organisme apporter un soutien, au minimum technique, à un artiste pour l'aider à réaliser une œuvre. Mais cette idée est plus ou moins affirmée. Pour Dominik Barbier par exemple, "Fearless ne coproduit pas les œuvres en résidence". A l'inverse, Art 3000, dès lors qu'il met les matériels et l'expertise de son atelier à la disposition des artistes, se considère comme coproducteur et copropriétaire des œuvres produites à parité avec l'artiste (contrat très détaillé rédigé par un membre d'Art 3000, juriste). Chez Vidéochroniques, on distingue les coproductions et les postproductions.

Mais il n'est pas certain que les différences et les contrastes dans l'expression et la rédaction des contrats ne recouvrent pas des situations qui, en pratique, sont très proches les unes des autres. Par ailleurs, les œuvres dont il est question ne génèrent généralement aucun flux financier ou très peu. Ce qui compte, en pratique, c'est de trouver l'argent de la production et de savoir qui en dispose. La discussion sur l'exploitation des fruits de la coproduction, aussi importante soit-elle sur le plan symbolique, a en réalité peu d'implications concrètes.

Soutien à des projets d'artistes

De manière complémentaire, le soutien à la création est revendiqué au titre des apports artistiques ou techniques que fournit la structure à des artistes de disciplines variées

Exemples de projets au Métafort

La plupart des projets du Métafort entrent dans cette catégorie de projets multidisciplinaires ou plutôt multisectoriels (artistique, technique, éducatif, culturel, social). Certains appartiennent sans ambiguïté à la catégorie "artistique" (9 projets en 1999). Pour ces projets, l'apport du Métafort est principalement technique, logistique et promotionnel. Aucune revendication artistique particulière n'est affirmée par la structure elle-même, à l'exception de celle du choix initial des artistes et des œuvres. Le Métafort se contente de soutenir les artistes dans leur projet. Quelques exemples suffisent à montrer la variété des projets et l'implication du Métafort :

mise à disposition des moyens techniques et de la logistique de communication à Nicolas Moulin pour "Vider Paris", série d'images retouchées par ordinateur (Paris vidé de toute trace d'activité humaine).

Festival des jeunes conteurs francophones : mise en commun de "contes en farandoles" créés par des jeunes de pays francophones ; le Métafort est en charge de la partie multimédia du projet (circulation des textes sur Internet, affichage sur le Web).

mise à disposition d'un ban de montage informatique et d'un monteur professionnel à des cinéastes, artistes, documentaristes, scolaires (10 films montés en 1999).

assistance technique et hébergement pour des sites d'artistes (6 sites en 1999).

réalisation du CD-ROM "10 ans de Papotin" rassemblant des textes, poèmes, dessins créés par les jeunes de l'hôpital de jour d'Antony.

Le CICV n'est pas moins soucieux de diversité dans les relations avec les artistes. Entre les résidences courtes qui permettent à certains artistes de se frotter aux machines pour développer une partie de leurs projets, les résidences renouvelées où l'artiste poursuit un travail approfondi et régulier avec l'organisme, l'organisation de festival où des commandes d'artistes sont sollicitées, les interventions sur le "net", ou les prestations de service

à des commanditaires, les actions ont quelquefois des difficultés à s'inscrire dans les catégories d'éligibilité.

Au total, l'éligibilité de principe, au nom du soutien aux créateurs, se présente concrètement sous des formes différentes qui peuvent donner lieu à discussion avec les services.

Expositions et diffusion d'œuvres

La légitimité est aussi revendiquée au titre de l'organisation d'expositions (ou présentation) d'œuvres d'artistes choisis pour l'intérêt de leur création dans le domaine des œuvres électroniques.

Exemples d'expositions

Tous les organismes qui produisent ou coproduisent des œuvres (Fearless, Vidéochroniques, Art 3000, Métafort, CICV) ont très régulièrement l'occasion de les présenter lors d'expositions qu'ils organisent à cet effet ou en participant à des manifestations extérieures.

Les manifestations organisées par Art 3000, en particulier les Etats Généraux de l'écriture interactive, ont été, dans le passé, l'occasion de présenter des œuvres originales. Au cours des dernières années, à l'exception d'Exit à la MAC, les grandes expositions sont devenues rares en France.

L'organisation d'expositions internationales est l'une des vocations de Vortex qui souligne qu'il n'existe pas en France de lieu permanent pour la monstration des œuvres d'art électronique. Enfin, dans le domaine, particulier il est vrai, de la musique, il faut signaler les concerts de musique de style "electronica" organisés chaque mois par le Métafort dans le cadre du projet "Séances d'écoute".

Là encore, l'éligibilité de principe se traduit par la présentation de projets de monstration aux contours différents, qui ne répondent pas nécessairement aux règles en vigueur dans les services.

On notera aussi la diffusion d'œuvres produites dans la structure ou coproduite par la structure. Vidéochroniques et Fearless, qui coproduisent beaucoup d'œuvres sur support vidéo, en assurent eux-mêmes la diffusion, par une vidéothèque dans le cas de Vidéochroniques, à l'occasion de divers festivals dans les deux cas.

Un autre mode de diffusion des œuvres coproduites est le Web. Le Métafort, par exemple, produit et héberge sur son serveur la revue Inventaire/invention, première revue littéraire du Web en France. Le CICV présente sur la toile des projets d'artistes dont l'objet est le Web lui-même. Le projet SCAN vise, en particulier dans le secteur de la musique, à faire du réseau un instrument privilégié de diffusion. Dans le cas des spectacles vivants auxquels le studio technologique de la MAC apporte son soutien, la diffusion s'identifie au spectacle lui-même.

Publications

En dehors des publications déjà évoquées (revue d'art électronique Synesthésie et revue littéraire Inventaire/invention hébergées au Métafort), la revue Novart publiée pendant quelques années ou les actes des grandes manifestations citées ci-dessus (Art et cognition, Etats Généraux de l'écriture interactive), les organismes se contentent le plus souvent d'entretenir tant bien que mal un site Web d'informations générales sur leurs activités. Des exceptions méritent cependant d'être relevées : la revue électronique Audiolab (cnap-villars-aron.fr/audiolab/) créée par Jérôme Joy à la Villa Arson regroupe plus de 400 articles sur les pratiques de l'art audio. Sur le même serveur, le système JukeBox rassemble des œuvres sonores que des dizaines d'artistes ont volontairement placées dans l'espace public du Web ou des manifestations artistiques. Vidéochroniques publie depuis 1992 sous forme papier (4 500 ex.) et sur le Web (lafriche.org/videolux) une revue trimestrielle d'information Vidéolux, traitant de l'actualité des manifestations liées à la vidéo en région PACA. Par ailleurs, le CICV propose un site Web expérimental avec des contenus littéraires élaborées.

Formation

La légitimité des projets de formation est incontestable pour les écoles d'art. Pour les autres organismes, les actions sont moins formalisées. Chaque organisme propose des solutions pragmatiques, qui s'intègrent plus ou moins clairement dans les dispositifs de la politique publique de formation. On notera la formation dite de la pouponnière qui a permis au CICV d'accueillir des jeunes pour leur permettre de se qualifier dans le montage de projets liés au multimédia. Le Métafort fait état de formations diverses d'élus et de techniciens des services de municipalités en vue d'une meilleure compréhension des enjeux des arts électroniques.

Pour le reste, les solutions appliquées sont plutôt de type "apprentissage mutuels", sur le tas, par imitation, ce

qui correspond à une pratique courante dans le domaine des TIC. Par exemple, au cours des résidences organisées par Fearless, les artistes qui le souhaitent ont la possibilité de se former aux outils du studio, notamment au montage virtuel ; cette formation se fait sous forme de compagnonnage, avec les deux techniciens permanents de la structure. A la Villa Arson, le laboratoire SCAN, lorsqu'il sera opérationnel, se trouvera en position de prendre en charge la formation aux outils technologiques de création des artistes du centre d'art et des étudiants de l'école. Dans les perspectives de développement du laboratoire, il est prévu, d'une part, un mastère son et, d'autre part, une fonction de formation continue pour les enseignants des écoles d'art.

Développement culturel

L'éligibilité est aussi revendiquée au titre des enjeux de développement culturel, via la sensibilisation d'acteurs du social, de l'économie, de l'éducatif, ...

Parmi les organismes visités, le Métafort est certainement celui dont les activités en direction des acteurs du monde éducatif, socioculturel, économique sont les plus nombreuses. La MAC, sur des bases institutionnelles très différentes, est, elle aussi, très impliquée vis-à-vis de ces publics. Le CICV revendique fortement son intégration dans le tissu régional. Pour les autres organismes, les actions de ce type semblent plus ponctuelles. Vidéochroniques, par exemple, anime des ateliers de pratique artistique dans les écoles de Marseille, coordonnés par le théâtre Massalia.

Rencontres, séminaires, colloques

On retrouve enfin des demandes de soutien au titre de l'organisation de rencontres, séminaires et colloques sur les thèmes "arts, sciences, techniques et société", spécialisés ou grand public

L'organisation d'événements est, avec l'Atelier, l'une des deux raisons d'être d'Art 3000.

En dehors de celles organisées par Art 3000, deux manifestations importantes méritent d'être citées : Art et Cognition, organisé en 1992 par Cypres et l'école d'art d'Aix, les Assises du Métafort, organisé en 1994 à Aubervilliers alors que le projet n'était en préfiguration. En janvier 1997, le Métafort a également organisé à la Cité des Sciences la manifestation Cyber, Cités, Citoyens au cours de laquelle les 15 projets accueillis ont été présentés au public.

Comme pour les expositions d'œuvres, il faut souligner, hormis l'édition 99 des Etats Généraux de l'écriture interactive, l'absence de grande manifestation de réflexion sur le thème des arts électroniques, en France, au cours des 5 dernières années.

De ces illustrations choisies parmi beaucoup d'autres possibles, on retient que les organismes étudiés développent leurs activités dans des créneaux parfaitement repérés par le ministère de la Culture. Pourtant, les contacts et l'examen des dossiers montrent assez vite que le jeu de l'éligibilité n'est pas parfait.

Limites du jeu de l'éligibilité

On repère, ici ou là, des formulations qui expriment un certain décalage avec les argumentaires "éligibles". Ces décalages ne manquent pas de poser question car ils confirment les ambiguïtés constatées par nos différents interlocuteurs. Nous prendrons deux exemples pour illustrer les limites du jeu de l'éligibilité.

Exemple de Fearless

Fearless se présente délibérément comme une structure qui se consacre à la création en "arts électroniques", autour de projets éligibles au soutien à la création relevant des arts plastiques. Mais le dossier de présentation de la structure fait apparaître des intentions plus complexes. On repère, par exemple, le projet "Territoires Hybrides" qui concernent "les artistes qui défrichent les territoires hybrides au croisement des nouvelles technologies et du spectacle vivant (théâtre, danse, performance, musique, poésie, etc.).

Un tel projet ne perd pas son caractère éligible. Il multiplie au contraire ses entrées éligibles en faisant référence à plusieurs secteurs disciplinaires. Mais, à ce titre, il trouble le jeu qu'il prétend jouer en posant le problème de la capacité des services à apprécier la qualité de projets qui empruntent à plusieurs registres de spécialités artistiques. On pourrait dire à ce titre que ce jeu est de bonne guerre vis-à-vis des services du ministère.

Plus problématique, en terme d'éligibilité, est l'argument qui exprime l'intérêt de ce projet pour Fearless. Il s'agit surtout de permettre "l'expérimentation et la recherche de formes nouvelles". Il s'agit aussi de mener une "production de projets techniquement et artistiquement innovants". L'éligibilité est formulée dans les termes

conformes de “création” mais l’enjeu du projet semble surtout porter sur le processus “d’expérimentation” comme sur “l’innovation technique”. Or, l’argument de “l’expérimentation” n’est pas plus éligible actuellement que celui de l’innovation technique, du moins si l’on en juge par les termes de la circulaire d’emploi des crédits déconcentrés. De même, le texte de présentation de Fearless précise que l’accueil d’artistes s’accompagne de “la mise en catalogue, la distribution, la promotion des œuvres”. Ces enjeux revendiqués de l’activité des résidences n’imposent pas d’emblée leur éligibilité au sein de la politique culturelle publique. La distribution comme la promotion d’œuvres peuvent ressortir de l’activité concurrentielle sans pouvoir bénéficier de soutien public sauf mission de service public explicite et non contestée en droit.

Nous voulons simplement dire par là que l’éligibilité a beau être de mise et volontairement affirmée par l’organisme, elle ne correspond pas totalement aux ambitions, souhaits et pratiques des organismes. L’écart est visible et parfaitement ressenti. Le jeu de l’éligibilité devient artificiel.

Exemple du CICV

A la lecture des documents internes ou destinés aux tiers, tout concourt à inscrire chacune des actions du CICV dans les guichets de la politique culturelle publique. Mais l’accumulation de ces entrées éligibles laissent planer un doute que les différentes inspections n’ont pas manqué de souligner en évoquant “sa prolifération consubstantielle”. En se présentant comme éligible à tout, le projet “donne une sorte de vertige”.

On doit alors se demander si le jeu de l’éligibilité est encore pertinent. On garde le sentiment qu’il devient inadapté et que les enjeux du projet comme la nature des activités correspondent à d’autres logiques plus ou moins explicites.

On en trouve trace dans le projet de contrat d’objectifs que propose le CICV où l’organisme définit les résidences de création comme des moments qui “permettent d’expérimenter, de produire, de se former”. Il n’est pas certain que de telles formulations soient lisibles dans le jeu de l’éligibilité. Elles associent, en effet, autour d’un même type d’action, des justifications de politique publique qui ne ressortent pas de la même logique, comme si l’aide à la création s’organisait de la même manière que la politique de formation ou le soutien à la production. Elles revendiquent, en outre, une éligibilité au titre de critères, comme l’expérimentation, qui ne sont pas vraiment référencées par la politique culturelle.

Ces exemples veulent donc confirmer l’impression que nous avons ressentie dans toutes nos rencontres : celle d’un écart, d’un décalage entre le jeu de l’éligibilité et la réalité des structures. Pour le dire de manière un peu trop abrupte, chacun des organismes emprunte aux langages et procédures convenues mais pense profondément qu’il se situe ailleurs, sans trop pouvoir le formuler.

Le jeu de l’éligibilité n’a donc pas levé les ambiguïtés de la situation actuelle. Les réponses des services aux demandes d’aides ainsi formulées ne peuvent, on l’imagine, résoudre les difficultés.

Réponses des décideurs de la politique culturelle

Le jeu de l’éligibilité paraît simple. Le demandeur sollicite des moyens publics, le ministère décide en fonction de sa politique, le demandeur reçoit, ou non, une aide pour le projet qu’il a présenté.

Cette vision simpliste se complique singulièrement lorsque l’on tient compte de la complexité des circuits de réception et d’instruction des dossiers, de décisions sur l’opportunité du projet, de décisions sur sa conformité administrative et financière. Il ne faut pas non plus négliger les délais de traitement des dossiers, la variété des interlocuteurs à rencontrer et, quelquefois, l’absence d’interlocuteur pour les projets mal identifiés, sans compter le recouvrement de compétences entre divers échelons de l’administration... Tous nos interlocuteurs, avec plus ou moins de compréhension, ont fait mention de ces complexités dont ils ne comprennent pas toujours la nécessité.

Nous n’insisterons pas sur ces difficultés qui ne nous semblent pas particulières au domaine d’étude de l’art électronique. Nous dirons simplement que nos interlocuteurs sont nombreux à souligner ce que l’on pourrait appeler un “manque de transparence” dans le fonctionnement de l’administration. On nuancera, toutefois, cette appréciation en remarquant que peu de porteurs de projet cherchent à comprendre les logiques et règles de fonctionnement des services. Même les meilleures raisons, fondées en droit comme en fait, apparaissent comme des contraintes insupportables, ne serait que la règle simple de la séparation de l’ordonnateur et du comptable.

Nous en tirons, pour notre part, la conclusion incidente que les services seraient bien venus de proposer aux responsables de structures des sessions de formation sur les rouages de l’administration publique et les logiques de la politique culturelle.

Au-delà de ces questions générales, qui sont loin d’être absentes de nos entretiens, et qui influencent la

confiance, le respect ou les doutes vis-à-vis des services du ministère, nous préférons insister sur la situation spécifique aux structures “d’arts électroniques”. On observe que les services, confrontés à des argumentaires épousant les critères courants d’éligibilité, font preuve d’une forte hésitation, faite d’intérêt et de précaution, de doute et d’enthousiasme, de rigueur et de flou, de méthode et d’improvisation. Le moins que l’on puisse dire est que les modalités de réponses n’obéissent pas à des dispositifs précis, respectant des protocoles transparents définis à l’avance. Aux ambiguïtés du positionnement des organismes, répondent, en écho, les ambiguïtés des réponses de la politique culturelle publique.

On ne rappellera pas, ici, que chaque organisme de l’étude est perçu comme une entité à part, posant une situation exceptionnelle, liée à une histoire ou une configuration particulière. Domine, surtout, le sentiment que chaque dossier est fortement marquée par la personnalité de son promoteur.

Toutefois, il nous a semblé possible de dégager trois cadres différents de réponse :

Les réponses limitées à l’appréciation des actions ponctuelles ou des programmes d’activités proposées par des associations privées.

Les réponses où les activités “d’arts électroniques” sont inscrites dans le projet d’un responsable d’une institution inscrite dans la politique culturelle comme les écoles d’art ou les scènes nationales.

Les réponses où la problématique globale de l’organisme est validée sur le principe sans trouver sa traduction en terme de logique administrative.

Subventions pour des actions ponctuelles

Plusieurs organismes ont reçu des subventions pour les actions ponctuelles qu’ils ont proposées ou pour leur programme annuel d’activités.

Sur le principe, la subvention est attribuée parce que les actions proposées sont conformes aux directives données par le ministre aux services instructeurs. S’il y a subvention, c’est que l’autorité signataire de l’arrêté de subvention s’est assurée que l’action de l’organisme concorde avec les actions que le ministère peut soutenir dans le cadre réglementaire, fixé, en particulier, par la loi de finances et la circulaire d’emploi des crédits déconcentrés.

Nous rappelons ces évidences pour insister sur deux points trop souvent négligés par nos interlocuteurs de l’étude.

Le premier point est que l’organisme bénéficiaire de la subvention n’est pas, dans ce cadre de réponse, missionné par le ministère. Il y a simplement constat empirique de la part de l’administration d’une concordance de point de vue sur une action ou un programme d’activités. D’ailleurs, la seule obligation mentionnée dans les arrêtés est que l’organisme réalise effectivement l’action proposée. L’organisme n’est pas mandaté pour agir au nom du ministère. Il est simplement soutenu pour des actions. Autrement dit, il peut y avoir des aides à des actions qui comportent une dimension d’arts électroniques, sans que cela signifie pour autant qu’existe une politique cohérente en matière d’arts électroniques.

La nuance est de taille, surtout si l’on prend en compte une deuxième observation, apparemment plus technique. La subvention doit être justifiée par le fait que le type d’action prévue est bien recensé dans la circulaire d’emploi des crédits déconcentrés. A l’examen de plusieurs arrêtés de subvention, qu’il n’est pas utile d’individualiser ici, il apparaît que la justification officielle évoquée par l’arrêté - au fond, la seule qui vaut en terme de politique publique - ne concorde pas avec le contenu de la circulaire d’emploi des crédits déconcentrés.

Ainsi, en 1999, une association a reçu deux subventions, une de 30 000 F pour une exposition et une de 150 000 F pour son programme d’activités. Ces subventions proviennent du chapitre 43 30 article 20 intitulé “développement culturel et spectacles”. On a beau relire les instructions concernant ce chapitre, il reste particulièrement difficile de trouver une concordance entre les termes détaillés de la circulaire et les caractéristiques de l’exposition en arts électroniques ou du programme d’activités de l’association.

Cela tient probablement à l’imprécision dans la formulation des arrêtés ; cela indique plus profondément que les activités d’arts électroniques de l’association s’inscrivent par la bande dans le dispositif de soutien mis en place par la politique culturelle publique, en tout cas pas au titre de la création et de la diffusion en arts plastiques.

L’organisme a joué le jeu de l’éligibilité en proposant une action de diffusion, de création, de résidences d’artistes, de documentation en arts électroniques, mais ce n’est pas à ce titre qu’il reçoit officiellement une subvention. Il entre par une autre porte, donc, sur des bases réglementaires d’éligibilité qui ne sont pas celles

auxquelles il croyait. Réponse positive certes, mais particulièrement ambiguë puisque située à la frange de l'application de la réglementation en vigueur.

On ne dramatisera pas cet exemple qui peut, aussi, montrer la capacité d'adaptation des services par rapport à l'excessive rigueur des règlements. On notera, simplement, que si la question d'une politique cohérente en arts électroniques devait se poser, il conviendrait de veiller à ce que les instructions ne conduisent pas les services à jongler avec les procédures qui justifient la politique publique.

De manière plus générale, le jeu de l'éligibilité se trouve souvent faussé par l'ambiguïté des réponses des services qui doivent tordre le bâton réglementaire pour apporter un soutien financier à certains projets. La lisibilité des réponses de la politique culturelle vis-à-vis des organismes d'arts électroniques ne s'en trouve pas améliorée.

Soutien aux actions inscrites dans le projet de l'institution (MAC, Ecoles d'art)

Le deuxième cadre de réponses paraît mieux fondé. Il concerne les actions d'arts électroniques qui font partie intégrante du projet d'un directeur d'institution. C'est particulièrement le cas pour la Scène Nationale "Maison des Arts de Créteil", et pour les écoles d'art d'Aix et de Marseille.

Exemple de la MAC

Pour la MAC, dirigée par Didier Fusillier, le développement des activités d'arts électroniques est inscrit dans le projet pluriannuel du directeur de la structure. Le jeu de l'éligibilité connaît ici des règles institutionnelles éprouvées. La réponse du ministère aux propositions concernant les arts électronique se fait globalement et non action par action. Elle est aussi pluriannuelle. Elle est surtout assortie d'une convention qui fixe les engagements réciproques, en particulier les missions de service public que doit remplir le directeur sur la durée de la convention.

Dans ce dispositif, les hésitations des services peuvent apparaître au moment du choix du directeur et au moment de l'évaluation des résultats, en fin de convention. Mais, dans le principe, une fois le projet du directeur accepté, les actions relatives aux arts électroniques se développent sous sa seule responsabilité. On note ainsi que les "arts électroniques" sont, sans ambiguïté, inscrits dans la mission de service public que la structure reçoit du ministère. Toutefois, on aura remarqué que cette prise en compte est indirecte. Le dispositif institutionnel des "scènes nationales" relève avant tout du spectacle vivant et l'apparition des "arts électroniques" est strictement dépendante des orientations du directeur. L'impulsion ne vient pas, semble-t-il, des services de l'Etat. C'est le directeur qui fait apparaître l'idée que l'avenir du spectacle vivant est lié à la capacité des créateurs à s'approprier, pour leur compte, les multiples potentialités qu'offrent les technologies numériques. Les conséquences de cette réponse institutionnelle sont intéressantes à plusieurs titres.

Dans le cadre global du projet, le directeur définit l'organisation de l'équipe spécialisée dans les technologies numériques, planifie l'acquisition de matériels adaptés, répartit les ressources entre les différentes réalisations. Il engage son équipe technique dans des collaborations artistiques donnant lieu à des coproductions de spectacle. Il assume donc la responsabilité des choix artistiques, conformément aux engagements conventionnels qui lient la scène nationale et le ministère. Dans ce contexte institutionnel, l'appréciation de la qualité artistique des réalisations présentées au public s'inscrit dans le dispositif global d'évaluation prévu par la convention, à l'issue du mandat du directeur. Le ministère n'a pas nécessité de qualifier de manière isolée ou préalable l'intérêt artistique des spectacles incluant un usage intensif des technologies numériques.

On notera aussi que le temps de préparation des spectacles, c'est-à-dire l'utilisation des ressources intellectuelles et techniques spécialisées dans les technologies numériques, est considéré comme faisant partie intégrante du "temps de la création". L'équipe spécialisée dans les technologies numériques ne se contente pas d'apporter des solutions techniques toutes faites à des problèmes artistiques qui seraient clairement posés. Elle participe à la recherche artistique du metteur en scène et contribue à "l'invention" de nouvelles formes. Le numérique n'est pas un outil à utiliser, il devient enjeu pour la création, avec les incertitudes qui accompagnent ces démarches expérimentales.

Le point essentiel pour nous est certainement que ces étapes de réflexion, de tentatives, de tâtonnements sont d'emblée considérées comme faisant partie de la politique culturelle publique puisqu'intégrées dans le fonctionnement de la structure au titre des responsabilités que le directeur doit assumer en matière de choix d'artistes. La réponse institutionnelle qui porte moins sur l'éligibilité de telles ou telles actions, mais sur le conventionnement d'un projet global pluriannuel, conduit implicitement à considérer que le temps de l'expérimentation est légitimement finançable par la politique culturelle publique. Toutefois, la reconnaissance de cette fonction d'expérimentation mériterait d'être éclaircie. Elle n'a, en effet, rien d'autonome. Elle dépend de la fonction de création : elle est posée uniquement comme "temps de la création", pour reprendre les propos de

Didier Fusillier.

Il n'est donc pas certain que cette formule institutionnelle puisse recouvrir l'ensemble des enjeux que pose le développement des arts électroniques au sein de la politique culturelle publique. S'ils ne rentrent plus par la bande, comme dans le cadre précédent de réponse, il n'en reste pas moins que les "arts électroniques" pénètrent dans la politique publique par les fonctions habituellement reconnues par le ministère.

Exemple des Ecoles d'art d'Aix et de Marseille

Les Ecoles d'art d'Aix et de Marseille fournissent un autre exemple d'intégration des arts électroniques dans les dispositifs institutionnels existants du ministère. Au départ, le ministère et la collectivité choisissent un directeur sur la base du projet de développement de l'école que celui-ci a proposé dans les entretiens de recrutement. Ce projet inclut un axe délibérément tourné vers la formation spécialisée dans les technologies numériques. Au-delà des enseignements et des pratiques liées à l'usage courant des outils numériques, il s'agit surtout de permettre aux étudiants intéressés de consacrer leur diplôme aux arts électroniques. L'Ecole s'organise autour de cette spécificité. Elle y consacre des moyens particuliers et tisse des liens avec des spécialistes extérieurs.

La reconnaissance des arts électroniques par la politique culturelle se concrétise, donc, par le biais du projet du directeur et non action par action. L'entrée est strictement conforme au dispositif de gestion de la fonction telle qu'elle ressort de la politique du ministère en matière de "formation spécialisée en art".

A ce stade, deux observations peuvent être formulées, l'une sur le statut de la formation, l'autre sur la situation des artistes.

Statut de la formation

La confrontation avec les technologies numériques correspond de manière explicite à un temps de formation spécialisée validée par l'Etat. Pourtant, il ressort des discussions que la notion de formation est considérablement élargie. Les ressources mobilisées ouvrent des horizons nouveaux et autorisent des cheminements imprévus. Les protocoles de formation ne peuvent être fixés de manière rigide et les travaux des étudiants offrent l'opportunité de sortir des sentiers battus, de déplacer les frontières du domaine de l'art, de nourrir de vastes réflexions sur la technologie, l'art et la société, de tenter des scénarios inclassables.

Ces dynamiques des arts électroniques nourrissent des expérimentations qui s'avèrent réalisables dans le cadre du dispositif institutionnel des formations spécialisées en arts. Les procédures utilisées pour déterminer les activités des écoles d'arts s'avèrent ainsi capables, à travers le projet d'école, de prendre en compte des évolutions significatives sur le plan artistique et technique.

Par contre, cette capacité d'adaptation connaît des limites qui rendent la réponse institutionnelle insuffisante par rapport aux "arts électroniques".

Les deux écoles d'art sont des services municipaux et doivent respecter des règles strictes de gestion des moyens publics. Or, les projets de diplômes centrés sur les technologies numériques nécessitent des moyens peu ordinaires. Le coût des matériels peut être important. L'obsolescence est rapide et implique de réaliser fréquemment de nouveaux investissements. Il semble bien que les partenaires publics soient sensibles à la nécessité de doter les écoles des technologies indispensables. Par contre, il est souvent souligné que les modalités administratives d'acquisition de matériels sont rigides, peu adaptées à la rapidité des évolutions technologiques.

On observe aussi que la logique même de la formation, dans son rapport à l'expérimentation, nécessite de faire appel à des ressources extérieures. Les écoles établissent des collaborations avec des associations spécialisées. Les collaborations peuvent même devenir régulières au point qu'en pratique, l'association et son équipe apportent une contribution décisive au dispositif de la formation publique.

La question importante est alors la suivante : si l'appel à des ressources extérieures associatives, de nature privée, est déterminant pour la qualité du travail réalisé à l'école, il s'impose que les relations institutionnelles avec ces associations soient établies sur des bases transparentes ne laissant place à aucune ambiguïté, en terme de gestion de la politique culturelle publique.

Il semble que cette question ne soit pas parfaitement résolue quand on observe les situations concrètes. Il existe ainsi des associations qui se trouvent hébergées dans les locaux d'une école. L'association (privée) dispose d'avantages publics en terme de locaux. La situation devient vraiment délicate lorsque des membres dirigeants de l'association ont, par ailleurs, un statut personnel qui les place sous tutelle hiérarchique de la municipalité.

Le risque d'apparaître comme une association para-administrative utilisant à des fins privées du matériel acquis par des finances publiques devient réel.

Il conviendrait que la question des collaborations entre l'école et des associations spécialisées dans les arts électroniques (question non évoquée dans le projet de charte de missions de service public pour les institutions d'art contemporain) soit abordée de front au-delà des histoires particulières. Si, comme nous l'avons évoqué, la mission d'expérimentation est essentielle pour l'avenir des écoles d'art spécialisées dans les arts électroniques, il est impératif de mettre au point des dispositifs de partenariat permettant des collaborations extérieures adaptées. Plutôt que de laisser chacun résoudre (ou non) à sa façon de tels problèmes, il conviendrait que soient proposées aux municipalités (et donc aux écoles) des modèles de partenariat fondés par exemple sur la création de GIPC, sur l'application de délégation de service public ou sur des modalités plus simples de conventionnement pour peu que l'association partenaire soit elle-même instituée comme assurant des missions de service public.

Situation des artistes

Un second problème mérite un examen approfondi : il concerne la situation des artistes qui utilisent pour leur propre projet professionnel des matériels ou des locaux appartenant à la collectivité, au sein de l'école ou mis à la disposition d'une association hébergée par l'école. Apparaît alors un décalage notable entre les bonnes intentions des différents acteurs qui ont tous le sentiment d'œuvrer pour le bien commun de l'expérimentation artistique et le respect des règles élémentaires de la bonne gestion des moyens publics. Il arrive ainsi que l'artiste paye les prestations fournies par des matériels achetés par une collectivité, sans que le conseil municipal n'ait décidé du prix de la prestation. De surcroît, il peut s'avérer que l'association tienne à garder un droit moral de coproducteur, alors que l'artiste verse une contribution financière journalière en contrepartie de l'usage des matériels.

Il est aussi possible que l'artiste n'ait pas de statut particulier lorsqu'il travaille à l'intérieur des locaux, par exemple sous l'appellation "artiste en résidence", ni étudiant, ni intervenant salarié, ni visiteur.

On doit enfin évoquer le cas des étudiants de l'école qui ont terminé leurs études. Il est rare qu'ils trouvent immédiatement une activité professionnelle correspondant au travail d'expérimentation qu'ils ont présenté durant leurs études. Certains poursuivent un travail artistique qui nécessite des matériels sophistiqués qu'ils ne trouvent guère ailleurs qu'à l'école. De son côté, l'école juge bénéfique, pour elle, d'accueillir ces jeunes artistes motivés. Mais à l'évidence, ceux-ci n'ont plus le statut d'étudiants : ce sont des personnes privées qui utilisent sans droit particulier les locaux et matériels publics. Cette situation de "clandestins" n'est bonne pour personne. Il conviendrait donc, là encore, de statuer sur l'intérêt public de cette présence de jeunes artistes en voie de reconnaissance professionnelle au sein de l'école et de déterminer les modalités juridiques adaptées.

Il s'agit au fond de savoir si ces situations sont anecdotiques et peuvent supporter un certain flou juridique ou, au contraire, si elles sont indispensables aux écoles comme aux artistes.

Concernant les pratiques d'expérimentation liées aux technologies numériques, il nous semble que ces relations sont fondamentales. Il conviendrait alors de considérer qu'elles ont à s'inscrire dans des dispositifs juridiques conçus pour en favoriser le développement. La question relève certes de la technicité juridique ; elle renvoie surtout à la volonté des décideurs publics d'inclure ces logiques d'expérimentation dans un cadre transparent de la politique publique. Il est bien certain que si les prestations apportées aux artistes relevaient de mission de service public solidement définies par la collectivité et par l'Etat, la régularité de l'utilisation des moyens publics serait pleinement établie.

Au total, les réponses liées à la fonction formation spécialisée en arts se révèlent capable d'intégrer la dimension expérimentales des arts électroniques. Mais là encore, la fonction expérimentation est en situation de dépendance. Elle n'apparaît qu'au travers de la formation spécialisée. On observe, alors, que, dans les faits, la situation n'est pas totalement satisfaisante et laisse ouvertes des questions que la politique culturelle publique ne peut ignorer.

Validation de principe hors de toute logique administrative (CICV, Métafort)

On considère ici les cas où la problématique globale de l'organisme est validée sur le principe sans trouver sa traduction en terme de logique administrative. Ce type de réponses a déjà fait couler beaucoup d'encre si on en juge par la littérature nombreuse et variée qui porte sur les relations du ministère avec le Métafort et le CICV. Ces dossiers apparaissent complexes et embrouillés sans que l'on soit vraiment certain de disposer de tous les éléments pour analyser la situation et les enseignements à en tirer.

Pour ce qui concerne les objectifs de cette étude, il s'impose d'en rester à l'essentiel en ne conservant que les éléments pouvant servir de références à une réflexion plus générale.

Nous retiendrons ainsi que, dans les deux cas, les réponses du ministère de la Culture sont positives. Les montants financiers consacrés à ces structures sont importants, en tout cas significatifs d'une implication qui mérite d'être justifiée en terme de politique culturelle publique. Nous retiendrons aussi que l'implication du ministère s'accompagne de négociations qui semblent avoir été nombreuses avec les collectivités territoriales. Quelles que soient les péripéties de chacune des histoires particulières, on doit convenir que le ministère de la culture a confirmé son intérêt pour les projets. A l'origine même, il est présent dans l'association gestionnaire. Il semble donc que l'éligibilité des projets soit assurée et conforme à la politique culturelle publique.

Pourtant, tous nos interlocuteurs ont exprimé un malaise persistant comme si dans les deux exemples, on se trouvait à la fois dans la politique culturelle publique et en dehors.

Au-delà des témoignages, on observe des situations révélatrices comme le nombre d'inspection du CICV depuis sa création. "Le CICV a fait l'objet de quatre missions d'inspection ; cela indique, observons-le, une attention tout à fait particulière pour cette organisme... Cependant, c'est le signe manifeste que certains problèmes demeurent..." dit le dernier rapport d'inspection de mars 2000. De même, les incertitudes budgétaires qui traversent l'histoire du Métafort révèlent que les financements du ministère ressortent de logiques fluctuantes.

Nous sommes donc devant une situation curieuse où l'éligibilité est incontestée alors que la lisibilité des activités ne l'est pas. En première analyse, on perçoit que cette situation est la conséquence d'une multitude de raisons qui peuvent se conjuguer à l'occasion. On pourrait probablement évoquer les questions liées aux personnalités, culturelles ou politiques, qui sont impliquées dans ces projets. On pourrait mentionner les questions liées au partenariat entre des collectivités et l'Etat, à la fois dans leurs dimensions technique et politique. On soulèverait aisément les questions liées aux pratiques de gestion des associations, tant pour les projets que pour les finances. On pourrait aussi considérer qu'une part du malaise provient de la dimension multidisciplinaire de l'activité des structures qui ne s'accorde pas toujours très bien avec la tradition disciplinaire du ministère.

Pour notre étude qui, rappelons le, n'est pas un audit des structures, nous préférons mettre l'accent sur deux autres caractéristiques de la réponse du ministère.

Absence de dispositifs de gestion adaptés

Sur les intentions, les finalités, les ambitions d'inscrire le numérique dans la politique culturelle publique, le ministère affiche son accord de principe : la politique culturelle publique doit accueillir de tels projets. Toutefois, cette position n'a pas trouvé de traduction adaptée en terme de dispositif de gestion.

Les organismes ne font pas partie des dispositifs anciens et connus que les services savent gérer en continuité : écoles d'art en régie, scènes nationales missionnées, etc. Ils ne donnent pas lieu non plus à la mise en place d'un nouveau dispositif. Originiaux dans leur finalité, ils sont surtout singuliers, au sens où leur insertion dans la politique culturelle publique n'est pas définie par des règles générales inscrites dans une cohérence forte. Comme il faut bien, par nature, que les meilleures orientations de principes soient gérées selon des dispositifs réglementaires, les deux organismes étudiés se sont trouvés confrontés aux logiques habituelles, normales et normées, de gestion des projets par les services, ce qui fait naître des insatisfactions de part et d'autre.

Ce constat semble largement partagé puisque l'on observe que s'impose, progressivement, l'idée de "convention d'objectifs" négociée entre la structure et les services concernés de l'Etat. La nécessité se révèle ainsi d'inscrire les singularités de chacun dans un cadre d'intervention de l'Etat qui respecte un minimum de règles générales de la politique publique, "arts électroniques" ou non.

Il n'est toutefois pas assuré que cette démarche produise les résultats attendus par les services et les organismes. On doit bien imaginer que la "convention d'objectifs" ne peut porter que sur des objectifs que le ministère de la culture peut reconnaître parce qu'ils font partie, sans ambiguïté, de ses compétences en terme de disciplines et de fonctions.

Convention d'objectifs : une solution artificielle

Le premier problème posé par les conventions d'objectifs est celui de la transdisciplinarité des activités dont la légitimité a quelque peine à s'administrer au sein du ministère. Cette difficulté ne doit cependant pas être surestimée : elle peut certainement faire l'objet de solutions, souvent souhaitées, en terme de coordination interne des services.

Par contre, il nous paraît que la difficulté sera plus grande lorsqu'il s'agira de confronter les fonctions développées par les organismes avec les fonctions prises en charge par la politique culturelle publique. On a déjà

pointé précédemment les limites du jeu de l'éligibilité. Redisons, ici, que le CICV ou le Métafort n'ont pas la même représentation que les services des fonctions légitimes qu'ils remplissent, tant pour la création que pour la formation ou la diffusion. Les mêmes mots renvoient à des conceptions différentes. Sous le même intitulé (actions de soutien à la création, action de formation, de production d'édition, etc.) les signataires de la convention d'objectifs comprendront des réalités différentes.

Ceci conduit à penser que le cadre de réponse proposé en terme de convention d'objectif négociée risque d'être largement artificiel. Il convient probablement que la discussion s'appuie sur des références claires des fonctions qui relèvent de la politique culturelle publique. Le ministère doit probablement affirmer avec netteté les missions qu'il confie aux organismes en tant qu'il est maître d'ouvrage de la politique culturelle publique et pas seulement partenaire financier.

Encore faut-il que ces missions ne soient pas trop éloignées de la réalité des organismes. Les incompréhensions et ambiguïtés évoquées précédemment reviennent ici en force. Il nous semble, en effet, que les organismes qui se consacrent aux arts électroniques obligent à poser la question de la pertinence des fonctions. L'observation nous semble conduire à la nécessité de modifier la liste des fonctions et des missions prises en compte par le ministère au nom de la politique culturelle publique. Les limites du jeu de l'éligibilité nous semblent posées là : les arts électroniques devraient pour une bonne part entrer dans la politique culturelle par une fonction qui n'est pas actuellement reconnue en tant que telle : la fonction d'expérimentation artistique.

Il nous est apparu à l'issue des entretiens, que la prise en compte de cette fonction, tant au niveau des orientations de politique culturelle qu'au niveau de dispositifs réglementaires et de l'organisation administrative, serait de nature à résorber nombre des ambiguïtés constatées. Nous essaierons de le montrer dans la deuxième partie, en partant des observations des pratiques des organismes étudiés.

Deuxième partie

De la pratique de l'expérimentation à la fonction "expérimentation artistique"

Les entretiens nous ont montré que l'implicite était souvent plus important que l'explicite, ce qui nous a incité à lire entre les lignes les activités des organismes.

L'observation des pratiques permet de repérer que beaucoup de temps et d'énergie sont consacrés à réaliser des essais, réécrire des programmes, refaire des manipulations. La recherche de solutions et l'analyse de leurs effets n'offrent jamais la certitude d'obtenir la bonne adéquation entre les moyens utilisés et les résultats attendus. Ces tentatives à répétition, loin de démobiliser les équipes, semblent, au contraire, représenter le cœur de leur motivation. Dans les propos des responsables, comme dans l'organisation matérielle du travail, l'essentiel paraît plutôt de résoudre des énigmes, de relever les défis que la machine pose aux intentions des artistes et des techniciens. Cette quête nous est apparue primordiale, fondatrice, dans les objectifs des organismes.

On en vient alors à pointer, dans les énoncés et dans les actions, le trait unitaire de toutes ces structures : il s'agit, avant tout, de résister aux injonctions de la machine. Plus exactement, les équipes ont toutes comme préoccupation principale de parier sur la capacité des artistes à poser des problèmes aux machines. La machine reste, certes, un outil pour le projet de l'artiste mais tout est fait pour qu'il soit en situation de déplacer les limites imposées. L'imaginaire de l'artiste s'inscrit dans un rapport de travail qui met à l'épreuve l'intelligence humaine en boîte.

L'unité semble, ainsi, se faire jour dans cette problématique de recherche où l'imaginaire se confronte aux fonctionnalités imposées. Une relation d'échanges ininterrompus se crée entre un univers formalisé et une intention d'artiste qui est nécessairement contrainte de se traduire dans le langage formel de la machine, sans vouloir s'y soumettre. De ce point de vue, les organismes semblent bien trouver leur première motivation dans ce processus d'expérimentation artistique où les formalisations se conquièrent autant qu'elles tentent de s'appliquer.

Nous tenterons, en premier lieu, de synthétiser nos observations en proposant une analyse des étapes importantes qui relèvent de ce processus d'expérimentation artistique. Du coup, il apparaît que le rapport du ministère à de tels organismes devrait prendre en compte cette dimension constitutive de leur activité et ne pas se limiter aux seuls résultats exprimés en terme de création, de production ou de diffusion. Nous serons conduits à suggérer que la fonction de soutien à l'expérimentation artistique devienne une fonction à part entière au sein de la politique culturelle publique.

Enjeu et importance de l'expérimentation

On énoncera ici les observations qui nous conduisent à accorder de l'importance à certaines fonctions jugées habituellement comme secondaires. On pointera ensuite les moments stratégiques de la fonction d'expérimentation.

Les organismes et l'expérimentation artistique.

Les organismes consacrent du temps à des activités rarement posées comme principales et désignées sous des appellations différenciées.

L'expérimentation artistique chez les organismes étudiés

Pour donner quelques exemples, notons les propos du président d'Art 3000 qui estime que sa "mission est d'aider les artistes à développer des projets avec des technologies qu'ils ne connaissent pas". Il s'agit de sélectionner des projets qui "interrogent la manière d'accéder à l'information, autrement que celle que l'on connaît déjà". Le premier travail réalisé avec l'artiste est d'étudier la faisabilité du projet, pour détecter les perspectives "d'invention de formes et de nouveaux langages".

Le Métafort est, lui aussi, soucieux "d'interroger les arts" et revendique son rôle de "marmite" favorisant "l'hybridation et la rencontre, la renégociation avec les disciplines existantes". La plaquette de présentation indique l'intérêt de l'association pour "l'accueil et l'ingénierie de projets", l'importance accordée au lieu de rencontres La Passerelle et annonce la création d'un observatoire chargé de "synthétiser les expérimentations du Métafort". On peut, certes, considérer que le Métafort est un lieu qui a "pour vocation de produire des projets artistiques". Mais, à bien y regarder, le terme important est celui de "vocation", dans ce qu'il contient de possibles indéfinis. Le rapport d'activités de 1999 rappelle ainsi que "l'ingénierie de projet est la fonction essentielle autour de laquelle se structure le Métafort". De même, la "vocation à produire des projets artistiques", entrée lisible dans la tradition du ministère, se trouve brouillée par les formulations des objectifs du Métalab qui "sont de constituer une communauté solidaire en facilitant les rapports, les synergies et les transferts de savoirs et de technologies, d'observer les processus de production et les méthodes de travail pluridisciplinaires afin de contribuer à l'invention des modèles de coopération professionnelle et artistique de notre époque". On se doute que de telles formulations troublent, en l'état, la compréhension du travail réalisé et son évaluation.

On pourrait, dans le même sens, faire référence à l'école d'art d'Aix dont "les ateliers de recherche et création réunissent étudiants, professeurs et artistes autour d'une personnalité marquante de la création". La fonction formation qui caractérise la structure "école d'art" se complète par ces ateliers qui sont qualifiés "d'ateliers expérimentaux". Là encore, on observe aisément que le travail accompli se structure autour de "l'intelligence collective et des échanges de compétences" et permet aux étudiants de multiplier les tentatives en les nourrissant d'apports multidisciplinaires.

Fearless se présente, certes, comme un centre de création et de formation, mais insiste sur le fait "qu'il offre aux artistes, sur des outils complexes, le temps de la création". L'association semble effectivement organisée comme un espace de travail adapté à l'expérimentation artistique. Même si le terme n'est pas revendiqué, il est bien question de "favoriser l'exploration de territoires nouveaux par tous les artistes, au croisement des pratiques et des disciplines, et la recherche et la création d'écritures et de formes nouvelles".

Cypres est moins hésitant sur sa mission de développeur de processus puisque l'association s'affiche, dans son propos comme dans ses pratiques, comme porteuse d'un programme de recherche, qui "tente d'analyser la reconfiguration qui s'opère dans le champ des connaissances artistiques, scientifiques et technologiques".

A l'observation comme à l'écoute des responsables de ces structures, on finit par saisir la source des ambiguïtés dans la tentative de nommer les activités de ces organismes : le travail de réflexion et d'essais est à l'évidence considéré comme un temps pour la création. Le processus de travail doit aboutir à un résultat appelé "œuvre". Mais la création, qu'il vaudrait mieux appeler production, est aussi à penser comme une étape dans le processus qui associe l'artiste et l'équipe technique. La création apparaît, peut-être, comme un résultat, mais elle ne doit, surtout pas, être comprise comme le moment final qui serait le seul à mériter un jugement des pairs. Elle s'inscrit plutôt dans un processus de confrontations qui, pour toutes ces structures, donne sens à l'aventure dans lesquelles elles sont engagées.

On doit, à notre avis, considérer que le "processus de travail" devient le noyau dur de l'activité de ces organismes. L'essentiel reste, en effet, la tension entretenue entre le regard de l'artiste et les données de la technoscience. Les Nouvelles du CICV de janvier 1999 élucident cet enjeu : "Dans ces périodes où troubles et créativité vont de pair, la priorité doit être donnée à l'expérimentation, infiniment plus pertinente que la pédagogie de la contemplation (des œuvres, des savoirs constitués, du spectacle de l'actualité immédiate)."

A partir de ces observations, il nous a semblé concevable de poser l'unité conceptuelle de ces processus de travail aux appellations diverses, entre "recherche", "ingénierie de projets", "conseils aux artistes", "rencontres de compétences multidisciplinaires", "invention de formes" ou "créativité"... Faute de mieux et à défaut d'une désignation commune à l'ensemble des structures étudiées, nous pensons acceptables de retenir la notion de processus d'expérimentation artistique et de considérer ce processus comme l'élément fédérateur des organismes étudiés, quelles que soient les préoccupations d'originalité et de singularité de chacun d'entre eux.

On peut alors repérer que le processus d'expérimentation artistique suit plusieurs étapes, plus ou moins accentuées mais toujours présentes dans nos observations.

Les étapes du processus d'expérimentation artistique

Nous voudrions tenter de synthétiser les tâches qui nous semblent relever du processus d'expérimentation artistique engagé par les différentes structures se consacrant aux arts électroniques.

On évitera d'abord de confondre le processus d'expérimentation avec les simples étapes préparatoires où l'artiste conçoit, réalise des essais, affine la production de l'œuvre. On peut considérer que la plupart du temps ces moments relèvent de ce qui est appelé habituellement "le temps de la création". On retrouve l'équivalent dans les activités des organismes étudiés, lorsqu'un artiste utilise la machine "adaptée" à son projet de création. Les fonctionnalités de la machine étant connues et répertoriées, l'artiste les applique à son projet. Dans ce cas, le processus de préparation de la création ne permet pas de caractériser de manière spécifique le rapport aux machines électroniques.

Par contre, dans de nombreuses situations rencontrées par les organismes étudiés, il semble souhaitable de ne pas se limiter à cette représentation des relations des artistes avec les machines. On peut alors distinguer trois étapes significatives.

1. Le moment de la confrontation des intentions.

Il débute par la circulation de l'information sur les potentialités des différents organismes. Il inclut, aussi, la connaissance des intentions et volontés des artistes. Ces moments de dialogue, de prise de contacts, de vérification des opportunités sont stratégiques. Ils ne sont pas seulement des temps de transmission d'informations sur des données qui seraient établies et stables. Dans la pratique des organismes, il semble bien que cette première étape corresponde, déjà, à un processus d'interrogations réciproques. Les projets d'artistes intéressés par les technologies sont rarement figés dans une tradition qui les rendrait immédiatement lisibles, en particulier en terme de langage formalisé. D'un autre côté, les technologies adaptées au projet ne se trouvent pas toutes dans un catalogue à consulter, tant les évolutions sont rapides et les opportunités multiples.

Le domaine dit des arts électronique évolue vite, ses référentiels sont à géométrie variable et les réseaux qu'il associe mobilisent des compétences scientifiques et technologiques de plus en plus spécialisées. Il n'est donc pas sans importance de prendre le temps nécessaire pour saisir la demande des artistes et analyser les opportunités effectives disponibles pour y répondre au mieux. Il est, à ce titre, souhaitable que le moment de l'information ne soit pas traité dans l'anonymat dans la mesure même où les organismes ne visent pas à offrir aux artistes qui les sollicitent des services aux fonctionnalités prédéfinies. La pertinence de l'information suppose des rapports personnalisés entre l'organisme et les artistes.

Cette première étape du processus d'expérimentation nécessite du temps et des compétences artistiques et techniques en phase avec les logiques internes des réseaux spécialisés. Elle suppose que des ressources suffisantes soient mobilisées et financées pour garantir la qualité de la confrontation entre l'idée de l'artiste et

l'expérience de l'organisme. De ce point de vue, peu importe que l'organisme s'engage ou non avec l'artiste, pourvu que ce travail de rencontre permette à chaque acteur de fixer sa position, quitte à perdre un peu de ses illusions.

Le nombre, semble-t-il croissant, de jeunes artistes qui envisagent de prendre au sérieux leur rapport aux technologies numériques conduit à penser que cette étape de l'échange d'information mérite une attention particulière et une organisation adéquate au sein des structures chargées de développer les arts électroniques.

2. Le moment de la formalisation

Si le dialogue se poursuit, il s'agit alors d'anticiper sur les possibilités de travailler ensemble. Le deuxième moment est celui de la négociation sur les collaborations possibles. Cette étape nous a semblé déterminante. Elle est particulièrement caractéristique de l'activité des organismes étudiés.

L'organisme prend le temps de vérifier que les machines et les compétences techniques dont il dispose seront compatibles avec les intentions de l'artiste. Cette vérification est aisée pour les projets où l'artiste a déjà identifié les fonctionnalités techniques dont il a besoin. On ne peut alors guère parler d'expérimentation puisque les conditions de production de l'œuvre sont connues. Par contre, cette vérification est plus délicate dès lors que l'artiste évoque un projet pour lequel les solutions techniques (sinon théoriques) ne sont pas entièrement déterminées. Il y a bien, là encore, interrogations, réflexions communes, dialogues de compétences. On saisit assez vite que ces situations sont les plus motivantes pour les organismes retenus dans cette étude. Leur préoccupation devient de déterminer s'ils seront capables d'assumer l'aventure dans laquelle ils sont susceptibles de s'engager avec l'artiste.

Les témoignages que nous avons recueillis conduisent à penser que cette période d'ajustement des souhaits et des possibles nécessitait beaucoup de temps, mobilisait des compétences et déjà des budgets spécifiques. Dans le contexte des technologies numériques, la décision de travailler ensemble impose un travail complexe de traduction de l'idée dans les systèmes d'écriture des machines. L'idée de l'artiste pour devenir projet à réaliser doit passer par cette phase de formalisation à expliciter. Il ne s'agit pas seulement de faisabilité technique pour savoir si l'outil convient aux intentions de l'artiste. Il s'agit surtout de donner un autre visage au projet initial de l'artiste en le reformulant dans un langage acceptable par les machines.

L'intérêt de l'approche des organismes étudiés est justement d'interroger les limites du langage des machines qu'ils ont à leur disposition ou qu'ils peuvent mobiliser au sein de leurs réseaux. Compte tenu de l'évolution rapide et diversifiée de la technoscience, l'expérimentation qui les motive concerne les protocoles de travail qui ne sont pas totalement fixés a priori. On pourrait dire que le temps des discussions, de l'ingénierie, de l'échange de compétences renvoie à la conviction que le projet de l'artiste est susceptible de générer des protocoles inédits. Dans ce cas, le temps et les ressources dépensés pour approfondir le dialogue entre l'artiste et l'organisme sont productifs d'interrogations nouvelles. Il s'agit d'anticiper des perspectives inexplorées, révéler les limites à dépasser. Il s'agit donc bien d'un temps d'expérimentation où l'artiste est considéré comme la source des interrogations collectives. Le profit, l'efficacité technique, l'impact médiatique ou la réussite artistique passent après la légitimité de l'artiste à faire exister son regard et ses intentions dans la relation avec les machines.

On reconnaîtra, alors, que la pertinence de cette étape ne tient pas, exclusivement, à ses résultats positifs. Plusieurs témoignages, plus ou moins nettement exprimés, laissent penser que la réflexion sur la complexité du projet peut fort bien se conclure par l'impossibilité d'aller plus loin. La légitimité de cette étape se mesure, surtout, à sa capacité d'explorer des terrains inconnus et de faire connaître à la communauté des acteurs intéressés les conclusions de la réflexion, qu'elles aboutissent à une mise en œuvre ou qu'elles débouchent sur des questions sans solution en l'état des connaissances scientifiques et des moyens techniques. Étape du défi qui, contrairement aux activités de "recherche-développement" des entreprises privées, n'est pas astreinte au secret des interrogations sans solution.

La confrontation peut, donc, se résoudre par l'absence de collaboration sans que pour autant cette étape du processus d'expérimentation puisse être considérée comme un moment inutile et dispendieux en terme de moyens publics, s'il s'avère que la communauté des spécialistes juge pertinents la réflexion collective conduite autour du projet.

3. Le moment de la mise en œuvre

Le troisième moment est celui de la collaboration. L'artiste et l'organisme se sont mis d'accord sur le processus de travail en commun.

Au-delà des dispositifs particuliers de collaboration proposés par chaque organisme, il semble que tous sont confrontés à la même réalité : aucun n'est assuré que le projet de départ sera réalisé comme il a été prévu. Le

temps de la collaboration est traversé d'incertitudes, même s'il a été préparé avec soin. La complexité entraîne avec elle des surprises, des écarts, des impasses, des contournements. Le processus d'expérimentation artistique s'accompagne nécessairement de progressions et de blocages, d'élucidations et d'incompréhensions qui tiennent à la difficulté de déterminer les formalisations numériques qui font coïncider l'intention de l'artiste, les compétences des techniciens et les complexités fonctionnelles des machines et de leurs logiciels.

Là encore, la pertinence du processus de mise en œuvre ne peut se réduire au résultat obtenu. Elle vaut tout autant par les leçons tirées des situations d'impasses et d'interrogations où le temps passé, les ressources dépensées, les compétences mobilisées ne produisent pas le résultat espéré, en particulier comme "œuvre de l'art". Le processus de mise en œuvre vaut plutôt comme volonté de proposer des situations qui sont vouées à nourrir d'autres situations : "l'art à l'œuvre" pourrait-on dire, puisque l'expérimentation se déroule à partir du rôle pilote donné à l'artiste.

C'est bien le regard décalé de l'artiste par rapport aux fonctionnalités prévues de la machine qui est l'enjeu même du travail pour que la machine dise autre chose que les certitudes dont ses concepteurs l'ont chargée. Le processus d'expérimentation artistique est en quelque sorte un culte du défi, où la machine n'est plus seulement un outil plus ou moins maîtrisé et maîtrisable, mais devient même l'objet du propos artistique, avec les incertitudes comme avec les opportunités qu'une telle démarche peut offrir.

Dans cette perspective, le processus d'expérimentation s'accompagne de restitution des "épreuves" vécues par les équipes auprès des spécialistes. Il est inséparable des moments de débats critiques, colloques et publications qui interrogent la pertinence des interrogations théoriques, techniques et artistiques.

*
* *
*

Ainsi décrite pour regrouper plusieurs aspects de l'activité des organismes, l'expérimentation artistique paraît essentielle pour saisir leur spécificité. Mais il demeure que ce ne sont pas, à proprement parler, ces activités d'expérimentation artistique qui motivent le soutien de la politique culturelle publique aux structures étudiées, même si chacun des services concernés par ces dossiers a conscience de leur importance. Il convient donc de s'interroger maintenant sur la légitimité que pourrait acquérir le processus d'expérimentation artistique au sein de la politique culturelle de l'Etat.

Intégration du processus d'expérimentation artistique dans la politique culturelle : la légitimité de la fonction expérimentation

Les organismes étudiés procèdent à des expérimentations. Cette affirmation recueillera probablement un large consensus. Par contre, il est plus délicat d'apprécier l'importance à accorder à de telles activités au sein de la politique culturelle publique.

La présence généralisée de l'expérimentation artistique

Reconnaissons d'abord que la question n'est pas nouvelle. L'expérimentation, quelque soit le nom qu'on lui donne, est largement présente dans la dynamique des arts. La recherche de l'inédit, les tentatives hésitantes des artistes, l'usage inusité des outils disponibles, l'invention de nouveaux dispositifs techniques font partie de l'histoire des arts.

S'il est peu fréquent que le terme d'expérimentation soit utilisé, on trouve pourtant la marque de l'essai et de la recherche sous le qualificatif synthétique de " temps de la création ", du moins dans les secteurs où la politique culturelle a mis en place des dispositifs de sélection des œuvres.

On trouve aussi trace de cet intérêt pour les processus d'expérimentation dans les secteurs où naissent des pratiques culturelles nouvelles. Elles sont évoquées sous des appellations souvent ambiguës et incertaines qui traduisent la difficulté de les qualifier dans l'ordre habituel de la politique culturelle publique. On parlera, par exemple, d'émergences culturelles, de lieux intermédiaires, comme on parlait de musiques des jeunes ou de nouvelles aventures culturelles pour signifier que ces pratiques existent en puissance, comme processus et expériences qui n'atteignent pas (encore ?) au statut d'œuvres. Le temps de ces pratiques expérimentales est différent du temps de la création puisque le résultat n'est pas considéré comme pouvant intégrer la catégorie des

œuvres de l'art et de l'esprit, reconnue par la politique culturelle publique.

Temps de la création ou pratiques émergentes, l'expérimentation est partout, mais en marge dans la représentation que peut en avoir l'action publique. A notre sens, il est probable que la réalité des processus d'expérimentation artistique est massive et ne concerne pas seulement le domaine des arts électroniques. Il conviendrait sans doute que la politique culturelle appréhende dans sa généralité le rôle moteur que ces processus jouent dans l'évolution des arts. Toutefois, les missions qui nous ont été confiées ne nous autorisent pas à développer cette perspective qui induit une recomposition des fonctions légitimes traditionnelles de la politique culturelle. Nous pouvons seulement souligner l'intérêt qu'il y aurait à compléter la présente étude par un examen approfondi des pratiques expérimentales dans les autres secteurs, surtout lorsqu'ils sont investis par les jeunes générations.

Comme il ne nous revient pas de procéder à cette généralisation, nous limiterons nos réflexions aux seules situations liées aux arts électroniques. Pour notre sujet, particulier et limité, nous nous contenterons de souligner que les pratiques des organismes étudiés mettent en relief la nécessité pour la politique publique de prendre sérieusement en compte les processus d'expérimentation, ce qui ne veut pas dire, bien au contraire, que cette nécessité ne se retrouve pas dans les autres secteurs, particulièrement dans les secteurs mal identifiés, émergents ou intermédiaires. Nous espérons, simplement, que nos observations nourrissent un débat plus large sur la prise en compte de l'expérimentation artistique dans tous les domaines où s'inventent de nouveaux signes symboliques.

Pour poser le débat avec toute son acuité, il nous semble nécessaire de cerner, dans le domaine des arts électroniques, la signification que l'on peut donner à "l'expérimentation artistique" dans la politique culturelle publique. Pour cela, il convient de différencier fortement les approches qui intègrent l'expérimentation comme un moment subsidiaire, justifié par les résultats obtenus en terme de création et les approches posant l'expérimentation artistique comme une activité spécifique.

L'expérimentation artistique comme pratique subsidiaire.

Les pratiques d'expérimentation conduites par les organismes étudiés sont largement reconnues par les services concernés du ministère. Chacun mesure la complexité des projets d'artistes confrontés aux outils et conçoit que les organismes ont à réserver du temps et des moyens pour résoudre les difficultés.

Il apparaît toutefois que cette reconnaissance est souvent exprimée en terme de tâtonnement, d'apprentissage, d'hésitation sur le chemin à suivre pour accéder à la création. Le processus d'expérimentation vaut surtout comme étape précédant le résultat. Il devient une affaire d'organisation interne qui n'a pas d'autre légitimité que de permettre la réalisation des objectifs fixés à la structure. Un conseiller aux arts plastiques pourra ainsi défendre l'intensité du travail mené par ces organismes, tout en précisant que son regard de spécialiste ne doit porter que sur la qualité du résultat final. Seule, l'œuvre créée est à juger, indépendamment du processus de sa production : papier ou électronique, peinture ou microprocesseur, bricolage de fortune ou logiciel, peu importe pourvu que la création obtenue trouve sa pertinence au regard de l'histoire critique des formes.

Le processus d'expérimentation n'est alors légitime que s'il s'avère, en définitif, producteur d'œuvres de qualité. Les moyens publics accordés à la structure doivent, certes, tenir compte de la complexité et du coût des techniques de production liées aux équipements numériques, mais ils ne sauraient être en déphasage avec la qualité des œuvres créées. L'expérimentation artistique apparaît, donc, comme une réalité dont la légitimité propre est subsidiaire. La fonction "expérimentation artistique" n'est pas considérée comme ayant une pertinence soumise à des critères spécifiques. Dans cette logique, les structures dont la légitimité première est acquise en dehors de leurs activités liées aux arts électroniques peuvent plus aisément disposer de moyens pour l'expérimentation artistique. Les exemples de l'école d'art d'Aix dont la légitimité est d'abord celle d'un organisme de formation supérieure ou de la maison des arts de Créteil dont la légitimité est celle d'une Scène nationale, sont éclairants. L'expérimentation se comprend comme une modalité de mise en œuvre du projet du directeur, sous sa responsabilité.

Pour les autres structures, la situation est plus délicate puisqu'il faut d'abord que les responsables fassent la preuve que le temps de l'expérimentation est justifié par les qualités artistiques des résultats obtenus. Un grand nombre des dysfonctionnements que nous avons noté provient à notre sens de ce "statut" donné au processus d'expérimentation dans le droit commun des services du ministère et de son décalage avec les pratiques réelles des organismes soutenus. De ce point de vue, on pourrait presque parler de "quiproquo", d'autant plus accentué que les structures jouent le jeu de l'éligibilité dans la présentation de leur activité.

Nos observations nous ont ainsi convaincu de la nécessité d'une évolution sensible de l'approche de l'expérimentation artistique. Il est probablement souhaitable que les paradigmes qui conduisent à cette représentation soient revus pour que le soutien aux processus d'expérimentation artistique soit considéré comme

une fonction légitime pour la politique culturelle publique, au même titre que le soutien à la création, à la diffusion, à la formation ou à la sensibilisation.

On peut, alors, tenter une définition de la fonction d'expérimentation artistique qui pointe la responsabilité spécifique du ministère de la culture.

Comme on l'a souligné, l'expérimentation artistique peut aisément s'inscrire dans la catégorie générale de la "recherche". Toutefois, il nous semble qu'il s'impose de marquer une différence de taille. L'activité de recherche suppose la responsabilité première du chercheur. Elle implique le respect de protocoles scientifiques dont la validité est appréciée par la communauté des scientifiques spécialisés, dans la perspective de produire des connaissances falsifiables. Dans ce cadre, si un artiste participe à une équipe de recherche, son rôle est d'accompagner et de nourrir le processus scientifique en cours. Par contre, on doit pouvoir considérer que, dans l'expérimentation artistique, le pilotage est assuré par un artiste qui poursuit une quête dont la pertinence n'est pas contrainte par les critères de falsifiabilité. Des scientifiques et des techniciens l'accompagnent dans sa démarche, mais il reste maître des arbitrages. Il garde, pourrait-on dire, le *cut off* sur les différentes étapes du processus.

La différence entre recherche et expérimentation artistique tient moins, à notre sens, à la configuration des équipements, des équipes ou des lieux, qu'à la question essentielle de la responsabilité. Dans l'expérimentation artistique, l'artiste est celui qui, au final, détient la responsabilité du processus collectif. Cette place donnée à l'artiste justifie l'importance que le ministère devrait accorder à l'expérimentation artistique, conçue comme expression, dans son domaine de compétence, de la fonction générale de la "recherche" dont la légitimité est acquise dans l'intervention publique.

La fonction "expérimentation artistique" et sa pertinence propre

L'enjeu devient de déterminer les raisons qui peuvent donner une légitimité spécifique à la fonction d'expérimentation artistique, au sein de la politique publique. Trois arguments principaux peuvent être proposés à la réflexion.

Le patrimoine de demain

Le premier argument part de l'aide à la création artistique comme moyen de constituer le patrimoine de demain. Cette légitimité reconnue justifie que les pouvoirs publics s'intéressent aux conditions permettant aux artistes de développer leur création. Lorsque les technologies numériques sont maîtrisées, on peut, évidemment, admettre que le marché fournit aux artistes des outils efficaces, aisément accessibles, au coût relativement limité. La légitimité d'une intervention publique ne s'impose pas d'emblée, sinon en terme de formation et d'apprentissage de ces outils banalisés.

Par contre, la légitimité de l'intervention publique est mieux assurée lorsque la technoscience produit de nouvelles théories et de nouvelles machines. La complexité et la rapidité des évolutions deviennent telles que nul ne peut vraiment imaginer et prévoir les usages qui seront utiles, du moins pertinents, pour les milieux artistiques. Avant de parvenir à des applications maîtrisées et à des créations abouties, reconnues comme significatives dans l'histoire de l'art, il est nécessaire que des moyens importants soient rendus disponibles pour permettre à certains artistes d'interroger les machines, de cerner leurs potentialités, de dépasser les propositions techniques qui leur sont faites. Sans cette phase d'expérimentation artistique, il ne resterait aux créateurs qu'à se soumettre aux fonctionnalités imposées venues d'ailleurs, c'est à dire, en fait, venues du marché et de la recherche de la rentabilité économique.

On peut, en conséquence, considérer que les phases d'expérimentation artistique sont vitales pour ouvrir de nouveaux horizons aux milieux des créateurs, d'aujourd'hui et de demain. Elles devraient alors relever de missions publiques, confiant à des organismes compétents le soin d'organiser la confrontation entre des artistes et les machines, en s'assurant que la communauté des acteurs a connaissance des protocoles d'interrogation, des analyses des avancées, des blocages, des limites rencontrées. Il ne s'agit pas simplement d'expérimenter avec des moyens publics, de parier sur d'éventuelles créations artistiques de qualité dans leur résultat. Il s'agit, surtout, pour accéder à la légitimité publique, de restituer à la communauté des acteurs, la pertinence des démarches expérimentales conduites par ces organismes. C'est moins l'œuvre que la pertinence du processus qui vaut ici intérêt public.

Dans un contexte où nul ne peut prétendre connaître, parfaitement, l'ensemble des évolutions technologiques et scientifiques, cette mise en commun des processus d'expérimentation artistiques est fondamentale et devrait être considérée comme conforme à l'intérêt général. Pour le dire de manière imagée, la constitution d'une banque de données interactive rassemblant l'ensemble des protocoles d'expérimentation artistique apparaît bien comme un enjeu de politique publique pour élargir les opportunités mises à la disposition collective des milieux de la

création, même si le résultat de telle ou telle expérimentation singulière n'apporte pas de résultat probant en terme d'évolution des arts.

Expérimentation artistique et logique marchande

La fonction d'expérimentation artistique n'est pas seulement importante pour la communauté des "créateurs". Elle l'est, aussi, pour affirmer une certaine indépendance critique par rapport à la logique marchande.

On reconnaîtra, aisément, que les grandes entreprises investissant dans les technologies numériques engagent des dépenses lourdes dans des activités de "recherche-développement". Nul doute qu'il ne manque pas d'artistes mobilisés pour tenter de concevoir de nouveaux contenus culturels ou de nouvelles formes artistiques. Mais les moyens privés consacrés à l'expérimentation des artistes sont souvent caractérisés par la nécessité d'obtenir des produits rentables. Dans ces conditions, seules sont, à peu près, connues et répertoriées les expérimentations intégrées aux marchandises diffusées sur le marché, par exemple lorsque l'entreprise garde le secret sur les processus que les artistes ont pu développer. Cette logique du secret, protégeant légitimement les entreprises privées, risque alors de limiter l'accès à la connaissance des potentialités des machines.

A contrario, l'objectif de la politique publique pourrait être d'affirmer la nécessité d'une connaissance ouverte sur l'évolution des technologies avancées. Aux côtés de la recherche scientifique publique, l'expérimentation artistique, plaçant l'artiste en position de pilotage du processus, a certainement sa place dans cette préoccupation de transparence de la connaissance.

De surcroît, une telle mission publique ouvre, peut-être, un chemin pour développer, dans notre pays, des compétences "d'innovations" liées à la capacité des artistes à sortir des sentiers battus. Dans un secteur où la compétition mondiale sur les matériels comme sur les logiciels n'est pas en notre faveur, parier sur la dynamique et l'imagination d'équipes d'artistes, de techniciens et de scientifiques paraît être un créneau attrayant sur le plan international.

Dans cette perspective, au lieu du secret bien gardé, la fonction "expérimentation artistique" représenterait un atout pour le futur. La politique publique devrait ainsi favoriser des programmes de diffusion la plus large des expérimentations artistiques liées aux technologies avancées, sans se limiter à un dispositif d'aides à l'amélioration du contenu culturel (l'art appliqué) des produits multimédias marchands mis au point par des entreprises françaises.

Expérimentation artistique et évolutions technologiques

Nous avons pu observer que la tentative de légitimer l'intervention publique en matière d'expérimentation était quelquefois contrecarrée par une objection portant sur l'évolution des matériels disponibles sur le marché. D'aucuns admettent volontiers que le matériel complexe né de l'industrie électronique n'est pas aisément utilisable par les artistes. Un soutien en formation ou en appui scientifique et technique apparaît justifié pour permettre une appréhension opérationnelle de ces matériels. Mais l'observation du marché de ces matériels montre assez qu'en quelques années, ils deviennent accessibles à des prix limités et conviviaux dans leur usage. Dès lors, le temps qui court entre l'expérimentation et l'usage commun se raccourcit, l'obsolescence des matériels devient plus rapide, ce qui réduit la pertinence de l'intervention publique dans le soutien durable à l'expérimentation des nouvelles technologies par les artistes.

Il est bien vrai, comme nous l'avons déjà souligné, que l'accès aux logiciels performants de traitement d'images, d'intervention sur le net, de réalisation multimédia peut être envisagé avec des moyens ne dépassant pas 50 000 francs. Il est d'ailleurs probable que ces processus de baisse des prix relatifs ne fera que s'accroître dans l'avenir en imposant un vieillissement accéléré des machines actuelles.

A notre sens, cette évolution, économique et technologique, ne fait que renforcer la nécessité d'une forte politique de soutien aux processus d'expérimentation artistique pour deux raisons principales. La première est que l'accès aux matériels de base n'étant plus un obstacle majeur, les pratiques vont se multiplier. La question majeure pour la politique publique est alors de savoir s'il faut se contenter d'une augmentation quantitative des réalisations. Le risque est, en effet, que l'on se satisfasse de pratiques plus nombreuses d'artistes appliquant les fonctionnalités des machines qui aboutiraient rapidement à des réalisations convenues sinon même conformistes. L'enjeu pour la politique publique paraît plutôt d'encourager les situations où, même sur des matériels de base, l'artiste ne se satisfait pas de la culture de l'ingénieur qui lui est imposée par la machine. C'est sans doute sous cet angle de la multiplication des expérimentations artistiques sur des matériels banalisés que l'on peut donner du sens à la politique de diversité culturelle à laquelle réfléchissent actuellement les Etats face à la domination mondiale des marchés. De plus, la banalisation des matériels n'enlève rien au fait que de nouvelles machines sophistiquées s'inventent tous les jours. La légitimité de la fonction d'expérimentation artistique reste solidement établie pour ces matériels de haute performance. L'intervention publique est nécessaire pour permettre

à des artistes d'intervenir à temps pour influencer, par leur activité imaginative, le devenir de ces matériels. On pourrait presque dire que, dans la course technico-économique, il est loin d'être indifférent de permettre aux artistes de piloter des processus d'expérimentation artistique qui, à tous les stades, contribuent à une meilleure lisibilité des évolutions et pèsent sur la configuration de ce que Malraux appelait " les usines à rêves ".

Expérimentation artistique et société de l'information

Le troisième argument prend pour référence les enjeux du développement de la société de l'information. Dans ce cadre, la politique publique se trouve renforcée par les mesures prévues par le Premier Ministre dans le rapport sur "l'entrée de la France dans la société de l'information".

Certes, affirme le rapport, "la puissance publique ne doit pas s'engager dans des politiques obsolètes de filières ou de commandes publiques massives, totalement inadaptées à l'évolution des nouvelles technologies de l'information et de la communication ". Par contre, insiste-t-il, "la place de la politique publique reste essentielle pour créer un environnement favorable au développement de cette industrie ". A ce titre, le programme du gouvernement affiche une politique volontariste en matière de recherche publique et privée avec l'idée que "le soutien aux secteurs des technologies de l'information constitue une priorité pour les crédits de recherche industrielle ".

Cependant, l'examen du chapitre concernant la culture montre que la recherche et l'expérimentation sont peu mentionnées, sinon à travers le rapport Risset. Il est bien noté que "l'essor rapide de l'industrie de l'information se traduit par un développement accéléré des contenus et des programmes, en particulier culturel ", mais il n'est pas dit que la politique publique devra favoriser les recherches, disons l'expérimentation artistique, pour nourrir l'évolution future des contenus culturels, leur diversité, leur renouvellement. De plus, le texte n'évoque, dans les mesures concrètes, que le soutien à la formation et à la création artistique, comme si les technologies avancées étaient toutes disponibles pour des applications immédiates et maîtrisées par les créateurs et les formateurs.

Nos observations ont tendance à montrer qu'il ne faudrait pas négliger l'étape de la recherche –expérimentation, pilotée par des artistes, face à un univers technologique très contraint par la logique de la rentabilité.

En identifiant la fonction d'expérimentation artistique, le ministère de la Culture serait certainement mieux à même de faire valoir le rôle spécifique des artistes dans l'émergence de la société de l'information. Il conviendrait, probablement, de mieux mettre en évidence la capacité des artistes à enrichir la société de l'information par un regard sensible et décalé, des interrogations critiques qui résistent aux fonctionnalités imposées, par des propositions d'écritures inédites qui renouvellent les cadres de pensée de la technoscience.

L'idée même de processus "d'expérimentation artistique" n'étant pas mise en évidence dans la définition du programme du Premier Ministre, il paraît alors difficile de prendre en considération les organismes du type de ceux que nous avons étudiés, bien que ce programme de politique publique soit large dans ses objectifs et ses applications.

De même, alors qu'il est question de lutter contre la fracture numérique, il n'est pas évoqué le rôle des artistes dans le décodage des signes symboliques du quotidien. Pourtant, les pratiques d'expérimentation artistique trouvent, maintenant, un champ largement ouvert sur ses enjeux communicationnels où un immense travail est à réaliser pour répondre aux préoccupations de solidarité, au sein de la société de l'information.

Il nous semble, donc, que la fonction d'expérimentation artistique pourrait être revendiquée par le ministère de la culture pour être réintroduite comme cohérente avec les enjeux de la politique générale du Premier Ministre concernant la société de l'information. De plus, on voudra bien noter que la LOADDT (loi sur l'aménagement et le développement durable du territoire) prévoit l'affichage par l'Etat d'un "schéma de services collectifs de l'information". Là encore, la fonction d'expérimentation artistique est absente et la légitimité de la politique publique semble se limiter aux seuls arts électroniques appliqués. Il est concevable, à notre sens, que le schéma à vingt ans des services collectifs de l'information pose plus nettement l'importance à accorder aux organismes qui donnent un rôle pilote aux artistes pour l'expérimentation et la création artistiques. Nous y reviendrons dans nos préconisations.

*
* *
*

Nous concluons sur l'affirmation suivante : permettre à des artistes de disposer de temps et de moyens d'expérimentation devient une nécessité pour rester au contact des opportunités qu'ouvrent les évolutions techniques. Cette nécessité stratégique devrait être considérée comme une fonction pertinente de la politique publique que le ministère de la Culture aurait légitimité à conduire.

Troisième partie

Préconisations pour gérer et évaluer la fonction d'expérimentation artistique

La reconnaissance de la fonction d'expérimentation artistique devrait, à notre sens, réduire les dysfonctionnements constatés et améliorer les relations du ministère avec les organismes étudiés.

Elle permettrait, d'abord, une meilleure compréhension de leurs activités puisque chacun d'entre eux serait appelé à reformuler la présentation de son action. Le travail de reformulation offre l'opportunité d'un dialogue ouvert avec les services du ministère pour expliciter, en détail, la contribution effective des structures à chacune des trois étapes du processus d'expérimentation artistique. Les incompréhensions et ambiguïtés actuelles s'en trouveraient probablement atténuées. Sur cette base, il serait alors possible de mieux identifier les autres activités des organismes, en particulier celles qui relèvent strictement de la création artistique, selon les critères appliqués par les services spécialisés du ministère. De même, les activités relevant de la formation pourraient être mieux cernées par rapport aux cadres institutionnels de référence. De cette manière, la représentation de l'activité de chaque organisme serait, sans nul doute, plus conforme à la réalité, du moins, mieux adaptée aux responsabilités prises par chaque structure. De plus, la reconnaissance de la fonction d'expérimentation artistique et le dialogue positif qui en résulterait devraient permettre au ministère de mieux définir les orientations conformes à l'intérêt général. Il affirmerait plus nettement sa position de maître d'ouvrage de la politique culturelle, avec les exigences qui lui sont associées. Au lieu d'être contraint de répondre, comme par le passé, à des sollicitations singulières (qui ont, souvent, la tentation d'énoncer à la place de l'Etat les critères de l'intérêt général), le ministère donnerait l'impulsion. Il fixerait un cadre de négociation prenant en compte les activités d'expérimentation artistique répondant à l'intérêt général.

Dialogue repensé avec les professionnels et affirmation des responsabilités de l'Etat à travers la reconnaissance de la fonction d'expérimentation artistique, telles sont les orientations qui inspirent nos préconisations.

Nous exposerons, d'abord, les préconisations relevant d'un programme de politique culturelle centré sur l'expérimentation artistique dans le domaine des arts électroniques. Les préconisations tracent, ainsi, des perspectives générales en terme de finalités, d'organisation et d'évaluation. En second lieu, sans attendre la mise au point d'un tel programme, il nous paraît possible de suggérer des évolutions immédiates pour progresser dans la prise en compte des organismes relevant de la présente étude.

Le programme PEXART : programme d'expérimentation artistique en arts électroniques

Nous ferons l'hypothèse que la fonction d'expérimentation artistique dans le domaine des arts électroniques est considérée comme légitime par l'ensemble des services du ministère. Il s'agit, alors, de déterminer les dispositifs opérationnels permettant de mettre en œuvre cette légitime intervention. Commençons par évoquer les dispositifs qui nous paraissent peu pertinents.

Des dispositifs à éviter

Nous avons exclu l'idée de traduire la mission publique d'expérimentation artistique en terme organique.

Il nous semble, en particulier, que la création d'un "établissement public" spécialisé dans l'expérimentation artistique en arts électroniques serait inadaptée au contexte de diversité, de singularité et de souplesse d'évolution qui caractérise actuellement les activités des professionnels. Autrement dit, à l'observation et à l'écoute des professionnels, il nous paraît que la concentration des moyens publics sur un établissement censé

porter l'ensemble des enjeux de la politique publique pouvait être contreproductive, tant les approches sont variées et les attentes croissantes. Le jeu de l'expérimentation reste de saisir des opportunités, de mobiliser des compétences en réseau, de confronter les points de vue différents et innovants. Une perspective organique, probablement coûteuse et monopolisatrice de moyens publics ne nous paraît donc pas optimale dans la période actuelle. Elle sera plus aisément envisageable lorsque les milieux professionnels auront été consolidés et seront en mesure de préciser les relations qu'ils entretiendraient avec une telle structure.

De même, nous n'estimons pas réaliste de suggérer la création d'une catégorie spécifique regroupant les organismes spécialisés dans l'expérimentation artistique, catégorie qui viendrait se rajouter à la liste des "centres" et autres "scènes" labellisés par le ministère.

L'histoire singulière des organismes existants, leur difficulté à forger, collectivement, une doctrine sur la portée de leurs activités, comme la place actuelle des arts électroniques au sein du ministère nous font penser que la définition d'un cahier des charges commun à tous ces organismes et à ceux qui se présenteront dans un avenir proche, engagerait le ministère dans une démarche inopérante.

Une stratégie de programme

Il nous est apparu préférable de préconiser une stratégie de programme auquel les acteurs spécialisés auraient à répondre en fonction de leurs compétences propres.

Objectifs principaux du programme

Les principales préoccupations auxquelles ce programme tente de répondre sont les suivantes :

Le programme PEXART est d'abord une contribution à la politique générale de l'Etat. Il n'est pas isolé au sein du seul ministère de la Culture. Il doit pouvoir prendre en compte des objectifs prioritaires contenus dans le programme du gouvernement concernant "l'entrée de la France dans la société de l'information", tout en affichant sa spécificité.

De plus, il nous semble impératif qu'il soit référencé dans la formulation définitive du "schéma de services collectifs de l'information" tel que le prévoit la loi sur l'aménagement et le développement durable du territoire. Les délais de négociation du décret concernant les schémas de services collectifs nous paraissent suffisants pour parvenir à modifier le libellé actuel du schéma de l'information et y intégrer la préoccupation de l'expérimentation artistique.

Cette position "intégrée" du programme PEXART devrait lui assurer une légitimité qui ne se limitera pas à celle du ministère de la culture. De surcroît, l'entrée par les schémas de services pose d'emblée la nécessité de négociations avec les collectivités territoriales, au premier chef avec les régions, sur la conception partenariale d'un tel programme.

En conséquence, le programme s'inscrit dans des stratégies régionales, en fonction de l'intérêt que le développement des technologies numériques présente pour les collectivités. Compte tenu de l'autonomie de décision des collectivités dans ce domaine, la mise en œuvre du programme doit pouvoir s'adapter aux conditions particulières des régions intéressées, sans perdre pour autant sa spécificité. On voit que, dans ces conditions, le rôle des préfets et des directions régionales des affaires culturelles est essentiel pour conduire les négociations dans le cadre de la concertation actuelle sur le contenu des schémas de services collectifs.

Nous suggérons, ainsi, la mise en œuvre d'un programme qui, dès sa conception, s'intègre aux objectifs de la politique gouvernementale, se construit sur la base du partenariat avec les régions qui accepteront d'en partager les finalités et s'inscrit dans le plan de travail des Drac.

Finalités du programme en terme de politique publique

La finalité première du programme est de donner une traduction concrète à la reconnaissance de la fonction d'expérimentation artistique. De ce point de vue, le programme vise à apporter un soutien régulier aux organismes qui donnent un rôle pilote aux artistes dans l'expérimentation.

On évitera donc, dans la formulation de cette finalité, toute confusion qui pourrait faire penser que des organismes donnant un rôle subsidiaire aux artistes peuvent bénéficier du programme PEXART.

Il paraît impératif que le programme à négocier avec les collectivités mentionne, comme condition nécessaire, la capacité des organismes à intervenir dans chacune des trois étapes du processus d'expérimentation artistique : la

rencontre et la confrontation autour des projets, le travail collectif de formalisation des projets, l'étape de la mise en œuvre.

De même, la cohérence du programme suppose que soit bien marquée la nécessité pour les organismes de restituer, auprès de la communauté des acteurs, les protocoles d'expérimentation précisant les questionnements qu'ils proposent, le déroulement des processus et les résultats positifs ou négatifs. Ces démarches emprunteront des modalités particulières, à inventer et disposant de moyens spécifiques.

On pourrait exprimer ces finalités en termes plus immédiats : la mission publique que le programme confiera aux organismes suppose que les artistes puissent disposer auprès de ces structures d'un temps d'information, de rencontre, de réflexion et de mise en œuvre suffisant pour progresser dans la concrétisation de leurs intentions. De plus, la mission publique contenue dans le programme impose la transparence et exige que les organismes bénéficiaires aient la capacité de produire de l'information critique, de nourrir les débats collectifs et, par là, d'externaliser la réflexion nationale et internationale sur les interventions d'artistes dans l'évolution technologique et scientifique.

Le programme devrait, aussi, afficher la nécessité pour les organismes d'établir des collaborations en réseau, sous des formes contractuelles crédibles pour leurs interlocuteurs publics. Ces collaborations incluraient des partenariats de compétences internationaux, sur le plan artistique, technologique et scientifique. Il nous semble que cette clause doit être formulée comme une finalité du programme et non pas comme une simple modalité de mise en œuvre des actions. Elle relève en effet de la nécessité de contribuer au rayonnement des équipes françaises dans un contexte international où tout repli sur des bases locales réduit la pertinence des expérimentations.

Enfin, le programme mentionne la nécessité d'établir des liens durables entre les pratiques d'expérimentation artistique et le tissu local, en terme de relations avec les organismes de formation, avec les forces économiques, avec les acteurs des politiques publiques de solidarité. Il s'agit là de répondre, en particulier, aux orientations de la LOADDT concernant l'attrait des territoires et le renforcement des solidarités.

L'ensemble de ces finalités, rappelons-le, porte exclusivement sur la fonction d'expérimentation artistique. Il s'agit de soutenir des activités qui placent l'artiste en situation de pilotage de projet. Il ne s'agit pas, a contrario, de mobiliser un tel programme pour des projets où l'artiste accompagnerait une demande de produit ou de service commandée par un maître d'œuvre économique. L'orientation est complémentaire à celle du programme PRIAMM. De plus, il s'agit de soutenir les seules activités d'expérimentation, ce qui suppose que les protocoles de travail proposés par les organismes soient innovants et ne ressortent pas de la simple transmission de connaissances banalisées.

Ces finalités constituent l'ossature du programme. Des écritures adaptées à chaque région intéressées peuvent être, sans difficulté, envisagées pourvu qu'il n'y ait pas de détournements des finalités énoncées. Le programme est, alors, affiché au niveau de chacune des régions partenaires de l'Etat. Il est, aussi, diffusé au plan national par les soins du ministère de la culture. Dans ces conditions, la connaissance des différentes formulations régionales peut inciter un certain nombre d'organismes à modifier leur implantation géographique pour répondre aux conditions de territorialité qui accompagneront l'intervention des collectivités.

Objectifs opérationnels du programme

Le programme se limite à l'énoncé des finalités de politique publique. Il appelle les organismes souhaitant bénéficier de moyens publics à formuler des propositions concrètes. Dans leur réponse au programme, les organismes fournissent, selon des procédures connues de tous, les éléments permettant d'apprécier la nature et la qualité des activités qu'ils veulent conduire, les compétences mobilisées, les protocoles de travail qui leur semblent pertinents, les moyens nécessaires à la bonne exécution des actions. Les réponses, dont le degré de formalisme est à préciser, doivent être comprises comme des engagements que les organismes peuvent prendre et respecter.

Il nous semble important de souligner que, dans notre esprit, la formulation des actions concrètes est bien de la seule responsabilité des organismes.

On peut alors imaginer qu'une première sélection soit opérée sur dossier. Il est certain, à ce stade, que le programme PEXART aura à 'expérimenter l'expérimentation'. En pratique, on peut imaginer que la pertinence des projets devra être appréciée à dire d'experts, désignés par les maîtres d'ouvrage. Il faut surtout souligner que la sélection des projets portera sur les engagements pris par les organismes. Il paraît ainsi possible d'apprécier la qualité des projets en fonction des partenariats que le projet aura pu contractualiser avec d'autres organismes reconnus ou en fonction de l'organisation du dispositif de restitution du travail d'expérimentation. Prévoir une page Web synthétisant les expériences ne présente pas le même intérêt public que de garantir la participation de

l'organisme à un groupe international se réunissant régulièrement pour débattre de l'évolution des arts électroniques et publiant ses réflexions.

Par ailleurs, il paraît nécessaire que la sélection finale des projets ne se limite pas à un examen sur dossier. Pour les nouvelles équipes comme pour les organismes étudiés ici, il convient de prévoir un temps significatif d'échanges et de concertation pour que les maîtres d'ouvrage s'assurent de l'opérationnalité des engagements, sur la forme et sur le contenu. Il ne servirait à rien de soutenir un projet qui s'engagerait sur des formules vagues (développer les arts électroniques dans leurs aspects les plus innovants...). Il s'impose dans la logique du programme que l'organisme bénéficiaire propose lui-même les indicateurs mesurables qui seront les références de l'exécution de ses engagements. Cet effort d'élucidation est essentiel pour établir la confiance réciproque. Il suppose, par exemple, que chaque organisme définisse précisément les différentes catégories de "résidences d'artistes", de "coproductions" "d'accueil de projets d'artistes" qu'il entend mettre en place.

Cette approche est d'autant plus importante que les porteurs de projets ne constituent pas un ensemble homogène, labellisé par une instance ministérielle. Il revient à chaque responsable de projet, en fonction de sa trajectoire spécifique, de faire l'effort de déterminer les objectifs, plus ou moins ambitieux, sur lesquels il s'engage durant le temps d'application de la convention qui le lie aux maîtres d'ouvrage. Dans cet esprit, le programme peut accueillir des projets en phase de constitution, aux objectifs, engagements et moyens limités, comme il peut intégrer des structures lourdes disposant de locaux et de personnels permanents.

Dans cette logique, on observe aisément que la forme juridique des organismes retenus par le programme est relativement secondaire : entreprises privées, associations, régies municipales... Il n'est pas question ici que les partenaires publics tentent d'être présents dans les "conseils d'administration", se posent comme tutelle ou constituent un comité de suivi de l'organisme bénéficiaire... Par contre, en tant que responsables de politique publique, il leur faut concentrer leur attention sur le contenu du contrat qui les lie aux organismes bénéficiaires.

On peut estimer que ce contrat comporte trois aspects :

- un protocole d'accord pluriannuel indiquant les missions confiées à l'organisme au titre des finalités du programme et précisant les procédures d'évaluation des objectifs opérationnels. Le protocole d'accord fait référence au descriptif des actions envisagées, lequel est nécessairement placé en annexe du protocole signé par toutes les parties prenantes au contrat.

- une convention financière en appui du protocole d'accord qui fixe le montant des crédits accordés au titre de l'année budgétaire.

- le descriptif des engagements qualitatifs et quantitatifs que l'organisme propose de réaliser pour répondre aux finalités du programme. Ces engagements sont signés par le seul responsable juridique de la structure. Il n'est pas signé par les partenaires publics qui n'interfèrent pas dans la gestion des activités conduites sous la responsabilité propre de l'organisme. Le descriptif engage l'organisme mais pas ses partenaires. C'est pourquoi il apparaît seulement en annexe de la convention.

Les partenaires sont en relation avec les structures dans la phase de concertation sur les actions, dans la phase de rédaction du contrat. Ensuite, l'organisme réalise les actions pour lesquelles il s'est engagé. Les relations ne reprennent qu'au moment des phases d'évaluation.

Nécessité d'un dispositif d'évaluation transparent

L'évaluation des organismes chargés de conduire des processus complexes d'expérimentation artistique paraît, a priori, problématique. Il est vrai que l'on ne dispose guère ici d'une doctrine assurée, appuyée sur une pratique éprouvée des inspections spécialisées du ministère de la culture. Il s'agit, en effet, d'évaluer la pertinence des processus de travail associant artistes, techniciens et scientifiques, dans un environnement international traversé de réseaux professionnels diversifiés et mouvants. Dans ces conditions, le dispositif d'évaluation peut difficilement se contenter de reproduire les procédures habituelles.

A vrai dire, il est peu probable qu'il existe une solution miracle qui résoudrait toutes les difficultés de l'appréciation de la pertinence des actions par rapport aux finalités du programme. Il nous semble, néanmoins, possible de suggérer un dispositif d'évaluation composé de trois volets.

- Le premier volet concerne, classiquement, le respect des lois et règlements, le bon usage des fonds publics, l'exécution des engagements quantitatifs. Cette évaluation qui s'apparente à un contrôle, doit pouvoir s'appuyer sur les compétences existantes au niveau de l'Etat et des services des collectivités concernées.

- Le deuxième volet viserait à évaluer la part de "l'expérimental" dans les processus de travail collectif mis en

place par la structure. Le suivi régulier de ces processus par une équipe spécialisée permettrait de disposer d'un regard, extérieur et indépendant, centré sur la pratique de l'innovation. Ce type d'évaluation ne ressort pas d'une logique de contrôle. Elle est plutôt là pour nourrir le dialogue, en interne à l'organisme, mais aussi en externe avec les partenaires pour mieux saisir les efforts d'adaptation de l'organisme aux objectifs d'expérimentation du programme.

Le troisième volet de l'évaluation est lié à l'enjeu principal du programme, à savoir la contribution de l'organisme à l'expérimentation artistique. La pertinence des confrontations inédites des artistes avec les technologies ne saurait être appréciée que par des pairs, reconnus sur le plan national et international.

Pour mener à bien cette évaluation, nous suggérons que, lors de la négociation du contrat, les partenaires publics ainsi que l'organisme bénéficiaire proposent, chacun, le nom d'un évaluateur qualifié. L'accord des parties au contrat sur le nom de ces évaluateurs conduira les partenaires publics à leur commander un rapport sur la pertinence des processus d'expérimentation artistique conduit par la structure. Ces rapports seront mis à la disposition des assemblées délibératives et des services de l'Etat. Engageant la responsabilité de leur signataire, ils seront rendus publics. Ce dispositif permettra au ministère de maintenir, pour ce qui le concerne, le rôle indispensable des inspections spécialisées. Il conduira, aussi, à diversifier les regards sur la pertinence. Il s'agit, en quelque sorte, d'inscrire dans la politique publique, elle-même, une procédure qui n'évacue pas les divergences d'appréciation ni les polémiques entre spécialistes et vise à alimenter le débat critique sur l'évolution des arts électroniques.

Dans cette hypothèse, l'évaluation devient contractualisée, indépendante, publique et contradictoire. Il nous semble que ces préconisations sont de nature à réduire les effets nocifs, pour la politique publique, des processus évaluatifs limités aux seuls jeux médiatiques ou aux rapports d'influence.

Ces différents volets de l'évaluation impliquent des coûts. Nous suggérons de les estimer sur la base évoquée par la circulaire du Premier Ministre sur l'évaluation des politiques contractuelles, à savoir 5% du budget du programme.

Illustration

En référence à ces orientations générales sur la mise en place du programme PEXART, il nous est apparu possible de prendre le risque d'une illustration concrète. Dans notre esprit, il ne s'agit que d'un exemple de formulation possible, à adapter à chaque négociation avec les collectivités, du moment que les principes fondamentaux évoqués plus haut sont respectés.

LE PROGRAMME PEXART Programme d'intervention pour le développement de l'expérimentation artistique en arts électroniques

Finalités générales poursuivies :

L'Etat, dans le cadre du programme du Premier Ministre relatif à l'entrée de la France dans la société de l'information, engage une politique déterminée de soutien au développement des initiatives de recherche concernant les technologies numériques.

Pour sa part, la région X, a inscrit dans les priorités de son schéma de développement régional le renforcement des soutiens aux organismes innovants dans le domaine des technologies numériques.

Au titre du schéma de services collectifs de l'information, applicable dans la région X, les deux partenaires conviennent de renforcer les moyens consacrés à la recherche de nouvelles applications liées au numérique, avec la préoccupation majeure de développer des contenus artistiques et culturels de qualité.

Ces perspectives nécessitent un effort particulier pour conduire les expérimentations associant des artistes, des scientifiques, des techniciens spécialisés en vue de favoriser l'émergence de voies nouvelles dans le traitement artistique des technologies numériques. Le programme PEXART vise à répondre à ces enjeux.

LE PROGRAMME PEXART

Le programme PEXART est destiné à soutenir, de manière spécifique, les stratégies d'expérimentation artistique des organismes impliqués dans le développement des arts électroniques.

Dans ce cadre, il s'agit pour le ministère et la collectivité X, de contribuer à favoriser les activités des organismes répondant aux objectifs suivants.

a) Les mises en relation des artistes avec les opportunités offertes par les technologies numériques.

Les projets soutenus veilleront à organiser l'information, l'accueil et le dialogue avec les artistes sur les potentialités des technologies numériques.

Les organismes sollicitant un soutien au titre du programme PEXART préciseront les modalités qu'ils entendent mettre en place pour contribuer à l'information des artistes et de leurs partenaires, à la connaissance la plus actuelle des opportunités et limites des technologies numériques ainsi qu'à la compréhension des évolutions des arts et des techniques et de leurs enjeux pour la société.

Ils accorderont une attention particulière aux contacts personnalisés avec les artistes : séances d'écoute, stages de formation, documentation, sans négliger les propositions de débats publics menés en large partenariat.

Ils indiqueront les compétences dont ils disposent en propre ainsi que les compétences complémentaires qu'ils peuvent mobiliser au service de l'information des artistes à partir des relations contractuelles établies avec d'autres organismes, français ou étrangers.

b) La réflexion sur les conditions de réalisation des projets d'artistes.

Les projets relevant du programme PEXART concernent les projets artistiques dont le rapport aux technologies numériques nécessite des formes d'écriture renouvelées.

Les organismes apporteront toute précision sur les protocoles de travail qu'ils entendent établir pour organiser la réflexion avec l'artiste sur les possibilités de réalisation de son projet. Ils mentionneront les compétences dont ils disposent et pourront disposer dans le cadre de collaborations en réseau. Ils indiqueront les cadres juridiques de leur relation avec l'artiste en particulier au titre de la législation sur la propriété intellectuelle. Ils élaboreront un budget prévisionnel qui permettent d'apprécier l'importance des ressources nécessaires pour répondre à l'objectif fixé. Les organismes prendront un soin particulier à énoncer les modalités de sélection des projets d'artistes en soulignant les critères prioritaires les mieux à même de rendre compte de la pertinence de l'expérimentation, des compétences et des qualifications des personnes appelées à contribuer à la sélection.

c) La réalisation des projets sélectionnés.

Le programme PEXART prend en compte la complexité des processus de réalisation des projets artistiques nécessitant un usage inédit des technologies numériques. Le programme bénéficiera aux organismes dotés d'une organisation interne adaptée aux expériences engagées avec l'artiste. Les organismes rappelleront les protocoles de travail proposés aux artistes, les modalités de désignation des responsables chargés du suivi et de l'évolution des projets au cours de leur phase d'expérimentation.

d) La contribution au débat collectif sur les arts électroniques.

Les organismes s'attacheront à préciser selon quelles modalités ils entendent faire connaître les travaux qu'ils conduisent et contribuer à la réflexion générale sur les interventions d'artistes dans le domaine des technologies avancées.

e) L'impact économique et social des expérimentations

Le programme PEXART est ouvert à des propositions d'expérimentation artistique susceptibles d'avoir un impact auprès des milieux économiques. Il favorisera, de même, les expérimentations associées à des projets contribuant à la réduction de la fracture numérique. S'il y a lieu, les organismes veilleront à préciser les formes de coopération qu'ils entendent développer avec des partenaires impliqués dans les politiques publiques de développement économique et de solidarité.

DOMAINES D'APPLICATIONS PRIORITAIRES

Le programme PEXART concerne les organismes publics ou privés, implantés dans la région X, dont les activités correspondent aux finalités énoncées. Il accorde une première priorité aux organismes liés :

- aux structures de formation artistique spécialisée, contrôlées par l'Etat,
- aux structures missionnées par l'Etat et la région pour développer la création artistique, la sauvegarde du patrimoine et le développement culturel.

Il privilégie, de même, les structures "têtes de réseau" associant des organismes implantés sur l'ensemble du territoire français et européen dont l'impact des activités d'expérimentation

artistique est significatif sur le plan international.

MODALITES D'EVALUATION

Dans le cadre des relations conventionnelles établies au titre de ce programme spécifique, le dispositif d'évaluation prévoit la désignation en commun d'évaluateurs chargés d'apprécier la pertinence des processus d'expérimentation conduits par les bénéficiaires.

Modalités d'organisation du programme

Le programme PEXART est doté d'une enveloppe de X millions de francs, sous forme de subvention de fonctionnement et d'équipement, provenant de l'Etat et de la collectivité territoriale signataire. Conçu pour apporter un soutien aux phases d'expérimentation artistique engagées par les organismes spécialisés en arts électroniques, il contribue à hauteur maximale de 80% des ressources des organismes qui, par ailleurs, ont toute possibilité de solliciter l'Etat et les collectivités, dans le cadre de leurs programmes respectifs, pour les activités donnant lieu à des réalisations touchant la création, la diffusion, la formation et la sensibilisation liées aux arts électroniques. Les organismes sélectionnés bénéficieront d'un conventionnement triennal, intégrant un soutien financier révisé annuellement. Cette formulation purement indicative sera, bien entendu, à compléter par les dispositions habituelles en terme de formalités administratives, de calendriers et de procédures de sélection.

Conséquences à envisager

La présentation du programme que nous préconisons conduit, immédiatement, à s'interroger sur les conséquences qu'il pourrait avoir sur les organismes étudiés et sur les services du ministère.

Conséquences pour les organismes étudiés

Nous avons exposé notre conviction que le jeu de l'éligibilité et les pratiques des services se conjugueraient pour engendrer des malentendus limitant la confiance réciproque. La proposition du programme PEXART, sans prétendre éteindre toutes les difficultés, a l'avantage d'inscrire les organismes étudiés dans un cadre commun et spécifique de politique publique, associant sur les mêmes bases l'Etat et des collectivités.

De ce point de vue, le programme rend caduque la logique de singularité dont nous avons dit qu'elle était génératrice d'ambiguïtés fortes et de confusions sur les missions d'intérêt général plus ou moins auto-définies par les uns ou par les autres. Le programme régularise la position des organismes vis-à-vis de la politique du ministère, en fournissant un cadre de référence partagé. Il ouvre ainsi la perspective d'un dialogue productif, dépassant les interrogations, sinon les suspicions, bien souvent, légitimes dans le contexte actuel. Par contre, le programme reconnaît l'originalité de chaque organisme. Chacun aura à apporter sa réponse propre aux finalités de la politique publique. La séparation nette entre les finalités et les objectifs opérationnels répond à cette nécessité de préserver l'originalité des structures sans les astreindre à une singularité délicate à gérer au sein de la politique publique.

En second lieu, les soutiens accordés portent sur des protocoles de travail opérant en continue. Le programme ne finance pas une action ou un projet ponctuel mais un type d'organisation répondant, dans la durée et avec régularité, à la fonction d'expérimentation artistique, dans toutes ses dimensions. Il identifie les moyens en matériels et en compétences dont la structure a besoin pour répondre à cette mission spécifique. La proposition paraît donc adaptée aux préoccupations des professionnels.

Le programme est spécifiquement centré sur l'expérimentation artistique et se traduit dans des formes conventionnelles souples. Cela signifie, dans notre esprit, que la mission publique accordée aux organismes bénéficiaires du programme n'est pas exclusive d'autres formes de soutien. Ainsi, les projets de création artistique, de diffusion, de formation seront à présenter dans le cadre normal des procédures en vigueur et seront jugés selon les critères communs de ces fonctions. Il reviendra aux services de procéder par avenant à la convention du programme PEXART pour intégrer, de manière cohérente, ces ressources provenant d'autres projets financés par l'Etat. Le rôle de coordination des Drac est ici essentiel pour assurer la cohérence de la position de l'Etat vis-à-vis des organismes.

Il nous semble que l'énoncé du programme devrait, sans difficultés excessives, amener les organismes étudiés à reformuler la présentation de leurs activités en mettant mieux en évidence les étapes de leur travail

d'expérimentation. Toutefois, il convient d'apprécier, rapidement, les réactions de ces organismes aux préconisations formulées. Il est possible que des explications détaillées soient nécessaires pour éviter que certaines structures en viennent à considérer que le programme représente un bouleversement inadmissible de leur logique singulière de développement. Nous préconisons, donc, une phase indispensable de concertation préalable à l'écriture définitive du programme, pour recueillir les réactions des professionnels et introduire les propositions bénéfiques.

Conséquences au niveau du ministère

On retiendra, d'abord, que le programme PEXART répond à une préoccupation de réalisme et de souplesse qui autorise sa mise en application dans des délais raisonnables.

On notera, d'abord, que l'idée même d'expérimentation a, d'ores et déjà, inscrit sa légitimité dans les propos tenus par madame la Ministre de la culture et de la communication qui rappelait, par exemple, dans son allocution à l'Université d'été de la communication d'Hourtin, le 21 août 2000 : "Tous (les professionnels de la communication, les élus, les industriels, les créateurs, les éducateurs) ont conscience que d'importants changements sont à l'œuvre et que nous sommes en présence d'une puissante dynamique dont nous devons maîtriser le cours." La ministre constate, ainsi, que "nous sommes dans une phase de transition, de recherche et d'expérimentation" et affirme : "nous devons construire un espace numérique culturel dense, pluriel, auquel la richesse et la diversité de la création donneront sa dynamique et sa légitimité."

De surcroît, l'identification de la fonction d'expérimentation artistique au sein du ministère n'appelle pas, à notre avis, de modifications institutionnelles lourdes. Il est concevable de lancer les premières applications sans réviser le décret constitutif du ministère ni modifier les textes sur l'organigramme des services, d'autant que la fonction d'expérimentation peut apparaître, si nécessaire, comme une déclinaison de la fonction "recherche".

Par contre, la crédibilité du programme nécessite une négociation urgente avec la DATAR pour engager une modification des propositions du CIADT concernant le libellé du schéma de services collectifs de l'information. De même, il nous paraît prioritaire de négocier l'intégration du programme PEXART dans le programme du Premier Ministre sur "l'entrée dans la société de l'information".

Ces évolutions, impératives, tiennent plus, nous semble-t-il, de l'adaptation de textes existants que de l'ouverture d'un nouveau cadre de négociation. Il est même possible de plaider que le programme PEXART ne fait que renforcer la cohérence de politiques en cours.

Création d'une mission spécifique

Pour concrétiser ces évolutions, nous préconisons une évolution minimale de l'organisation interne du ministère. Il est certes délicat, pour nous, de préciser les dispositions détaillées à prendre. Nous pouvons, toutefois, suggérer la création immédiate d'une mission spécifique au sein de la Ddat. Cette mission, chargée du programme PEXART, aurait pour tâches :

- de mobiliser les services centraux et déconcentrés autour de la mise au point du programme ;
- d'organiser la concertation collective avec les professionnels ;
- d'apporter les arguments nécessaires à l'intégration du programme dans les politiques publiques liées à "l'entrée dans la société de l'information" et à la LOADDT ;
- de préparer la négociation budgétaire relative à la mise en place progressive du programme ;
- de proposer des modifications adaptées de la circulaire d'emploi des crédits déconcentrés pour que ce texte de référence tienne explicitement compte du soutien apporté aux processus d'expérimentation artistique.

La mission aura un rôle important à jouer auprès des Drac. Elle apportera son conseil et son soutien dans les négociations avec les collectivités qui envisageraient, au titre du schéma de services collectifs de l'information applicable dans la Région, de s'engager dans le programme PEXART. Dans ces conditions, la cohérence nationale serait maintenue par le suivi actif effectué par la mission lors des discussions sur les adaptations territoriales du programme.

On observera que les tâches de la "mission" s'inscrivent dans des cadres de négociation interne et externe au ministère qui sont déjà acquis et inscrits dans des agendas précis. Cette perspective réaliste autorise un démarrage immédiat des concertations, même si nul ne peut préjuger des résultats des négociations avec les collectivités et les professionnels.

Calendrier et budget

Si cette perspective devait être retenue, il conviendrait d'être attentif au calendrier de sa mise en œuvre. On

retiendra, d'abord, l'agenda imposé par la négociation relative au schéma de services collectifs de l'information. La synthèse nationale des schémas étant prévue pour mars 2001, les modifications de la rédaction du schéma de l'information devraient être envisagées au cours des trois prochains mois.

L'agenda devrait, aussi, tenir compte des délais de négociation entre les Drac et les Régions. Dans un premier temps, la négociation pourrait se limiter aux Régions ayant déjà exprimé, en particulier dans le Contrat de Plan, leur volonté de soutenir, activement, le domaine des nouvelles technologies. Ce premier cercle pourrait être élargi à d'autres Régions dans un second temps.

Dans cette hypothèse, le principe d'inclure le programme PEXART dans le schéma de services collectifs de l'information applicable dans ces régions pourrait être acté avant janvier 2001, pour une rédaction opérationnelle du programme avant l'été 2001. Il est, alors, raisonnable de penser que la sélection des organismes interviendrait au cours des premiers mois de l'année 2002.

Ce calendrier laisse le temps nécessaire à la compréhension des nouvelles règles du jeu. Il offre, en particulier, l'avantage de permettre aux organismes étudiés, ainsi qu'aux Drac concernées, de préparer la sortie du dispositif actuel de subventionnement pour aborder, dès 2002, le dispositif de missionnement préconisé par le programme PEXART. L'année 2001 permettrait d'intégrer les finalités et l'esprit du programme dans les négociations entre les services de l'Etat et les organismes étudiés, sans modifier les modalités de soutien. Les structures et les Drac seraient ainsi en position optimale pour l'application stricte du programme en 2002.

Parallèlement, il conviendrait que le calendrier budgétaire permette d'envisager l'annonce de mesures nouvelles, dès 2001, pour faciliter les négociations avec les Régions. En toute hypothèse, il nous paraît inopportun d'avancer un montant crédible, dans le cadre de cette étude. Il paraît probable que les mesures nouvelles devront être progressivement adaptées aux réalités du fonctionnement des structures et aux contributions des collectivités. On peut tenter de tracer une fourchette entre 5 MF de mesures nouvelles, en 2001, pour conforter les structures qui auront su faire évoluer leur projet, pour atteindre 20 à 30 MF en 2003/2004, dans le cadre de l'application effective du programme.

*
* *
*

Au total, la reconnaissance de la fonction d'expérimentation artistique par le ministère de la culture nous semble répondre, dans le domaine des arts et des cultures, aux enjeux complexes liés aux évolutions technologiques. A cet égard, le programme PEXART fixe un cadre de politique publique permettant aux équipes les plus engagées dans l'expérimentation artistique de développer leur activité dans le respect de l'intérêt général. Il est, à notre sens, susceptible de favoriser de meilleures relations entre ces équipes de professionnels et les services en clarifiant les responsabilités des différents acteurs. Par là, il rend plus lisible et plus efficace la politique conduite par l'Etat et les collectivités dans le domaine large et diversifié des arts électroniques. Il a, ainsi, vocation à améliorer la position de la France sur la scène internationale, dans le défi permanent qu'offre la confrontation des artistes avec les technologies avancées.

Préconisations complémentaires pour le développement des arts électroniques

L'hypothèse d'une mise en œuvre rapide du programme PEXART nous paraît essentielle pour donner un nouveau souffle à la politique de soutien aux arts électroniques. Toutefois, ce programme n'épuise pas toutes les initiatives qui pourraient favoriser le développement des projets. Nos préconisations n'auront pourtant rien d'original. Elles ont été précédemment formulées dans les rapports spécialisés que nous avons cités en introduction. Certaines d'entre elles sont d'ailleurs en voie d'entrer en application.

Nous ne saurions donc répéter ici ce qui est déjà en cours ou redire ce qui a déjà été énoncé par ailleurs. On retiendra simplement les principales urgences que nous avons détectées lors de notre étude.

La première est certainement de statuer sur les relations entre les écoles d'art qui se sont lancées dans la pratique de l'expérimentation artistique et les organismes qui travaillent régulièrement avec elles. Nous avons dit que ces relations étaient indispensables. Il s'impose de leur donner un cadre juridique approprié et digne de la qualité du travail engagé.

La deuxième préconisation concerne les étudiants qui, après leur diplôme, ne le sont plus et qui pourtant

continuent de fréquenter les écoles pour parfaire leur projet professionnel. Nous avons souligné que cette relation est bénéfique à beaucoup de points de vue. Il conviendrait donc, en urgence, de définir le statut de ces “ post-étudiants ”, au regard du droit et de la pratique pédagogique.

La troisième concerne les instructions données aux Drac dans la circulaire des crédits déconcentrés. Sans attendre la formulation officielle d’un programme tel que celui que nous avons suggéré, il paraît nécessaire que la prochaine circulaire valide et motive le financement des équipes d’expérimentation en arts électroniques, au moins sous une formule qui n’imposerait pas un tel décalage entre le droit et la pratique.

La quatrième touche à la formation des formateurs des écoles d’art et plus largement des professionnels de l’art contemporain, du spectacle vivant, de l’audio visuel ou du livre appartenant aux réseaux du ministère comme à ceux des collectivités. La rapidité des évolutions, des problématiques, et des expérimentations demande de concevoir des sessions de formation élaborées et régulières. Le projet de formation des enseignants des écoles d’art paraît de ce point de vue une initiative indispensable.

La cinquième part du constat général que les artistes rencontrés ont plus de possibilités de montrer leur travail à l’étranger qu’en France. Il serait, faut-il le rappeler, de première importance de favoriser la tenue de manifestations significatives de monstration en arts électroniques. On ne se permettra pas d’insister sur le risque pour la France d’accentuer son retard en ce domaine.

La sixième préconisation conforte la perspective de l’augmentation importante des aides aux projets de création, dans une perspective d’appréciation pluridisciplinaire, même si cette logique de soutien à la création d’œuvres en arts électroniques ne saurait être que le complément d’un dispositif de soutien à l’expérimentation tel que nous l’avons décrit ici.

Enfin, sans vouloir insister sur l’éternelle préoccupation de la transversalité, il apparaît sans doute nécessaire de favoriser les débats internes entre les services du ministère. On pourrait, à cet égard, préconiser que la transversalité perde son caractère de finalité affichée mais peu réalisée, pour préférer une approche en terme de globalité, respectueuse des critères de spécificités de chaque discipline.

Au total, l’examen des organismes inscrits dans notre mission confirme la nécessité d’une prise en compte des évolutions. La situation actuelle, où la singularité prime la règle, n’est bonne pour aucun des partenaires, et, surtout, peu à même de satisfaire l’intérêt général.

La préconisation de mettre en œuvre une nouvelle conception des relations avec ces organismes, à travers un programme ciblé sur l’expérimentation artistique, nous paraît d’actualité dans un contexte où il faut concilier la règle rigoureuse de l’utilisation des fonds publics avec les mutations en marche dans l’univers des arts et des cultures. Il est certes concevable d’améliorer à la marge les dispositifs et conceptions existantes, mais c’est plutôt les avantages d’un changement de paradigme qui nous paraissent les plus profitables pour concilier l’intérêt général et le développement des arts électroniques en France. La reconnaissance de la fonction d’expérimentation artistique nous semble pouvoir ouvrir des perspectives en ce sens et, peut-on le suggérer, pas seulement pour le domaine concerné par la commande de cette étude.

Annexes

Annexe 1

La scène internationale des arts électroniques, 58

Annexe 2

Les nouveaux acteurs de l'art électronique : structures virtuelles dans le cyber-espace, 64

Annexe 3

Fiches synthétiques des organismes visités, 77

ANNEXE 1

La scène internationale dans les arts électroniques

Il serait présomptueux de prétendre conduire une analyse détaillée de la scène internationale dans les arts électroniques dans le contexte de cette étude. L'ampleur de la tâche justifierait une étude spécifique. Pour mémoire, IDEA/Guide International des Arts Electroniques recense plus de 4000 entrées sans être exhaustif. Nous présenterons ici quelques éléments comparatifs.

Remarques préalables

Financement de l'art et financement de l'art électronique

L'art électronique n'est pas dans une bulle étanche ou dans un univers parallèle à la société dans lequel il s'exprime. Il appartient à la sphère culturelle. Ses financements s'inscrivent donc dans les modalités et dans les pratiques habituelles de soutien à la culture de chaque pays. Au fond, dans la façon dont chacun considère la place de la culture et de l'art au sein de la société. La France a une tradition de soutien public, les Etats-Unis et le Japon se reposent plus sur les entreprises et Fondations privées ainsi que les universités, etc. Le contexte des sources de financement rejaillit sur l'activité culturelle, dont l'art électronique. Au Royaume-Uni, les fonds de la Loterie Nationale profitent à tout le monde —la Tate et le centre d'art multimédia ; la croissance économique aux Etats-Unis donne un souffle nouveau aux pratiques artistiques "traditionnelles" ou "expérimentales" ; le Japon, a contrario, souffre de la crise économique asiatique.

Guichet unique

Un service spécialisé en "art et nouvelles technologies" permet-il de mieux répondre, de mieux prendre en compte, ces pratiques en émergence, multidisciplinaires ? Il existe de tels départements au Canada, aux Pays-Bas, en Australie (l'ANAT, Australian Network for Art and Technology, est le plus ancien d'entre eux. Il a mené une politique proactive, extrêmement fructueuse). Cependant, à lui seul, le "guichet unique" n'a qu'une portée instrumentale. D'autres facteurs, même circonstanciels, jouent un rôle important.

La volonté politique et l'attitude du pays face à la culture et à l'art électronique est une condition de base. Les Pays-Bas viennent de vivre une "révolution culturelle" en faisant table rase de leur système antérieur pour en créer un nouveau. Le Stedelijk comme la petite association ont dû redéfinir leurs projets, leur identité, leurs missions... et redéposer des dossiers selon les nouvelles conditions. Ce changement a été décidé et formalisé par le Ministre de la culture.

Les motivations profondes sont quelquefois bien éloignées de l'intérêt pour ces pratiques. Le ZKM doit aussi son existence au fait "qu'il n'y avait rien à Karlsruhe" et à la compétition entre les Länder à l'époque. La culture —et notamment "de pointe"— était un bon terrain de confrontation. Rappelons que l'idée de créer le ZKM a été acceptée avant la réunification de l'Allemagne et la décision de transférer la Capitale

à Berlin.

La compétition pour "l'excellence et le dynamisme culturels" que se livrent les grandes institutions américaines (SFMOMA, MOMA, Walker Art Center) profite largement au Net Art.

La personnalité, le charisme des porteurs de projet, leur capacité à convaincre, sont essentiels : les exemples du CAVS (fondé par Gyorgy Kepes en 1968) ou d'Ars Electronica (festival et centre) sont particulièrement éclairants.

Europe occidentale

Les trois "mamouths" (Ars Electronica, ZKM et V2) masquent une réalité plus diversifiée.

D'une manière générale, les pays où existaient un réseau de lieux alternatifs, ou d'espaces gérés par des artistes, sont ceux qui aujourd'hui apparaissent en pointe (Allemagne, Autriche, Pays-Bas). La création de structures "lourdes" s'est donc faite dans un tissu déjà innervé, sans nécessairement absorber ou détruire celui-ci.

Allemagne

Le ZKM est le résultat d'une décision politique tout autant que culturelle. Aujourd'hui, dans un contexte différent (renouveau de Berlin, isolement de Karlsruhe, développement d'Internet, etc.), il se trouve dans une situation plus fragile et doit faire face à des réductions budgétaires.

D'autres structures existent en Allemagne, qui sans avoir la visibilité du ZKM, effectuent un travail de fonds. Le MARS (Media Art Research Studies) à Bonn, sous la direction de l'artiste Monika Fleischmann, développe depuis plusieurs années une recherche artistique au sein du GMD (Centre de calcul allemand). Les écoles sont également très présentes, comme la Kunsthochschule für Medien (Ecole supérieure des arts et nouveaux médias) de Cologne. Enfin, les festivals maintiennent une présence forte et permettent la création de nouvelles œuvres (EMAF-European Media Art Festival à Osnabrück, Transmediale à Berlin).

Autriche

La position du festival et du centre Ars Electronica en Autriche est singulière dans le paysage de ce pays. Ars Electronica bénéficie du soutien de la Ville mais aussi de la télévision de Haute-Autriche (ORF) qui a participé à sa création. En outre le Centre est un vrai succès populaire. Ces éléments le mettent en partie à l'abri des cahots engendrés par le changement politique. En revanche, les structures alternatives, plus petites ou plus instables, souffrent actuellement de la nouvelle situation (comme T0 Public Netbase). A Graz, le projet proposé par l'artiste Richard Kriesche, à la demande du gouvernement de la Styrie, connaît des hauts et des bas, et son avenir est loin d'être assuré.

Royaume-Uni

Après les "années Thatcher" qui ont décimé les lieux alternatifs, gérés par des artistes, la nouvelle politique et la manne financière de la Loterie Nationale, redynamisent le tissu culturel du pays. Aucun "grand" centre de création n'existe au Royaume-Uni. En revanche, une multitude d'organismes irriguent le territoire, permettant à une création diversifiée de voir le jour. Certains ont des studios et des lieux de monstration, d'autres fonctionnent sous forme d'agences qui collaborent avec d'autres structures.

Parmi les premiers citons : le centre de Hull (dont Kathy Rae Huffman vient de prendre la direction), FACT à Liverpool (centre de création et festival), Locus + à Newcastle. Pour les seconds, on peut mentionner Digital Arts Development Agency à Bristol ou encore Arts Catalyst à Londres qui effectue un travail remarquable dans le domaine art-science en associant des artistes et des laboratoires scientifiques. Arts Catalyst permet ainsi à l'artiste française Kitsou Dubois de poursuivre ses recherches sur le mouvement en apesanteur.

De nouvelles structures, portées par les jeunes générations, ont également émergées qu'elles soient sur un modèle coopératif (Backspace, Londres) ou commercial (Antirom, Londres). Les écoles sont également dans une position plus solide (la Slade à Londres, mais aussi l'université à Brighton qui dispose d'un département sur les nouveaux médias particulièrement actif). Enfin, la techno-culture est relayée par des revues bien implantées et diffusées dans le monde entier comme MUTE Magazine.

Pays-Bas

Les Pays-Bas ont eu une activité continue dans le domaine, le réseau des centres d'artistes y étant particulièrement dense et vivace. Depuis quelques années, un certain nombre de structures consolident leur position : V2 à Rotterdam, Montevideo-TBA et STEIM à Amsterdam. La quantité de manifestations dans ce pays est proprement ahurissante.

Pays latins

Les pays latins (Grèce, Espagne, Italie, Portugal) sont les moins bien lotis. On note néanmoins depuis peu une évolution notable, dans la foulée du développement d'Internet (exemple de Fornos en Grèce). Avec le MECAD (Media Centre of Art and Design) à Saladell/Barcelone, dirigée par Claudia Giannetti, l'Espagne se positionne sur la scène internationale.

Dans ces pays, le développement passe actuellement par des festivals et l'organisation de manifestations plus que par la mise en place de centres de création.

Europe de l'Est

Après la chute du mur de Berlin, les pays de l'Est ont bénéficié du soutien massif de la Fondation Soros. Rappelons que le programme de Soros consiste en un financement pluriannuel sur une durée limitée, charge à chaque structure de progressivement trouver d'autres sources de revenus. Le centre le plus connu est certainement C3 à Budapest. Il faut également citer le Multimedia Center Kibla de Maribor (Slovénie).

Par ailleurs, ces pays se sont engouffrés dans la vague Internet, permettant de développer une création avec peu de moyens. Il en résulte divers groupes artistiques en pointe dans ce type de création comme Electronic Art and Media Center avec X-Change à Riga.

Amérique du Nord

Etats-Unis

L'art et la culture ont une place finalement assez secondaire aux Etats-Unis. Les universités y jouent un rôle essentiel et le financement du privé y est prépondérant. Le développement économique actuel rejaillit sur la création.

Parmi les universités on peut citer, le Département de Design d'UCLA qui, sous la direction de l'artiste Victoria Vesna est en train de devenir un des lieux clés de la création ; UC Berkeley avec le laboratoire de robotique et les recherches en téléprésence, sous la direction de l'artiste Ken Goldberg ; NCSC (National Center for SuperComputing) à Urbana Champaign dans l'Illinois ; le renouveau de la Tisch School à l'université de New York.

La présence des entreprises est plus fluctuante. Ainsi Interval Research Laboratory a fermé. Mais, parallèlement, les Fondations commencent à s'intéresser à ce secteur d'activité (Rockefeller Foundation, par exemple).

Le fait le plus notable actuellement est la compétition culturelle que se livrent les musées (SFMOMA, MOMA et Walker Art Center) dans le soutien au Net Art. Tous s'engagent dans la constitution de collections, mais aussi dans le soutien à la création et dans la monstration. Le SFMOMA prépare une importante manifestation intitulée "0101" d'œuvres sur le réseau, mais aussi d'installations. Comme son titre l'indique, elle débutera à minuit le 1^{er} janvier 2001. Par ailleurs, de nouveaux projets de musées dédiés à l'art électronique sont en cours d'élaboration (Beecher Center for Electronic Arts dans l'Ohio, Museum 540 à New York).

Canada

Le Canada allie culture américaine et culture française. On y constate donc un soutien certain des instances publiques (avec des services spécialisés) doublé d'une logique de type privé.

La crise économique que le pays a traversé ces dernières années s'est faite douloureusement sentir. Ainsi le Banff Center for the Arts, le plus en pointe dans la création en art électronique, a vu ses budgets diminuer de manière drastique et a dû clore son programme sur la réalité virtuelle. De façon générale, la création s'effectue dans une multitude de lieux, généralement dirigés par des artistes (Inter Access à Toronto par exemple).

Le fait notable au Canada actuellement est la création de la Fondation Langlois qui se positionne sur deux axes : collection et archivage des documents sur l'art électronique et soutien, par des bourses, à la création actuelle.

Japon

Le Japon n'a quasiment aucun financement public pour la culture. Tout repose donc sur le bon vouloir des sociétés privées.

ICC, centre créé par la compagnie de télécommunications NTT est sans doute le plus connu. Actuellement ICC est fermé pour 6 mois. NTT, qui s'est restructuré, va reprendre un des deux étages d'ICC pour ses activités propres.

Le second centre est Art Lab, financé par Canon. Disposant d'une visibilité apparemment moins grande en Occident, le Centre, créé en 1990, est particulièrement intéressant. Art Lab a été conçu comme un lieu de création. Deux jeunes conservateurs, spécialisés en art électronique, effectuent les choix artistiques. Le fait, qu'à la création du Centre, les conservateurs appartiennent à la génération montante, et qu'un des deux soit une femme, sont des faits remarquables, tout comme leur longévité et leur liberté à la tête d'Art Lab. Des ingénieurs, détachés de la firme, assurent le soutien technique. Les créations qui en résultent sont montrées dans divers lieux de Tokyo, Art Lab ne dispose d'aucun espace de monstration en propre.

Les artistes sont japonais et étrangers. Art Lab a permis la création d'œuvres demandant une recherche lourde. Il publie d'excellents catalogues et documents sur les créations.

Océanie

Cliché et certitude : l'Australie, c'est loin de tout. Conséquences : le pays a développé un réseau de télécommunication et un soutien à la culture exceptionnels.

L'ANAT est le plus ancien département spécialisé pour l'accueil de projets en art électronique. L'agence développe également une politique de formation pour les artistes, de recherche culturelle et intellectuelle (par l'organisation de colloques, séminaires, ateliers), d'information (base de données, publication d'une lettre d'information), de soutien à la présence australienne à l'étranger, mais aussi d'accueil d'artistes et théoriciens étrangers en Australie.

L'ANAT n'est pas le seul organisme à œuvrer dans ce sens. L'Australian Film Commission apporte un soutien pour les œuvres multimédia (principalement sur cd-rom, mais aussi sur le net) et publie tous les ans l'Australian Multimedia Catalogue, listant les nouvelles œuvres et les institutions du pays.

L'Australie s'inscrit dans une politique expérimentale pragmatique. Les "espaces" de création s'y forment, souvent selon les opportunités. Le RMIT (Royal Melbourne Institute of Technology) a accueilli des artistes en résidence (notamment Stelarc) et aujourd'hui le département d'anatomie et de biologie humaine de l'université d'Australie occidentale (University of Western Australia) à Perth ouvre Symbiotica, programme d'artistes en résidence sur l'art biotechnologique.

Amérique latine

L'Amérique latine développe une présence plus par l'organisation de manifestations que par l'existence de centres de création structurés. Deux pays sont actuellement en pointe : le Brésil et le Mexique. Les universités au Brésil constituent des lieux d'accueil et de travail pour les artistes. Soulignons que ce pays a une tradition historique de recherche artistique et traduit plus d'ouvrages étrangers que n'importe quel autre au monde.

Conclusions

L'Afrique n'est pas sur cette carte. Actuellement, des projets s'y mettent en place : Afrique du Sud, Cameroun, Mali, Burkina Fasso, Sénégal.

La nature et l'implantation des lieux de création est d'abord fonction des habitudes culturelles du pays et des institutions dans lesquelles se trouvent les gens qui les créent (et qui sont capables de convaincre une université, une entreprise, un gouvernement, une ville, etc. du bien fondé de leur projet).

Quel que soit le mode de financement (privé ou public), quelles que soient la taille et l'importance de la structure, aucune institution dans l'art électronique n'est à l'abri d'un changement de politique sans que l'excellence ou la pertinence du travail effectué soit un critère premier. A cet égard, les exemples du ZKM ou d'ICC sont éclairants.

C'est sans doute la différence majeure avec les structures de l'art contemporain en général. On réfléchit à deux fois avant de fermer un centre d'art ou un musée d'art contemporain (d'ailleurs, est-ce déjà arrivé ?). Un centre d'art électronique n'est jamais totalement assuré de sa survie.

ANNEXE 2

Les nouveaux acteurs de l'art électronique

Structures virtuelles dans le cyberspace

Introduction

Nous pouvons distinguer trois "âges" de l'art électronique : la période des pionniers, la maturation et la dissémination.

La période des pionniers, dans les années 60-70.

Les premières expériences artistiques sont conduites autour de la question : l'ordinateur peut-il produire de l'art et dans quelles conditions ? Le livre d'Abraham Moles, *Art à l'ordinateur*, reflète parfaitement ces interrogations. La pratique artistique s'inscrit dans un cadre néo-constructiviste, dans la dématérialisation de l'œuvre et une libération de l'art du milieu d'origine (musées, galeries). Elle fait écho aux mouvements de l'art conceptuel, de l'Op Art et du Pop Art, ainsi que des happenings.

Dans cette phase d'expérimentation, les lieux de création émergent au sein d'universités ou de laboratoires de recherche : C.A.V.S. (Center for Advanced Visual Studies) à MIT, sous la direction de Gyorgy Kepes ; E.A.T. (Experiment in Art and Technology) fondé par Robert Rauschenberg et Billy Klüver dispose d'un lien fort avec les laboratoires de la compagnie Bell qui, par ailleurs, a un programme d'artistes en résidence ; en France, l'Université de Paris VIII-Vincennes lance un nouveau département.

La maturation, les années 80-90

Les pratiques artistiques se multiplient et se formalisent. L'électronique et l'ordinateur sont de plus en plus présents dans la création. Des concepts, élaborés dans la phase antérieure, sont mis en œuvre et ouvrent à de nouvelles formes artistiques. C'est la période où l'art interactif et les installations de réalité virtuelle se développent.

A cette phase de stabilisation et de maturation correspond la création des grandes institutions spécialisées en art électronique : Ars Electronica (festival et centre, Linz), Z.K.M. (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe), ICC (InterCommunication Center, Tokyo), V2 (Amsterdam), ISEA (International Symposium on Electronic Arts), CICV en France.

La dissémination, depuis la fin des années 90

Avec l'arrivée de la troisième génération d'artistes, nés avec l'ordinateur, et la diffusion plus large des pratiques informatiques dans la société, une nouvelle phase est en train de se mettre en place. Elle se caractérise par trois points essentiels :

la prise en compte de l'art électronique par les institutions classiques du milieu de l'art contemporain : SFMOMA (San Francisco Museum of Modern Art), MOMA (Museum of Modern Art, New York), Walker Art Center (Minneapolis). L'art électronique sort de ce qui fut longtemps considéré comme un ghetto, les expositions se multiplient ... ainsi que les programmes patrimoniaux visant à préserver les œuvres et la documentation (Fondation Langlois) et à mettre à disposition une histoire du domaine (Projet Pionniers & Précurseurs d'OLATS-Observatoire Leonardo des Arts et des Techno-Sciences, Projet Anarchivage d'Anne-Marie Duguet).

l'évolution de la pratique artistique vers des œuvres moins formelles —dans ce que l'on pourrait qualifier de "baroque" de l'art électronique— et l'apparition de nouvelles pratiques exploratoires (art biotechnologique par exemple) ouvrant la voie à un art "post-électronique".

le rôle d'Internet et du cyberspace comme lieu d'ancrage des œuvres. Les fonctions de création, de monstration et de critique-discours sur l'art s'y télescopent largement et deviennent de plus en plus indistinctes.

Cette troisième phase voit la création de structures et d'organismes qui n'existent que dans l'espace virtuel. Leurs frontières sont mobiles, les groupes se forment et se re-forment dans diverses configurations selon les projets, certains se cristallisent dans des entités plus identifiées et stables.

La France n'échappe pas à cette tendance. Nous allons présenter ici un certain nombre de ces structures que nous avons pu identifier. Nos sources d'information ont été leurs sites web et des interviews par courrier électronique et téléphone.

LES STRUCTURES

1 – PANOPLIE, (Montpellier), www.panoplie.org

Création : Panoplie a été créée en 1989. Son axe principal était l'intervention d'artistes en milieu scolaire, un travail de médiation. En 1998, Bruno Samper arrive avec le projet de la revue sur Internet. Depuis, c'est devenu l'axe prioritaire de la structure.

Statut : Panoplie est une association. Ses animateurs envisagent actuellement de créer une structure privée parallèle afin de pouvoir développer et mener à bien des projets ambitieux, par d'autres formules de financement. Cette réflexion est également venue du fait que le CNC n'a pu répondre favorablement à certaines de leurs demandes car ils étaient une association à but non-lucratif et que le CNC ne pouvait apporter son concours qu'à des entreprises.

Financement : Panoplie reçoit des subventions publiques pour l'ensemble de son fonctionnement (donc pour son activité générale et non au projet) de la part de la DRAC Languedoc-Roussillon, de la Ville de Montpellier, du Conseil général et du Conseil régional. Le montant total est de l'ordre de 420 000 F. Par ailleurs, ils ont un soutien de France Telecom au niveau régional pour l'hébergement du site.

Equipe : Outre 4 personnes bénévoles, Panoplie a 3 salariés, deux emplois jeunes à temps plein et une autre personne à mi-temps.

Locaux : Panoplie dispose d'un bureau de 50 m² donnant sur la rue, donc ouvert aux "gens de passage" de manière informelle. Ils souhaitent maintenir leur activité dans l'espace virtuel mais aimeraient acquérir un appartement afin de développer des projets de résidence d'artistes, ce qu'ils font déjà "avec les moyens du bord".

Nature de l'activité : Panoplie se définit comme une "revue organique". Le terme d'organique n'indique rien d'autre que la nature évolutive de leur travail. Le mot "revue" est plus intéressant. Pour Bruno Samper, il s'agit de développer une nouvelle syntaxe critique, propre au Net, où les articles sont des œuvres et les œuvres des articles, des "objets" que l'on ne puisse retrouver ni dans la presse écrite, ni dans l'audiovisuel. En d'autres termes, il s'agit d'objets visuels, plastiques ayant un contenu éditorial.

D'un point de vue esthétique, Panoplie entend utiliser les spécificités du médium sans mettre l'accent sur les aspects informatiques, comme le font les groupes de "l'esthétique formelle" du réseau tels Jodi ou Cosic. Panoplie "publie" environ 4 numéros par an, chacun sur une thématique. Chaque numéro est en fait composé d'œuvres.

Création, production et sélection des œuvres : Panoplie travaille selon deux axes : commission d'œuvres auprès d'artistes qui ne connaissent pas le médium et commission d'œuvres auprès d'artistes ayant déjà une pratique sur le Web.

A chaque fois il s'agit d'œuvres nouvelles, spécifiquement demandées par Panoplie et correspondant, de manière large, au thème. Le choix des artistes se fait par une discussion collective des responsables de l'association et en fonction des thèmes définis.

Panoplie apporte son expertise technique et intellectuelle et, dans certains cas, une aide à la mise en forme de l'œuvre.

Panoplie peut donc être considéré comme un "centre de création et de monstration" du Net Art.

Collaborations : Panoplie a eu, et a, des collaborations ponctuelles au niveau régional avec l'Ecole des beaux-arts de Montpellier, le FRAC Languedoc-Roussillon ; au niveau national avec Incident ou le restaurant La Tour Rose de Lyon et l'Ecole des beaux-arts de Lyon ; et au niveau international avec divers groupes américains et japonais. Des projets sont en cours de discussion et devraient aboutir à de nouvelles collaborations.

Souhaits : Outre la mise en place des résidences, Panoplie voudrait (en collaboration avec différents partenaires) créer un Forum, manifestation biennale ou annuelle qui ferait le point sur l'état de la création avec les nouveaux médias et plus spécifiquement Internet.

Par ailleurs, ils souhaiteraient des aides financières afin de pouvoir continuer leur progression, leurs recherches et leur exploration des outils techniques, notamment dans le développement des serveurs. Cet axe, à mi-chemin entre la formation continue et la recherche-développement, leur permettrait de "rester en pointe" et d'offrir aux artistes des moyens pour créer et développer cette nouvelle "syntaxe" au cœur de leurs propos.

(interview réalisée par téléphone sur la base du questionnaire en août 2000 avec Bruno Samper, info@panoplie.org)

2 – PERICLES, (Bordeaux), www.pericles.org

Création : 1995 à l'initiative de Jean-Philippe Halgand

Statut : Association

Financement : Aucun, financement personnel du responsable

Equipe : au départ 2 personnes, maintenant principalement Halgand

Locaux : domicile du responsable, modèle du télétravail. Si un développement était possible, il souhaiterait avoir un bureau et surtout un lieu pour accueillir du public. Il faut souligner qu'il ne lui apparaît pas indispensable d'avoir un lieu en propre. Etre au sein d'une autre structure lui semble une solution intéressante quoique "improbable et peu viable dans le contexte local et régional".

Nature de l'activité : Périclès est un espace de création et de monstration d'œuvres du Net art. Il s'agit d'œuvres commissionnées par Périclès à des artistes qui ont déjà une pratique ou à des néophytes.

L'activité de Périclès est actuellement entre parenthèse par manque d'argent et à cause de l'engagement de M. Halgand dans d'autres activités. L'action porte principalement sur l'archivage des projets passés et la poursuite de nouveaux projets mais avec des artistes qui ont déjà une pratique de l'Internet.

Création, production et sélection des œuvres : Le choix des artistes et des projets se fait "par relationnel", avec un "pari" fait sur ceux qui n'ont jamais touché à ce médium.

Périclès apporte sa compétence technique et la communication autour des œuvres. M. Halgand considère ce dernier point comme essentiel au rôle que peut jouer une structure telle que Périclès.

Le projet artistique se veut ouvert, au-delà d'un parti pris esthétique ou "parce que c'est joli". Le renouvellement de la narration est un des axes principaux.

Collaborations : Périclès a eu diverses collaborations dans le passé, avec des artistes ou des groupes d'artistes, essentiellement européens (hormis Rhizome, américain). Dans tous les cas il s'agissait de petites structures et non d'organismes institutionnels ou semi-institutionnels.

(interview réalisée par téléphone sur la base du questionnaire en août 2000 avec Jean-Philippe Halgand, jean-philippe.halgand@aecom.org)

3 – PAVU, (Paris – Bordeaux), www.pavu.com

Création : 1999

Statut : Association. En cours de constitution car "ils n'ont pas eu le temps de s'en occuper avant".

Financement : Aucune subvention. Financement sur fonds personnels. Mettent en place des choses à vendre sur le site, s'orientent vers un financement privé avec, si possible, de l'autofinancement. Ils sont sceptiques sur les possibilités d'autofinancement à long terme.

Equipe : Actuellement 3 personnes : Jean-Philippe Halgand (qui a également monté Périclès), Paul Dupouy (ingénieur, théâtrien) à Bordeaux et Clément Thomas (artiste, graphiste) à Paris. Tous les trois sont bénévoles actuellement.

Locaux : Aucun local, télétravail. Ne souhaitent pas avoir de locaux dans l'espace physique. Leur activité se fonde sur deux axes : présence dans le cyberspace et interventions ponctuelles dans l'espace physique au sein de manifestations ou dans les locaux des autres.

Nature de l'activité : PAVU a un positionnement singulier en France, même s'il est plus fréquent dans d'autres pays, comme les Etats-Unis. Le site se présente comme un portail commercial classique et entend d'ailleurs avoir des activités rémunératrices. Ce n'est que lorsque l'on commence à lire les informations et à suivre les liens que l'on se rend compte du décalage critique, humoristique, artistique. La position artistique est définie par l'expression "d'art par défaut". Autrement dit, l'information disponible, notamment sur le réseau, est considérée comme matière première, ils mettent l'accent sur le processus. PAVU ne prétend pas être dans l'activisme. Ils se situeraient plus dans le recyclage et "l'imitation critique", un peu dans la lignée du mouvement de l'art sociologique.

Création, production et sélection des œuvres : Comme PAVU joue le jeu d'une entreprise avec un portail sur Internet, les activités artistiques sont au sein d'une "Fondation" (qui s'appelle AIAF). Dans ce contexte, des expositions et des œuvres sont commissionnées. Ce sont des projets nouveaux et originaux, assez radicaux, réalisés à partir d'informations préexistantes. Les choix se font par "relationnel" (le réseau de gens qu'ils connaissent et qu'ils apprécient) et par décision collective des 3 responsables de PAVU.

Collaborations : PAVU est dans un réseau de collaborations internationales, sur une base régulière avec Artcart (Allemagne) et de manière ponctuelle sinon (Biennale de Montréal, SFMOMA). PAVU n'a pas de réelles collaborations en France, que ce soit avec les groupes "alternatifs" ou les structures plus institutionnelles et se dit "finalement assez isolé dans le contexte français". PAVU se dit proche de Pleine Peau et Frédéric Madre et déclare "se renvoyer la balle".

Souhaits : PAVU souhaite développer des négociations avec d'autres artistes pour acheter un serveur et mettre en place un système qui leur permette de se protéger juridiquement.

Par ailleurs, PAVU cherche actuellement un "maximum de visibilité" par une participation à de grandes expositions dans des lieux publics.

(interview réalisée par téléphone sur la base du questionnaire en août 2000 avec Jean-Philippe Halgand, jean-philippe.halgand@aecom.org)

4 - PLEINE PEAU, (Paris), <http://pleine-peau.com>

Création : Pleine Peau a été créé en octobre 1996 par Frédéric Madre qui faisait déjà un webzine depuis 1994. En avril 2000, il lance <http://2balles.cc>, émanation de Pleine Peau.

Statut : aucun. Ce sont des sites web pour lesquels Madre paye le nom de domaine et l'hébergement. Il déclare avoir "réfléchi à un moment à créer une association et n'y avoir trouvé en fait aucun intérêt".

Financement : Aucun financement public. Madre écrit : "d'ailleurs je ne saurais pas à qui les demander, ni ce qui existe, ni les organismes ..., actuellement ça n'a aucune importance pour moi".

Madre est salarié dans une entreprise, ce qui lui permet de gérer ses sites web car "cela ne coûte pratiquement rien, c'est moins cher que n'importe quelle activité artistique et beaucoup plus immédiat".

Equipe : Initialement Pleine Peau a été créée par 4 personnes, qui depuis se sont séparées. Actuellement Madre est le producteur et fait appel à différentes personnes au gré de ses rencontres sur le net ou ailleurs en essayant de diversifier au maximum la provenance des contributeurs.

Personne n'est salarié, mais Madre considère que le terme de "bénévolat" est "inapproprié". L'activité de ces sites repose sur les relations sociales telles qu'elles existent sur le net, on va dire la 'gift economy' pour simplifier".

Locaux : aucun, n'en voit aucunement la nécessité. Chacun peut participer là où il est, au moment où il en a envie.

Nature de l'activité : Pleine Peau se définit comme un "netzine littéraire photographique d'humeur incertaine". Il s'agit en fait d'un projet centré autour d'un individu, Frédéric Madre, qui s'inscrit dans une pratique de l'Internet issue de la cyberculture doublée d'une démarche iconoclaste au regard de cette même culture. Les "choses" présentées sur le site pourraient être qualifiées d'une pratique de "net graffiti" ou de "net tag".

L'activité s'effectue de manière fluide (et floue), au gré des projets et des rencontres.

Création, production et sélection des œuvres : il s'agit toujours d'œuvres nouvelles, faites spécialement pour Pleine Peau. Le mode de sélection se fait de manière souple et simple : Madre a une idée de sujet, il réfléchit à des personnes qui pourraient s'y intéresser (et qu'il apprécie) et leur demande de collaborer. Il n'y a jamais aucun appel à contributions, ni de demande de participation spontanée à Pleine Peau. Le soutien aux artistes est "moral".

Collaborations : Collaborations avec "ceux qui travaillent dans le même esprit", ce sont en général plutôt des individus que des organismes. A fait des collaborations notamment avec Mute Magazine (Grande-Bretagne), Rhizome (États-Unis), a des relations avec art.teleportacia.org (Olia Lialina, Russie).

Souhait : Les soutiens logistiques sont plus importants que les soutiens financiers, notamment machines, logiciels, fabrication de dépliants, intendance pour les voyages, etc.

(réponse au questionnaire, septembre 2000 par Frédéric Madre, finadre@wanadoo.fr).

5 – ICONO, (Paris), <http://www.icono.org> - icono@icono.org

Création : février 1994

Statut : Association loi 1901

Financement : Le financement se fait par trois sources : cotisations, dons et subventions publiques. Parmi les institutions ayant apportées leur soutien : DRAC Ile de France, Ville de Paris, Conseil des arts et des lettres du Québec, Ambassade de France à New York, Ambassade de France à Beyrouth.

Les subventions ont toujours été liées à un projet précis, jamais au fonctionnement, ce que déplorent les responsables d'Icono.

Equipe : 4 personnes et quelques stagiaires de temps à autre.

Le travail repose sur le bénévolat, même si, pour certains projets, des honoraires peuvent être payés.

Locaux : Pas de locaux. Hormis l'activité sur le web, Icono organise des expositions en collaboration avec d'autres structures disposant de locaux dans l'espace physique.

Icono souhaiterait avoir des locaux tant pour le travail de base que pour des activités de monstration.

Nature de l'activité : Icono se propose d'explorer la création artistique en ligne.

Création, production et sélection des œuvres : Sauf exception, les œuvres présentées sur le site Icono sont des œuvres originales, commissionnées pour le site.

L'aide apportée par Icono peut être de différente nature : réalisation graphique, soutien informatique. Elle n'est jamais financière (hormis le temps passé).

La sélection se fait "sur la qualité générale de la production de l'artiste et pas seulement sur son projet web". Le choix se fait en équipe avec possibilité de veto.

Collaborations : Les collaborations sont fréquentes : Glassbox, Art connection, Zoo galerie, Champ Libre, etc. On note qu'il s'agit d'abord de lieux de monstration, et plus particulièrement de "galeries alternatives".

Souhait : Icono souhaiterait "absolument des subventions de fonctionnement conséquentes, de manière à

pouvoir assurer les phases d'élaboration des projets, de production, d'exposition et de communication, de manière également à salarier les participants".

(réponse au questionnaire, le 12 septembre 200 par Mai Tran, icono@icono.org)

6 – SYNESTHESIE, (Paris), <http://www.synesthesie.com>

Création : 1995

Statut : Association

Financement : Synesthésie a reçu et reçoit des subventions publiques parmi lesquelles : aide à l'édition du FIACRE, DRAC Ile de France (arts plastiques). Elle a eu également un soutien du Métafort.

On note que les subventions portent sur plusieurs "titres" : aide à l'édition, aide individuelle à la création pour certaines œuvres. Les aides semblent liées à des projets au sein de la revue plus qu'à un soutien global à l'activité de celle-ci.

Equipe : Une directrice salariée à mi-temps. En 2000, deux stagiaires, une CES pour un an et des intervenants payés en honoraires pour les textes et pour le web design. Espère pouvoir engager un emploi jeune pour 2001.

Locaux : Au Métafort, disposait d'un bureau. En novembre 2000, Synesthésie s'installe à Mains d'œuvres. La revue disposera alors d'un bureau plus grand et des espaces communs du lieu (salle de conférence, d'exposition, etc.).

Par ailleurs, Synesthésie a réalisé des présentations dans différents lieux : Métafort, Web Bar, etc.

Synesthésie considère que "l'accueil du public est indispensable, nous ne pouvons pas travailler que dans le cyberspace. Le "glocal" est notre credo. Des rencontres physiques naissent les idées et les projets".

Nature de l'activité : Synesthésie est une revue électronique. Elle présente non seulement des critiques et autres textes théoriques mais aussi des œuvres, sujets-objets de l'analyse. Par ailleurs, le design de la revue fait partie de la recherche et de la création.

Création, production et sélection des œuvres : Synesthésie accueille des œuvres existantes par ailleurs, c'est-à-dire des œuvres dans d'autres formats qu'elle adapte pour le web ; héberge des œuvres dont le projet a été défini antérieurement par l'artiste ; commissionne des œuvres nouvelles et originales. Le soutien aux artistes est d'ordre technique et de conseils. Le choix est opéré par les deux principaux acteurs de Synesthésie (Anne-Marie Morice et Bruno Guiganti). Les "critères" sont "que l'œuvre puisse exister à part entière et garder son pouvoir émotionnel, perceptuel et "conceptuel" dans un espace dématérialisé, instable, interactif, etc. Souvent c'est nous qui sollicitons les artistes, mais dernièrement apparaissent des propositions spontanées. Notre ambition n'est pas simplement de créer pour le cyberspace mais aussi de mettre dans cet espace du contenu, du sens, d'ouvrir des perspectives pour l'art contemporain".

Collaborations : Synesthésie démarre un projet européen avec Art-Image à Graz et collabore avec d'autres structures (exemple V2, Hull, Incident, etc.).

Souhaits : Obtenir un conventionnement pour pouvoir développer leur activité de recherche et d'accompagnement artistique d'une manière plus structurée et pouvoir mieux organiser le travail, le rendre plus visible, plus lisible. Pour l'instant, le fonctionnement se fait au coup par coup, par projets et dans une grande instabilité matérielle.

(réponse au questionnaire, septembre 200, par Anne-Marie Morice, redaction@synesthesie.com)

7 – ANOMOS, (Paris, Italie), www.anomos.org

Création : Anomos a été fondée en 1998 à Paris et complète une structure italienne, anomos.it, créée en 1996 à Bolzano.

Statut : Association

Financement : En 1999 Anomos a eu une subvention de la Dap (75 000 F). L'association espère qu'elle sera renouvelée (pour un montant identique). Par ailleurs, elle postule pour une aide du CNL (40 000 F demandés) pour la revue trimestrielle —sur papier— Anomalie Digital Arts.

En outre Anomos dispose des cotisations de ses membres et de la "vente de certains de nos projets ou réalisations".

Equipe : Une quinzaine de personnes au sein de l'association sont considérées comme "très actives".
L'activité repose sur le bénévolat, mais certains travaux sont rémunérés en honoraires.

Locaux : Ne dispose d'aucun local. Les réunions se font chez le directeur de l'association et sinon chacun travaille de son côté. Anomos trouve ce mode de fonctionnement problématique et cherche un local de bureau.
Par ailleurs, actuellement Anomos accueille du public lors de ses réunions de travail et surtout au Web Bar où l'association organise une manifestation mensuelle.
Anomos souhaiterait vivement avoir des locaux pour accueillir du public.

Nature de l'activité : Anomos se présente réellement comme une association œuvrant dans le domaine art et nouveaux médias. Ses projets sont donc fonction de ce que font ses membres, des opportunités que les responsables de l'association peuvent saisir. La nature des projets varie : site web, mais aussi présentation de réalisations artistiques au Web Bar dans un but d'information, de promotion et d'échanges (les projets n'ont pas été produits dans le cadre d'Anomos), revue sur papier.

Création, production et sélection des œuvres : L'association travaille autour de la transversalité des arts et de la pluridisciplinarité, dans un effort de réflexion théorique et esthétique. De ce fait, ce sont souvent les personnes les plus compétentes dans les domaines proposés (architecture, graphisme, danse, etc.) qui émettent choix et propositions.

Collaborations : Développe beaucoup de collaborations, notamment le CICV, Ars Electronica, V2, Fornos, Ljudmila Center, etc.

Souhaits : "Un soutien financier que ne soit pas exclusivement une aide à la création de projet mais aussi une aide au fonctionnement. Car, pour mener à bien des projets, il faut d'abord avoir une structure qui a les moyens de fonctionner...."

(réponse au questionnaire par email, Mélanie Ley, administratrice, melanie.ley2@fnac.net).

8 – INCIDENT, (Paris), www.incident.net

Création : 1996

Statut : association

Financement : Incident a reçu des subventions pour la réalisation d'œuvres, jamais pour la structure. Le financement est d'ordre personnel.

Equipe : Actuellement 8 personnes, toutes bénévoles.

Locaux : Pas de locaux particuliers. Ne dispose pas de lieu d'exposition propre mais utilise des locaux divers de manière ponctuelle. Ne souhaite pas disposer de locaux dans l'espace physique pour le moment.

Nature de l'activité : Incident est un centre de création et de monstration virtuel. La grande majorité des œuvres a été commissionnée par la structure et réalisée dans ce contexte. L'apport d'Incident est d'ordre technique, d'hébergement. Le travail est largement coopératif.
Incident a été créé par des artistes. Nous faisons l'hypothèse qu'ils ont construit leur propre outil afin de développer leur travail.

Création, production et sélection des œuvres : La sélection se fait de manière collective par les responsables de la structure.

Collaborations : avec le CICV, C3 à Budapest, l'Ensb-a.

Souhaits : Les souhaits sont clairs et précis. Nous les reproduisons tels qu'ils ont été formulés sur le questionnaire que nous leur avons envoyé :
des programmes de résidences d'art technologique à l'étranger,
le soutien de l'Etat pour développer la réflexion critique sur les œuvres technologiques,
une véritable politique de soutien à la création spécifiquement technologique,
une politique ambitieuse de soutien aux expositions d'art technologique afin que le public puisse plus facilement avoir accès à ces œuvres.

(réponse de Karen, par email, au questionnaire, août 2000, KRN@incident.net)

9 - ACTIONS RESEAUX NUMERIQUES, (Lorient), <http://x-arn.org>

Création : janvier 1998

Statut : association

Financement : ARN a reçu des subventions publiques mais aussi du soutien privé.

On note que les subventions publiques ne viennent pas nécessairement de la Culture : ministère de l'emploi et de la solidarité dans le cadre du dispositif Emplois Jeunes ; Ville de Lorient ; Conseil Général du Morbihan.

Une partie des subventions de la Ville de Lorient portait sur le fonctionnement. La subvention du Conseil Général était liée à une manifestation.

La Fondation Vivendi a apporté son concours pour de l'investissement.

ARN dispose par ailleurs d'une partie d'autofinancement par la vente de "prestations".

Equipe : 5 personnes. La majorité de l'activité repose sur les 2 salariés mais l'actuel bénévolat de certains membres de l'équipe reste indispensable à la diversité des actions entreprises.

Locaux : Dispose de locaux municipaux (40 m²). Travail également "à domicile", chacun sur son équipement personnel.

ARN constate : "les locaux actuels ont une vocation multiple et il est parfois difficile de concilier une activité de développement avec l'accueil et la formation du public. L'évolution de l'activité réclamerait donc une évolution de cette configuration".

Nature de l'activité : ARN s'inscrit dans "l'art-réseau", ou Net Art en anglais, avec l'accueil de créations artistiques mais aussi des "actions réseau" en collaborations avec d'autres organismes similaires, notamment étrangers, et enfin des manifestations dans l'espace physique et le cyberspace.

De manière très intéressante, la page d'accueil d'ARN est en anglais. Ensuite, le site est un méli-mélo avec des pages en français et/ou en anglais. On y trouve même du Breton.

Création, production et sélection des œuvres : hébergement des archives de travaux préexistants ; accueil d'artistes en résidence dans le cadre de développement de projets, la relation s'établissant sous la forme d'accompagnement logistique et technique.

Intervient également dans le cadre de commandes, pour lesquels les projets sont discutés avec les artistes demandeurs et réalisés par ARN.

L'ensemble de ces interventions demeure cependant encore limité par le manque d'assise financière de ces projets. ARN organise aussi la manifestation "x".

La sélection des projets et des artistes est avant tout liée à l'approche qui est faite du réseau. ARN déclare se concentrer sur les travaux qui interrogent les spécificités du réseau comme outil simultané de création, de communication et de diffusion. Diversifier les approches au sein d'une programmation est aussi une priorité dans la sélection. La programmation artistique, ainsi que la veille artistique, est faite par deux personnes (Yann Le Guennec et Sylvie Bourguet).

Collaborations : Collabore avec Radiophare, Syndicate. ARN déclare : "en général, la mise en œuvre d'une "veille artistique sur le net" permet d'être réactif aux appels à projets et collaborations qui peuvent se présenter. Il peut aussi s'agir de participations très ponctuelles et informelles qui font "la vie du net".

Les collaborations d'ARN avec d'autres organismes se font donc "dans la fluidité du réseau" plus que sur des bases formelles.

Souhaits : Nous reproduisons ici la formule d'ARN qui nous paraît très intéressante dans le cadre d'une meilleure communication entre les services et ce type de structures : "nous avons à plusieurs reprises fait parvenir des dossiers aux services de la DAP et du Ministère de la culture qui sont restés quasiment sans réponses. Une certaine régulation de nos échanges dans ce contexte serait plus que souhaitable".

(réponse au questionnaire, septembre 2000, arn@x-arn.org)

SYNTHESE

Prétendre dresser un état des lieux général des "nouvelles structures" sur la base d'une présentation succincte de 9

d'entre elles serait bien présomptueux. Dégager une synthèse est en revanche possible.

Toutes ces structures ont été créées au cours des années 90, plus particulièrement vers la fin de la décennie. Ceci confirme l'idée d'une nouvelle génération d'acteurs (individuels et organisations) et l'accélération du phénomène.

Toutes ont choisi la structure associative sauf cas exceptionnels. Ces derniers méritent quand même que l'on s'y attarde. PAVU "n'a pas encore eu le temps", mais exerce néanmoins une activité certaine. Dans le cyberspace, il est donc parfaitement possible de fonctionner sans forme juridique établie. Ce que confirme Pleine Peau qui n'en éprouve même pas le besoin. Il est évident que les services vont avoir des difficultés à prendre en compte ce type de structures !

Le cas de Panoplie est plus intéressant. Voilà une association implantée depuis longtemps, qui reçoit un soutien public réel, et qui se demande si elle ne va pas devoir monter une structure privée afin de pouvoir mener à bien ses projets car les financements les plus appropriés (au niveau de l'Etat) ... ne peuvent être donnés à des associations. Avec le peu d'informations dont nous disposons, il est difficile d'aller au-delà du constat. Il est possible que ce soit une évolution positive, mais aussi que cela contribue à brouiller les cartes.

Toutes ces structures sont dans une extrême fragilité financière. Il est clair que leurs animateurs mettent beaucoup d'eux-mêmes en temps, mais aussi en utilisant leurs équipements personnels, quand ce n'est pas leur propre argent. Les financements publics sont toujours ponctuels, au projet (sauf pour Panoplie, la mieux dotée). Les financements d'autres natures restent aléatoires. On note cependant l'inventivité de certaines qui tentent de développer des "produits" ou "services" rémunérateurs, d'une certaine façon d'autres modèles économiques. Seules Anomos et Synesthésie ont eu des financements de la Centrale en direct. Ce qui nous a surpris, c'est que les sources de financement publiques ne proviennent pas toujours de la Culture.

Les équipes sont petites et le travail repose largement sur le bénévolat. Trois seulement ont des salariés, le plus souvent à temps partiel (Panoplie, Synesthésie et ARN). Il est clair qu'une telle situation n'est pas viable à long terme.

Très peu ont des locaux dans l'espace physique (Panoplie, Synesthésie et ARN). Certaines en souhaitent ardemment (Icono, Anomos), mais d'autres trouvent très bien d'exister principalement dans le cyberspace et de monter des collaborations, avec d'autres institutions disposant de lieux, pour des opérations ponctuelles ou pérennes (Périclès, PAVU ou Incident). Ce point est particulièrement intéressant : il indique que ces structures n'associent plus leur "identité" à l'immobilier. Des locaux, certes, mais pas nécessairement en propre. Ce qui ouvre la possibilité de s'appuyer sur des structures du "réseau" culturel existant (mais cela suppose que ces dernières aient envie de collaborer ...).

L'activité de ces structures montre que les distinctions classiques entre les fonctions de création, de monstration, d'édition, de critique-discours sur l'art, d'archivage-conservation perdent de leur pertinence, du fait de la technologie même qui transforme tout en "données" et "bases de données". Quand Synesthésie, qui est une "revue", commande des œuvres à des artistes dans le cadre de son activité "d'édition" qui est aussi une activité de "création", mais comme c'est sur le Web, c'est aussi de la "monstration", cela devient un peu compliqué de monter les dossiers de subventions pour les structures et de les mettre dans une ligne budgétaire plutôt qu'une autre pour les services. Si ces fonctions peuvent néanmoins être maintenues dans certains cas, d'autres méthodes de soutien pourraient (devraient) être envisagées. Outre des subventions globales (fonctionnement), la fonction "expérimentation" devient ici particulièrement utile.

Chacune a son "identité artistique" propre. Ce qui semble une bonne chose afin d'éviter un conformisme ou un académisme. Dans tous les cas, la sélection des œuvres et des artistes se fait collectivement par les responsables de la structure, sur la base du "réseau" relationnel que chacune s'est tissée (et partant de sa particularité esthétique). Actuellement, ce sont les structures qui demandent des œuvres aux artistes (et non les artistes qui les sollicitent). Ceci nous semble conjoncturel. Ces structures sont encore peu ou mal connues. Anne-Marie Morice note d'ailleurs que, depuis peu, des artistes lui font des propositions.

Toutes ces structures ont établi des collaborations avec d'autres organismes, à des degrés divers (plus souvent liés, semble-t-il, à leur capacité en ressources humaines et matérielles qu'à un manque d'envie). Elles se font souvent à la manière "fluide" du réseau, sur des bases plus ou moins formelles. Une partie notable de ces collaborations est réalisée avec des individus et non avec des institutions. Ces collaborations se développent au niveau international, national et local. Les structures sont bien implantées dans leur zone géographique.

Hormis quelques cas particuliers (comme Panoplie qui aimerait un appartement pour ses résidences), les souhaits sont simples : des subventions de fonctionnement (plutôt qu'au projet) et ... une meilleure prise en compte par les services, ce qui signifie aussi, dans bien des cas, une meilleure écoute ou, pour reprendre la formulation d'ARN, une "certaine régulation des échanges".

ANNEXE 3

Fiches synthétiques des organismes visités

SCAN

Le SCAN (Studio Création Arts Numériques) est un projet né au sein de la Villa Arson à Nice. La Villa est une structure originale, créée en 1973, qui réunit en un même lieu un centre d'art et une école d'art avec une orientation affichée de recherche, aussi bien pédagogique qu'artistique. Trois enseignants de l'école sont à l'origine du projet SCAN : Paul Devautour, Jérôme Joy et Jo Mailland. Tous trois, depuis 1992, développent les usages des TIC dans l'école et dans leurs registres respectifs (les arts plastiques, le son et la vidéo). SCAN vise à fédérer leurs démarches en l'élargissant à l'ensemble des activités de la Villa ; il veut être le " prolongement numérique des activités existantes ". Le projet, complémentarément à des revendications de principe sur la dématérialisation et le travail en réseau, comporte une importante composante architecturale (800 m²) conçue comme une plateforme de rencontres et de concentration de moyens techniques.

Le projet s'appuie sur une pratique et une expérience importantes à la Villa Arson, en particulier dans le domaine des réseaux ; outre la création d'un serveur hébergeant le site Web de la Villa ainsi que celui d'autres écoles et centres d'art, citons : l'exposition Lascaux2 (lascaux2.org), la revue électronique Audiolab (cnap-villa-arson.fr/audiolab/), Exil, projet coopératif d'étudiants de diverses écoles (491.org).

Sources :

Site Web (cnap-villa-arson.fr)

Document : SCAN – Studio Création Arts Numériques – Version 2.1- 29 mars 2000

Entretien avec Jérôme Joy

VORTEX

L'approche de Vortex s'appuie sur l'idée qu'il manque en France un centre d'art électronique de dimension internationale qui soit comparable à ceux qui existent dans d'autres pays comme l'Allemagne avec le ZKM de Karlsruhe, le Japon avec l'ICC de Tokyo, l'Autriche avec l'Ars Electronica Center de Linz, les Pays-Bas avec le V2 de Rotterdam ou les Etats-Unis avec le Media Lab de Cambridge. Il est donc suggéré de créer une structure française qui serait à la fois un " pôle technologique et industriel ", un " lieu de recherche et d'échanges ", une " interface entre la création, la culture, l'industriel, la recherche, la pédagogie " ainsi qu'un " réseau national et européen ". Vortex veut être une structure fédérative, disposant d'une masse critique de moyens capable d'apporter une aide technique efficace à la création contemporaine et mettant en synergie les centres de compétences existants.

Le fonctionnement envisagé repose sur trois fonctions : la diffusion (salle d'exposition et galerie virtuelle), la création (soutien de projets, résidence), la recherche – développement (projets internationaux, formation, colloques). Des partenariats avec l'industrie sont envisagés, en plus du soutien public.

Pour ses initiateurs, Jean-Pierre Balpe, Jean-Baptiste Barrière et Maurice Benayoun, les objectifs de Vortex plaident pour une localisation à Paris et la disponibilité de moyens comparables à ceux des centres étrangers qui lui ont servi de modèle. Devant les difficultés rencontrées pour faire aboutir le projet, c'est-à-dire essentiellement pour lui trouver un financement public, Maurice Benayoun admet que " Vortex énonce le problème " mais que " les solutions pourront être trouvées par différentes voies et par différents organismes ". L'IRCAM ou la FEMIS sont, pour Vortex, des références possibles mais incomplètes ; il manque la transversalité disciplinaire au premier et le fonctionnement par projet au second.

Sources :

Document de présentation Vortex

Entretien avec Jean-Baptiste Barrière et Maurice Benayoun

CYPRES

L'association Cypres a été créée en 1992 par Louis Bec qui en est encore aujourd'hui le Président et Jean Biagini, à l'époque directeur de l'école d'arts d'Aix-en-Provence avec pour objectifs de conduire des recherches et des expérimentations variées dans le domaine des arts électroniques et d'aider au développement de l'innovation pédagogique au sein de l'école. Depuis le 1^{er} janvier 1999, Cypres est installée dans un local de 75m² à la Friche de la Belle de Mai à Marseille. L'association est financée par la DRAC, le Conseil Général des Bouches-du-Rhône et la Ville de Marseille. Trois personnes y travaillent à temps plein : Ysabel de Roquette, directrice, Tahar Abbas, chargé de projets et Régine Feldgen, chargée du développement. Dans sa nouvelle configuration, Cypres s'est fixé comme objectif principal de soutenir des projets d'artistes, des post-diplômés des écoles d'art d'une part, des artistes étrangers dans le cadre de partenariats internationaux d'autre part. Deux structures principales servent cet objectif :

CUMAT (Centre d'utilisation de matériels artistiques) est un centre de ressources technologiques mis à la disposition de jeunes artistes pour leur permettre de réaliser leurs projets ;

RAT2 (Réseau Art Nouvelles Technologies) est un réseau international d'institutions culturelles (Espagne, Russie, Pays-Bas, Angleterre) d'échanges d'artistes en résidence ; ce réseau bénéficie d'une aide du ministère des Affaires Etrangères (AFAA).

Sur le pan artistique, on retrouve la volonté d'explorer le domaine où se croisent les problématiques de l'art, de la science et de la technologie dans une perspective " transdisciplinaire et interculturelle ".

Sources :

site Web (cypres.asso.org) ;

divers documents de présentation ;

entretiens avec Ysabel de Roquette et Tahar Abbas.

FEARLESS

Fearless a été fondé en 1991 par les artistes Cathy Vogan et Dominik Barbier. Le concept original est celui d'un " studio professionnel de postproduction vidéo dédié à la recherche et à la création dans les arts électroniques, dans l'objectif d'offrir aux artistes le temps de la création ". En 1996, dans un contexte défavorable, le studio Fearless devient une association et est accueilli à l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Marseille. Les matériels mis à la disposition des étudiants de l'école et des artistes invités comportent deux régies de montage virtuel et deux stations d'effets spéciaux regroupées sur un nodal commun. Le studio est ouvert jour et nuit et offre une capacité d'accueil de 840 séances de 8 à 10 heures par an dont 218 sont réservées aux étudiants de l'école en dernière année. Deux " médiateurs techniques " sont en permanence à la disposition des étudiants et des artistes. L'orientation artistique, principalement consacrée à la vidéo artistique et documentaire (16 projets en 2000), se diversifie en direction du spectacle vivant : scénographie électronique, spectacle musical multimédia, chorégraphie. La sélection des artistes est faite " en interne, mais aussi en interaction avec toutes sortes de gens ". La DRAC souhaite la mise en place d'un " comité de sélection des artistes en résidence " mais Dominik Barbier souligne que cette solution risque d'être lourde à mettre en place, compte tenu des moyens dont dispose sa structure.

L'association cherche, sans y parvenir, à formaliser un accord avec la Ville de Marseille qui permettrait de régulariser sa situation au sein de l'ENSBAM tout en préservant les intérêts de Dominik Barbier (qui reste personnellement propriétaire d'une partie des matériels du studio), ainsi que l'indépendance de ses choix artistiques. Un projet d'atelier multimédia, indépendant de l'école et situé en ville, est par ailleurs à l'étude.

Sources :

document de présentation : Fearless Méditerranée – Projet 2000

entretien avec Dominik Barbier.

METAFORT

L'association Métafort d'Aubervilliers a été créée en 1996, après plusieurs années d'une gestation difficile ; elle s'est, jusqu'à présent, beaucoup appuyée sur la volonté politique du maire d'Aubervilliers, Jack Ralite. L'objet de l'association est " de préfigurer l'aménagement du Fort d'Aubervilliers, de promouvoir les activités du Métafort qui consistent à rapprocher les disciplines culturelle, artistique et sociale susceptibles de favoriser l'apparition de nouvelles applications dans les domaines des nouvelles technologies multimédia et interactives. " Les activités se regroupent autour de deux pôles principaux, Formation et Projets, avec des activités

transversales d'exposition (la Passerelle), de centre de ressources (multimédiathèque), d'accès public (ECM) et depuis octobre 1998, une activité de soutien aux créateurs d'entreprises du nord-est parisien dans le domaine du multimédia. Cinq entreprises de type start-up sont hébergées : un portail Télé (Orange-Planète), une agence artistique en ligne (Cybel Loops), musiques du monde (Mondomix), un organisateur d'événements en-ligne (Dream Escape). Le serveur du Métafort (www.metafort.com), héberge une revue d'art contemporain (Synesthésie) et une revue littéraire (Inventaire/Invention).

Formation. L'offre de formation va de modules d'initiation au multimédia et à Internet à des modules plus avancés de création (site Web, CD-ROM, jeu, animation, etc.). Les prix correspondent à ceux pratiqués dans des structures publiques semblables (de 1 000 F à 1 500 F par jour). En pratique, le public de la formation est constitué de groupes adressés par des organismes publics.

Projets. Les projets soutenus reflètent l'approche multidimensionnelle (artistique, éducative, culturelle et sociale) du Métafort : 30 projets ont été réalisés en 97 et 98 ; 13 projets en 1999. On retrouve souvent plusieurs de ces dimensions dans un même projet. Il existe une charte qui reprend les objectifs du Métafort et présente les règles de fonctionnement des projets, sous forme de conventions et de contrats. Les projets 1999 sont classés en développement culturel, spectacle vivant (danse, musique, théâtre) et arts plastiques (cédéroms et sites Web d'artistes). Le Métafort rémunère toujours les artistes et concepteurs des projets labellisés.

Les effectifs salariés du Métafort sont passés de 5 en 96 à 20 en 2000 (dont 7 emplois-jeunes). Le budget prévisionnel pour l'année 2000 est de 8,29 MF. Les subventions (5,63 MF provenant, par ordre d'importance, de la DRAC, du Conseil Général 93, du Conseil Régional Ile de France, des Ministères de l'Equipement, Education, Ville, Jeunesse et Sports), la subvention CNASEA (0,8 MF) pour les emplois-jeunes et les ressources propres (0,86 MF) ne parviennent pas à couvrir les dépenses ni à combler le passif des déficits antérieurs.

Pascal Santoni pense qu'aujourd'hui, le Métafort, se trouve à un tournant de son histoire : " Nous avons donné la preuve que la rencontre des acteurs de l'art, de la technologie, de la culture et de l'action sociale dans la même marmite donnait des résultats intéressants. Cette phase exploratoire est aujourd'hui achevée. Nous discutons avec la DRAC pour faire évoluer le Métafort, en faire un lieu de référence, avec 4 ou 5 grands projets et un pôle image fort. "

Sources :

site Web (metafort.com) ;

divers documents de présentation ;

divers documents administratifs (statuts de l'association, rapports d'activité, budgets)

entretien avec Pascal Santoni.

VIDEOCHRONIQUES

VidéoChroniques est une structure associative créée en 1989 avec pour vocation de promouvoir des projets et des œuvres d'artistes utilisant le support vidéo, puis, progressivement, les technologies de l'image, du son et du multimédia. Le budget prévisionnel 2000 est de 1MF (0,75 MF en 1999). La structure compte 4 permanents : un directeur, une chargée de communication, un technicien vidéo et un technicien multimédia. Pour son fonctionnement, elle bénéficie de soutiens de la ville de Marseille, de la DRAC et de la Région PACA. Les activités de l'association sont de trois types :

Diffusion. C'est historiquement la première activité de VidéoChroniques ; Vidéogrammes est une manifestation annuelle (prochaine édition, du 9 au 28 octobre 2000) comprenant des expositions, des performances, des rencontres professionnelles ; par ailleurs, VidéoChroniques organise régulièrement des rencontres thématiques (exemple : projections de vidéos sur le thème musique-vidéo dans le cadre du festival international des musiques du 22 au 26 mai 2000 au cinéma Le Miroir à Marseille), des projections, des expositions et des performances ; VidéoChroniques édite Vidéolux un bulletin trimestriel d'informations sur les événements dans le domaine de la vidéo en région PACA.

Documentation : depuis janvier 2000, une vidéothèque de 400 titres (art et documentaire) équipée d'une salle de projection grand écran et de trois postes individuels est ouverte au public.

Création : l'association s'est équipée en 1997 de matériels de post-production vidéo et, plus récemment, d'une plateforme informatique (Mac G4). Depuis 1997, entre 35 et 40 œuvres ont été co-produites ou post-produites, le plus souvent avec de jeunes diplômés d'écoles d'art.

Sources :

site Web (lafriche.org/videochroniques) ;

divers documents de présentation ;

entretien avec Edouard Monnet (directeur) et Carole Novara (chargée de la communication).

ART 3000

L'association Art 3000 a été créée en 1988. Elle a pour vocation de " favoriser les rencontres et les échanges interdisciplinaires dans le domaine de la création et des nouveaux médias ". A partir de 1994, Art 3000, forte de l'appui d'un industriel (Sun, 2MF de matériels prêtés) et de la municipalité de Jouy en Josas (mise à disposition d'un local) développe ses activités sur deux fronts :

l'organisation de manifestations, de rencontres, d'événements, et présentation des travaux de l'atelier, en France et à l'étranger ; Art 3000 est, entre autres, l'organisateur des Etats Généraux de l'écriture interactive (1995, 1996, 1999) et d'ISEA 2000 ; de 1992 à 1997, Art 3000 a publié la revue Novart (22 numéros).
soutien à des artistes pour la création d'œuvres originales sur des matériels informatiques haut de gamme (Atelier Art 3000).

Avec des moyens de fonctionnement limités, Art 3000 a réussi à monter un grand nombre de manifestations et à constituer un solide réseau international (estimé à 4000 personnes dans une trentaine de pays), en recherchant et en trouvant des financements, publics et privés, au coup par coup. De 1994 à 1998, chaque année, l'Atelier a coproduit une dizaine d'œuvres et formé des artistes aux techniques numériques. La sélection des artistes et des œuvres tient compte du caractère technologiquement innovant et expérimental des projets ; Nils Aziosmanoff, Président d'Art 3000 reconnaît le caractère " pseudo-objectif " des critères employés. Les artistes souhaitant profiter des ressources de l'Atelier doivent signer une convention de coproduction où les apports et les recettes de l'artiste et d'Art 3000 sont à parité.

En 1997, à la suite de promesses non tenues du ministère de la Culture et du désengagement de la municipalité de Jouy-en-Josas, l'association est contrainte de licencier ses 12 salariés et de s'installer provisoirement à l'ENSCI. Depuis le début de 2000, elle est installée à Issy-les-Moulineaux et recherche un partenariat avec une collectivité territoriale pour relancer ses activités en maintenant une position affirmée depuis le début, au plus près des avancées technologiques : " aujourd'hui, la création s'exprime dans le domaine du jeu interactif et, plus généralement, dans les systèmes génératifs ; c'est là que nous travaillons ".

Sources :

documents de présentation ;
statuts de l'association ; convention de coproduction ;
entretien avec Nils Aziosmanoff.

CICV

Le CICV de Montbéliard est la plus ancienne et sans doute la plus importante, en terme d'activité, des structures étudiées. C'est aussi celle où les relations entre l'autorité ministérielle de tutelle et les responsables de l'organisme sont les plus problématiques ; ces difficultés, hors de toutes leurs composantes contextuelles, sont certainement représentatives de l'ensemble de celles qui sont à l'origine de l'étude.

Le CICV – Pierre Schaeffer est issu de la scission en 1989 du Centre Culturel de Montbéliard en trois structures distinctes. Pierre Bongiovanni, directeur du centre culturel, prend alors la direction du CICV et oriente son activité dans le sens de la création artistique dans une logique qui se veut, au moins partiellement, liée au développement local. Cette orientation est clairement énoncée dans les statuts de l'association :

L'Association a pour objet de s'affirmer comme :

- * Lieu de production artistique de référence, de soutien à toutes formes de créations artistiques liées aux arts plastiques, à l'audiovisuel et au multimédia, ainsi qu'à toutes formes de création artistique s'y rattachant ;
- * Lieu d'accueil d'artistes en résidence et de formation ;
- * Lieu de réflexion et d'actions sur les usages innovants des nouvelles technologies.

Les buts précités de l'Association participent à la dynamique d'aménagement du territoire et en particulier celle conduite au plan régional et local en matière de diversification économique, de développement culturel et social.

En 2000, le CICV emploie 23 personnes à temps plein. Le budget pour l'année 1999 est de 11 MF. La part apportée par l'Etat, sous forme de subvention, représente 23% du budget total ; les collectivités locales (Conseil Régional de Franche-Comté, Ville de Montbéliard, Conseils Généraux du Doubs et de Belfort) contribuant pour 28%. Le reste du budget provient d'opérations ponctuelles ayant un financement propre, le plus souvent de la part des collectivités locales, mais également de la Commission européenne. Le conseil d'administration de l'Association, renouvelé en 1999, est composé de 13 membres, personnalités nationales et internationales du milieu des arts électroniques ; le comité des tutelles, présidé par le Préfet de Région, réunit les représentants des financeurs publics.

Les activités du CICV apparaissent comme diverses et prolifiques, avec une très bonne visibilité publique. La continuité de ces activités se situe dans le champ de l'expérimentation artistique et technologique ; d'abord consacré à l'art vidéo, le centre s'est orienté vers les technologies numériques puis s'est étendu des arts visuels aux arts vivants. Pour mener à bien cette activité, le CICV s'est doté d'équipements et de compétences

techniques de qualité (stations graphiques Silicon, studio de post-production, montages numériques, réseau interne, etc). Les activités d'expérimentation et de création artistiques se déroulent principalement sous la forme d'accueil d'artistes français et étrangers. Le CICV développe également, selon un mode pragmatique qui lui est souvent reproché, des actions diverses, plus ou moins directement liées à sa vocation centrale : formation, pouponnière d'entreprises, développement d'applications à la commande, organisation de festivals. Ces activités secondaires sont toujours financées de façon spécifique : la Commission européenne (programme ADAPT) pour des formations, le territoire de Belfort pour la première édition du festival " les nuits savoureuses " en 1999, le Conseil Général du Doubs pour un site Web consacré à Gustave Courbet.

La personnalité de Pierre Bongiovanni est sans doute un paramètre important pour interpréter à la fois la stratégie du CICV, son évolution et les rapports difficiles qu'il entretient avec les représentants de l'Etat, DRAC et DAP notamment. Le CICV a fait l'objet, depuis 1992, de quatre inspections de la DAP qui déplorent le manque de lisibilité des orientations de l'organisme, leur caractère apparemment dispersé et l'indépendance du directeur dans ses choix artistiques. Le soutien indéfectible des collectivités locales dont continue de jouir le CICV limite la portée pratique de ces critiques. Pierre Bongiovanni constate, de son côté, qu'au-delà des questions de personne, le domaine dans lequel opère le CICV lui impose un mode de fonctionnement très réactif et des capacités d'adaptation rapide qui peuvent ne pas être compatibles avec les règles habituelles de l'administration.

Sources :

site Web (cicv.fr) ;

entretiens avec Pierre Bongiovanni, Dominique de Boisjolly (DRAC de Franche-Comté), Bernard Rousseaux (Conseiller Arts Plastiques à la DRAC), Patrice du Boulet, chargé de mission Préfecture.

MAISON DES ARTS DE CRETEIL

La Maison des Arts de Créteil et le Manège à Maubeuge sont deux scènes nationales dont les activités sont jumelées par leur directeur commun, Didier Fusillier. Parmi les nombreuses activités de la MAC, trois concernent directement le champ des nouvelles technologies : l'ECM pour les accès publics et l'initiation ; le festival Exit pour, entre autres activités, la monstration d'œuvres artistiques multimédias ; le studio technologique pour le spectacle vivant.

Pour Didier Fusillier, le spectacle vivant exige, à cause des prix des matériels (un projecteur numérique coûte 400 KF) et du niveau d'expertise requis, une logique de réseau et de mutualisation. Le studio dont la MAC est doté depuis mars 2000 est encadré par trois techniciens. Le financement pour l'acquisition du matériel a été pris en charge par l'Etat, la Région et la Ville. Le studio n'est ni un lieu de résidence, ni un lieu de formation, ni un dispositif de location de matériel ; ses moyens sont mis à la disposition d'artistes du spectacle vivant souhaitant ajouter à leur spectacle des images qu'ils auront produites auparavant ; le studio leur permet simplement de franchir la dernière étape de la mise en scène, celle qui met en jeu les dispositifs technologiques dans le spectacle.

Sur le plan artistique, Didier Fusillier considère que " la technologie doit être un élément dramaturgique, producteur de sens, sinon, ça n'est pas la peine ". Dans ce domaine, comme pour l'ensemble de la programmation de la MAC, il use de la " liberté fantastique " qui est celle des directeurs de scènes nationales.

Sources :

site Web (maccreteil.com) ;

entretien avec Didier Fusillier.

LE FRESNOY

Le Fresnoy, studio national des arts contemporains a ouvert en 1997 après une longue et difficile gestation. Le bâtiment, très audacieux, a été construit par Bernard Tschumi. Il accueille 25 étudiants-artistes nouveaux chaque année pour un cycle de deux ans. L'établissement est géré par une association contrôlée par la Région et l'Etat, mais il s'agit là d'une situation provisoire. La reconnaissance d'un diplôme est en cours d'homologation. Le Fresnoy est placé sous la tutelle pédagogique de l'Inspection Générale des enseignements artistiques (DAP). Le directeur, Alain Fleischer, auteur du projet de l'établissement, la maquette pédagogique, dispose d'une grande liberté d'action, par exemple pour choisir ses collaborateurs et les artistes-professeurs qui passent un ou deux ans en résidence à l'école où ils peuvent développer un projet personnel tout en encadrant le travail des étudiants. Parmi les artistes déjà invités : Sarkis, Robert Kramer, Jean-Marie Straub, Jochen Gerz. Le Fresnoy se veut à la fois un lieu d'étude et de production : chaque étudiant développe un projet de création personnel aboutissant à une œuvre : un film court, une installation multimédia, un spectacle.

Le Fresnoy est également diffuseur : cinéma d'art et d'essai dans deux salles bien équipées (activité actuellement en sommeil) ; expositions et spectacles dans la grande nef. Le bâtiment dispose de neuf logements pour les

artistes en résidence.

L'un des traits marquants du Fresnoy est la qualité exceptionnelle de son équipement technologique dont une partie (par exemple le studio son) n'est pas encore installée. La valeur de cet équipement est estimée à 40 MF par le directeur technique, Alain Jeanne. Qu'il s'agisse de la filière audiovisuelle ou de la filière informatique, les équipements sont à la pointe de ce que la technologie fait de mieux. L'usage de tels matériels pose un grave problème d'encadrement technique. Faute de techniciens permanents et faute d'un budget suffisant pour des interventions ponctuelles, les étudiants sont souvent contraints de se débrouiller seuls, ce qui est particulièrement délicat avec des matériels haut-de-gamme.

Depuis un an, Don Foresta intervient au Fresnoy pour y développer le projet Marcel (Multimedia Art Research Centers & Electronic Laboratories), une sorte de portail des arts électroniques, avec deux anciennes étudiantes du Fresnoy (Christelle Fillod et Christl Lidl).

Sources :

documents de présentation ;

rapport de mission de l'IGEA (janvier 1999) ;

entretiens avec Alain Jeanne, Michel Porcher, Don Foresta.