



# Les arts numériques investissent un nouveau lieu à Paris

Déjà répandus mais encore peu connus, les arts numériques révolutionnent la création artistique. Avec l'ouverture de la Gaîté-Lyrique, à Paris, ils vont pouvoir rencontrer un large public

« **N**et art », « réalité augmentée », « holopoésie », « arts numériques »... les noms peuvent paraître abscons et le concept encore flou. Autant d'acteurs, autant de définitions. Les nouvelles technologies et le numérique s'invitent aujourd'hui dans la création, aussi bien dans les arts plastiques que dans la musique ou les arts vivants.

Pour Malo Girod de l'Ain, cofondateur de la revue *Digitalarti Mag*, les arts numériques sont un outil, « le pinceau d'aujourd'hui », qui permet aux artistes de développer de nouvelles formes. Ils apportent deux évolutions fondamentales : l'instantanéité de l'œuvre – dans un spectacle de danse, par exemple, des capteurs reliés aux danseurs permettent de projeter leurs mouvements en temps réel – et l'interactivité – le public devient partie prenante de la création. C'est le concept même de « téléprésence », imaginé par l'artiste américain Eduardo Kac, qui mêle robotique et moyens de communication. Dans son installation *Rara Avis*, en 1996, « le public investit le corps d'un perroquet enfermé dans une cage ».

**« Tout le monde fait du numérique sans le savoir, comme M. Jourdain faisait de la prose. »**

Les arts numériques ont émergé dans les années 1980, avec la démocratisation des outils informatiques. Des lieux leur sont désormais consacrés, comme la Gaîté-Lyrique (lire ci-dessous), leur offrant une meilleure visibilité. « Leurs usages sont très répandus ; tout le monde fait du numérique sans le savoir, comme M. Jourdain faisait de la prose », explique Nils Aziosmanoff, directeur du Cube, centre d'art numérique à Issy-les-Moulineaux (Hauts-de-Seine). Contrairement aux idées reçues, les arts numériques ne s'adressent pas qu'aux jeunes, habitués à manier ces nouvelles technologies. Les seniors, plus sensibles à l'aspect artistique, commencent, eux aussi, à s'y intéresser de près.

Les arts numériques provoquent des rup-



L'installation *Array*, du collectif anglais *United Visual Artists*, aux environs d'un musée à Yamaguchi (Japon)

tures dans le monde de l'art. Ils bouleversent le modèle économique, avec la disparition de l'œuvre unique au profit d'une reproduction à l'infini. L'artiste n'est plus seul maître de la création, il collabore avec des informaticiens et des industriels. La salle de concert ou la galerie sont éclipsées par de nouveaux vecteurs : Internet, les tablettes tactiles, les consoles de jeux vidéo. Le rapport entre le public et l'œuvre évolue aussi. « Avec l'interaction, c'est la fin de la passivité dans un théâtre à l'italienne », note Nils Aziosmanoff. Ce dernier évoque un avenir digne d'un film d'anticipation : « Plutôt que d'acheter une œuvre à accrocher dans son salon, on pourra bientôt se connecter à des bases de données artistiques et changer de tableau en temps réel, en payant à l'usage. » Science-fiction ? « Non, futur proche. »

Le financement, public reste le principal obstacle à leur développement. Plusieurs festivals ont toutefois vu le jour en France. La cinquième édition des Bains numériques à Enghien-les-Bains (Val-d'Oise) a reçu plus de 30 000 visiteurs l'an dernier, en hausse de 40 % par rapport à 2009, selon son directeur, Dominique Roland. Même tendance pour le festival Nemo, organisé en Île-de-France par l'établissement culturel Arcadi, qui a fêté en 2010 son 13<sup>e</sup> anniversaire. La France est loin

d'être pionnière en la matière. L'Allemagne, les Pays-Bas ou le Japon se sont lancés beaucoup plus tôt. En Autriche, le centre *Ars Electronica* de Linz existe depuis plus de trente ans. « Il y a dans ces pays une volonté politique qui n'existe pas en France », regrette Gilles Alvarez, directeur du pôle multimédia d'Arcadi. L'État s'est retiré des arts numériques pour se replier sur les arts vivants. Il faudrait des conseillers multimédia dans les Drac (directions régionales des affaires culturelles), des fonds d'aide à la création en région et une direction des arts numériques au sein du ministère, plutôt qu'au Centre national de la cinématographie, comme c'est le cas actuellement. Ces nouvelles technologies sont encore coûteuses à produire. Pour Arnaud Santos, directeur de la communication du Centre européen pour les arts numériques, à Montbéliard, il faut « bâtir des passerelles entre le privé et l'artistique », comme en Asie, où des entreprises soutiennent les artistes en leur fournissant du matériel de pointe.

L'ouverture de la Gaîté-Lyrique réjouit les acteurs des arts numériques qui bénéficient ainsi d'une nouvelle vitrine. « Il était temps que Paris se dote d'un tel lieu », se félicite Nils Aziosmanoff. À charge pour elle d'ouvrir la discipline au plus grand nombre.

LAURENCE GALLOIS et ANNE SOPHIE NICOLAS