



**HAL**  
open science

## La métropole des arts numériques. Milieu créatif, technoscience et culture du libre

Charles Ambrosino, Vincent Guillon

► **To cite this version:**

Charles Ambrosino, Vincent Guillon. La métropole des arts numériques. Milieu créatif, technoscience et culture du libre : VIVRE ET SE REPRÉSENTER UN TERRITOIRE MÉTROPOLITAIN L'EXEMPLE DE LA RÉGION URBAINE LYON – SAINT-ÉTIENNE Ministère de la Culture et de la Communication Plan Urbanisme Construction Architecture Métropole de Lyon Région Urbaine de Lyon Agence d'urbanisme de l'aire métropolitaine lyonnaise CAUE Rhône Métropole Ville de Lyon Ville de Saint-Étienne Le Rize – Ville de Villeurbanne Archives municipales de Lyon Musées Gadagne. 2015. halshs-01220977

**HAL Id: halshs-01220977**

**<https://shs.hal.science/halshs-01220977>**

Submitted on 22 Jan 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# LA MÉTROPOLE DES ARTS NUMÉRIQUES

## MILIEU CRÉATIF, TECHNOSCIENCE ET CULTURE DU LIBRE

Charles Ambrosino  
Vincent Guillon

La présente communication s'appuie sur l'observation et l'analyse du milieu des arts numériques au sein de l'aire géographique constituée par la région urbaine Lyon–Saint-Étienne. Elle s'appuie sur l'observation ainsi que l'analyse du milieu des arts numériques au sein de l'aire géographique considérée. Cette entrée présente l'attrait d'une actualité assez vive, que ce soit au plan local, régional ou national. En effet, dans le champ de l'art, l'irruption des technologies numériques et, plus généralement, le recours à la programmation informatique, renouvellent en profondeur les modalités de production, de diffusion et de réception de la création. La multiplication des réseaux et des blogs, la diffusion des pratiques artistiques partagées sur le web et la domestication du code informatique tendent à estomper les frontières conventionnelles qui définissent et distinguent les formes artistiques entre elles, au point de permettre l'apparition d'esthétiques nouvelles et originales. Si le vocable «art numérique» peine parfois à embrasser dans sa diversité l'éventail de ces propositions, il souligne néanmoins l'importance d'un art qui se base désormais sur des modes inédits d'interaction entre les auteurs, l'œuvre et le public. Au demeurant, nous n'avons pas anticipé que les enjeux sous-jacents aux arts numériques recevraient un tel écho, en lien avec les thèmes de la convergence *Arts-Sciences*, de l'*Open Source* ou de l'économie collaborative. Autant de signes qui n'ont fait qu'amplifier notre intérêt croissant pour les questions de recherche soulevées dans le cadre du PRTRA. À cela s'est ajoutée la conviction assez rapide que nous étions en présence d'un territoire particulièrement riche pour les renseigner. Ce territoire, nous l'avons saisi comme un ensemble, c'est-à-dire dans sa globalité, sans remettre en question sa cohérence a priori. Les deux polarités formées par Lyon et Saint-Étienne ont été abordées, même si l'enquête de terrain et l'inscription dans l'espace des réseaux d'acteurs dessinent finalement un autre espace métropolitain.<sup>8</sup>

### Plongée dans les coulisses du milieu des arts numériques

Au cours des vingt dernières années, la structuration métropolitaine du milieu des arts numériques s'est effectuée selon un mouvement de balancier entre une reconnaissance par l'économie (filière industrielle numérique) et par le monde de l'art. La reconstitution de cette sociogenèse nous a permis d'observer l'enchaînement dans le temps d'un certain nombre d'initiatives, ponctuelles ou récurrentes, isolées ou collectives, qui, prises dans leur épaisseur, constituent les ferments du milieu des arts numériques. L'idée de coulisse évoquée dans le titre ci-dessus renvoie à cet impératif, auquel nous invitent nombre de chercheurs, mais également d'artistes – parmi ceux que nous avons rencontrés – à «soulever le capot», à observer depuis l'intérieur ces «écologies du savoir» dont on ne cesse de vanter les mérites économiques, culturels ou sociétaux sans jamais véritablement en révéler l'organisation sociale, le mode de fonctionnement, ni même les territoires. C'est pourquoi nous nous sommes attachés à explorer la *praxis* des arts numériques à travers trois formes de sphères relationnelles : le *face-à-face*, le *face-à-l'art* et le *face-au-code*. Chacune fait appel à des configurations spatiale et sociale spécifiques :

- Le *face-à-face* désigne des situations d'apprentissage, de coordination, de socialisation et d'émulation propres au travail artistique, impliquant la coprésence physique d'au moins deux individus ;
- Le *face-à-l'art* décrit les conditions de médiation, de réception sensorielle et d'observation physique d'une œuvre d'art, tant par les membres de la communauté artistique que par le public (du touriste à l'amateur, en passant par le collectionneur) ;
- Le *face-au-code*, enfin, recouvre quant à lui l'ensemble des interrelations nécessaires à la pratique de la programmation informatique, à son apprentissage et à sa mise en œuvre, et concerne tant les membres de la communauté artistique qu'une vaste nébuleuse d'individus constituée d'amateurs ou de professionnels.

Ces différentes sphères relationnelles s'appuient sur des événements, des ateliers, des équipements et des lieux de rencontre identifiés. Ils articulent entre eux des mondes sociaux différenciés, qui gagnent à se croiser tant le bénéfice mutuel est décuplé : transfert de savoirs et de savoir-faire, développement de réseaux, temps récréatifs et ludiques, etc. Il arrive que l'ensemble des trois sphères relationnelles se superposent, rythmant ainsi la vie du milieu des arts numériques. Souvent à l'initiative de quelques acteurs cardinaux (AADN<sup>9</sup>, ANRA<sup>10</sup>, Metalab, Le Lavoir public, etc.) ces temps constituent des repères collectifs communs et nécessaires à la structuration de ce milieu créatif.

### Le milieu des arts numériques et ses territoires

L'ensemble des sphères relationnelles mobilisées par les artistes numériques esquisse plusieurs géographies, depuis certains micro-lieux (friche RVI, salle des Rancy, etc.) jusqu'au web, en passant par le Grand Lyon et la Région Rhône-Alpes, voire au-delà. Néanmoins, au prisme des représentations dont témoignent nos interlocuteurs, deux territoires se distinguent par leur capacité à structurer les logiques de valorisation et d'exposition, de coopérations et d'implantations propres à la scène des arts numériques :

#### Le territoire des interactions et des infrastructures : le Grand Lyon et ses périphéries Est

C'est au sein du Grand Lyon que se joue la plupart des interactions artistiques, techniques et technologiques qui président à la création, mais également à l'organisation du milieu des arts numériques rhônalpin. Trois logiques consubstantielles agissent simultanément : l'implantation des acteurs, leur coopération et leur reconnaissance. Sur ce territoire, les créateurs disposent des interfaces nécessaires à la rencontre, à l'échange et au partage ainsi qu'à la concurrence, auxquelles se rajoutent les multiples occasions présentées en amont de se frotter aux œuvres numériques,

au processus de leur conception et au dispositif de leur monstration. *Face-à-face*, *face-à-l'art* et *face-au-code* s'y sédimentent selon un régime certes précaire mais récurrent.

#### Le territoire de la diffusion et du marché du travail : l'axe Lyon–Grenoble

Par ailleurs, « la métropole des arts numériques », pour reprendre les termes de Pierre Amoudruz (directeur artistique à l'AADN), semble s'étirer à l'est suivant un axe Lyon–Grenoble. La principale motivation qui pousse les acteurs du milieu des arts numériques à embrasser cette géographie relève de logiques de valorisation portées par des lieux d'exposition, des événements et le soutien de la part de grandes institutions culturelles et scientifiques. C'est par exemple le cas de Lyon avec la Galerie H+ spécialisée sur le monde digital et les nombreux événements qui mettent en scène de manière centrale ou périphérique les productions des artistes locaux (Nuits Sonores, Biennale de la danse, Biennale d'art contemporain, Fête des lumières, Festival RVBn, Mirage Festival, etc.); de Bourgoin-Jallieu, qui accueille aux Abattoirs le festival Electrochoc dédié aux arts numériques; et de Valence où la scène nationale le Lux s'est montrée dès les années 1990 pionnière dans la présentation des œuvres numériques. Mais c'est au sein de l'agglomération grenobloise, autour des activités de l'Hexagone (scène nationale de Meylan) que les possibilités de *face-à-face* et de *face-à-l'art* apparaissent les plus fécondes (rencontres I, salon Experimenta, Atelier Arts-Sciences, etc.)

Le Grand Lyon polarise les initiatives et la plupart des formes de coopération qui concourent à structurer le milieu des arts numériques. Aussi le processus de métropolisation entre Lyon et Saint-Étienne ne semble pas trouver de traduction réelle dans ce domaine d'activité sociale; les logiques de réseau et de valorisation tendent à se développer davantage en direction des territoires situés au sud-est de Lyon, vers Bourgoin-Jallieu, Grenoble ou Valence.

9 AADN : Association pour le développement des arts et cultures numériques.

10 ANRA : Arts numériques Rhône-Alpes.

### Vers une scène métropolitaine du libre

Plusieurs travaux de recherche montrent comment les différentes innovations technologiques et multimédias liées au déploiement d'Internet, de la pratique de la programmation et des supports numériques se sont accompagnées ces dernières décennies d'une hybridation croissante des compétences artistiques, technologiques et scientifiques. Si la maîtrise du code ne conditionne pas le travail de l'art, l'accès aux individus disposant de ce savoir demeure néanmoins primordial. À mesure que s'intensifient leurs coopérations, artistes, informaticiens, techniciens et autres « technologues » posent ensemble les pierres d'un édifice relationnel avant tout basé sur la poursuite d'un objectif commun : résoudre un problème qui relève à la fois du champ artistique (qualité esthétique, interactivité avec le public ou le danseur, etc.) et du domaine technologique (enjeu de recherche et développement, transfert industrie, etc.). De fait, depuis quelques années, les arts numériques font l'objet de nombreuses tentatives de rapprochement avec les milieux de la science (Hexagram, Montréal), de la technoscience (Atelier Arts-Sciences, Grenoble) et des industries créatives (Interactive Media Art Laboratory, Bruxelles). Il apparaît ainsi particulièrement intéressant d'examiner les différentes formes « d'encastrement » du milieu des arts numériques dans les sociétés urbaines. Précisément, selon certains documents stratégiques, la métropole lyonnaise serait le théâtre d'une rencontre particulièrement fertile entre les acteurs des arts numériques et les industries des loisirs numériques (jeux vidéo, cinéma, audiovisuel, nouveaux services numériques et applications multimédias mobiles, etc.). L'hypothèse est également au cœur du label « ville créative » attribué par l'Unesco à la ville de Lyon.

Par-delà ces présomptions, l'enquête montre que le décloisonnement souhaité entre mondes de la création artistique et de la production industrielle dans la sphère numérique ne s'opère pas. S'ils font appel à des compétences proches, ces deux pôles s'organisent dans des champs de légitimité trop différents et mobilisent des

professionnels qui n'ont pas ou très peu de relations entre eux. Il y a bien eu quelques tentatives d'approches entrent les structures qui organisent ces réseaux créatifs, mais elles n'ont pas abouti. En revanche, l'analyse montre que si les porosités avec l'industrie des loisirs numériques sont quasi inexistantes, le milieu des arts numériques s'encastre localement dans le mouvement dit *Open Source* et *hacker* (les promoteurs locaux des logiciels libres, des *hackerspaces*, des *makerspaces*, de l'*open design*...). De ce point de vue, les artistes numériques participent bien de la formation d'une scène locale qui s'affranchit en partie des distinctions habituelles entre l'art et d'autres domaines d'activités productives et de services. Ce décloisonnement prend la forme d'une coopération technique et du partage de valeurs associées à une généralisation de l'accès libre à la technologie, à l'information et au savoir. Cette citoyenneté numérique émergente s'invente dans des domaines aussi divers que la programmation, la conception ou la fabrication (création artistique, *open design*, *hackerspace*, *fab lab*, *living lab*, *data journalisme*, etc.). Portée par des réseaux, des lieux et des moments collectifs, elle résulte d'une articulation caractéristique du processus de métropolisation susceptible de conférer à un mouvement global (la culture du libre) un ancrage local (la scène du libre). Pour autant, si l'échelle de la métropole permet cet agencement socio-culturel, il ne constitue qu'un élément d'identification parmi d'autres du « citoyen métropolitain ».