

Comment les TIC modifient-elles les échanges dans l'art contemporain ? Le cas du marché toulonnais

L'objet de cette communication est de montrer comment les TIC ont transformé les pratiques artistiques en profondeur dans le processus de création mais aussi de valorisation des productions. Il s'agit en filigrane à travers cet exemple de comprendre en quoi la modification des techniques de diffusion d'information et la communication entre tous les acteurs transforme la société, change le jugement critique et réorganise les pratiques sociales de création. De façon concrète, nous montrons à partir des résultats d'entretiens semi-directifs effectués auprès d'artistes et d'institutions basés sur l'aire toulonnaise, que la relation entre l'artiste et son public est devenue une problématique centrale dans l'art contemporain, et plus généralement dans la création.

Dès les années 1990 la croissance des technologies de l'information et de la communication (TIC), entre autres par l'avènement du phénomène Internet, transforme en profondeur les formes de création, de consommation, de communication et de diffusion des savoirs. Ainsi, les usages en réseau sont devenus incontournables, et permettent des échanges au sein de « communautés » ou de « collectifs » d'utilisateurs en ligne à l'échelle locale et internationale.

L'articulation originale du travail artistique et de l'innovation technologique permet d'un côté de nouvelles techniques de création (mutations des supports artistiques, de la circulation des connaissances, des échanges...) et d'un autre, révèle des stratégies renouvelées de communication, de diffusion des œuvres vers le public, en exposition ou en marché.

L'objet de cette communication est de montrer comment les TIC ont transformé les pratiques artistiques. Il s'agit à travers cet exemple de comprendre en quoi la modification des techniques de diffusion d'information entre tous les acteurs transforme la société et réorganise les pratiques sociales de création.

Le travail que nous avons mené tentera donc d'apporter des éléments de réponse à la question de recherche suivante : « Comment les TIC modifient-elles les échanges dans l'art contemporain ? »

Dans une première partie, nous présenterons de manière théorique l'impact des TIC sur les industries culturelles et sur les activités artistiques.

À partir de là, nous présenterons l'opinion d'acteurs concernés, tous implantés sur l'aire géographique toulonnaise, et qui illustre l'évolution permise par les TIC sur le marché de l'art.

1 - Les industries culturelles et l'art contemporain face aux TIC

La numérisation croissante des activités humaines constitue l'une des caractéristiques les plus transformatrices de ces années passées. Ces modifications sont d'autant plus importantes lorsque les biens produits et consommés se diffusent et sont échangés.

Un texte récent, rédigé par Serge Proulx (Proulx, 2005) dénombre 7 domaines de changements induits par la croissance d'internet et qui résument selon nous l'impact des TIC. Outre le champ de la création culturelle, que nous détaillerons par la suite, ces domaines concernent :

- la communication et la sociabilité : une étude commandée par le Commissariat général à la stratégie et à la prospective (Gille, Marchandise, 2013) montre qu'internet « est devenu le siège d'innombrables plateformes de mises en relation, offrant des fonctions de plus en plus

complexes à des usagers qui cherchent à se rencontrer autour de différentes préoccupations ». Ce sont ces lieux qui agrègent des liens interpersonnels autour d'informations, présentées sous forme d'images ou de textes,

- la politique : l'information, notamment par son accès et son format, est étroitement liée aux pouvoirs,
- l'identité : la reconnaissance et le rapport à l'identique sont affectés à la fois par les duplications d'une même information et par la confusion entre les acteurs et les données que l'internaute choisit pour le représenter et le signifier,
- le travail humain : l'internet constitue à la fois une mémoire de travail et un réseau de connexion d'acteurs coopérant autour d'un même projet,
- l'économie : le développement des technologies de l'information provoque une substitution partielle d'une économie réelle, basée sur les échanges de ressources matérielles, par une économie virtuelle fondée sur des ressources informationnelles.

Ainsi, les TIC ont transformé les industries culturelles, et ce même si chacune d'entre elles a subi cette révolution de façon spécifique. Si la pratique d'échange de biens culturels n'est pas nouvelle (prêts de livres, de disques, etc.), l'internet et le numérique ont démultiplié ce phénomène.

Le numérique a créé une dissociation inédite entre le support et le contenu (livre, CD, DVD...) apportant une convergence entre des univers longtemps disjoints et une superposition entre les pratiques de communication, qu'elles soient culturelles ou relatives aux loisirs (Proulx, 2005). L'accroissement des capacités de stockage et la multiplication du débit des réseaux de communication engendrent une mutation de la diffusion, et non du contenu.

De fait, les opérateurs de télécommunication sont devenus des distributeurs de biens culturels, la convergence de leurs terminaux (box) modifiant la concurrence. Les revenus directs (droit d'auteur) disparaissent au profit de revenus indirects (paiement de l'accès, services à la carte, publicité, etc.) : la domination des producteurs et diffuseurs de programmes se transforme en une domination des opérateurs de télécommunication.

Les contenus numériques ont une autre propriété remarquable, ils sont par nature interactifs. Ainsi les biens culturels, longtemps figés, s'inscrivent dans un réseau d'échanges d'usagers en ligne. Les intermédiaires classiques sont remis en question avec la montée en puissance d'un consommateur-producteur. Des critiques amateurs apparaissent (Gille, Marchandise, 2013) et se développent sur des plateformes dédiées.

Au-delà des participations et des critiques, la diminution des coûts et l'abaissement des barrières à l'entrée (un ordinateur suffit à créer et publier partout dans le monde) favorisent la diffusion d'un nombre croissant « d'œuvres » d'artistes amateurs. La concentration des ventes sur les blockbusters bénéficiant de techniques de diffusion massive, s'accompagne donc d'un développement de logiques communautaires et non-marchandes, et de la prolifération de productions d'amateurs.

Toutes les industries culturelles jouent le rôle d'intermédiaires entre la création et la consommation. L'affaiblissement des frontières entre amateurs et professionnels en est la conséquence. Ce phénomène concerne aussi l'art contemporain.

Le courant des Cultural Studies définit le monde de l'art à partir de sa singularité et de sa capacité à représenter la société qui le subsume. Le positionnement d'un courant artistique se fait dans un contexte social et représente les idées d'une époque (Bourriaud, 2001).

Il ne paraît donc pas possible d'exempter la praxis artistique d'une réflexion quant à sa transformation liée à l'assimilation progressive des TIC par l'ensemble de la société.

L'art, selon Aicard (Aicard, 1942), est l'expression pathétique de la vie. Pourtant, l'art contemporain répond à des codes spécifiques moins dans cette expression pathétique que dans un rapport aux lieux et aux réseaux (Moulin, 2009). L'esthétique relative s'atténue au profit de la démarche, du concept.

Pour Fourmentraux (Fourmentraux, 2006), les TIC bousculent les pratiques de création qui transforment à leur tour les usages de ces technologies. La création par les TIC implique une interactivité qui s'appuie sur une combinaison des savoirs dont l'accès est facilité par l'immédiateté de la diffusion de l'information. Cette combinaison déplace les frontières des rôles et les limites des compétences. L'artiste contemporain, penseur et artisan, se sert maintenant des TIC pour étendre son champ d'action et trouver des solutions face aux difficultés spécifiques à cette double condition.

L'activité créatrice dans ce domaine s'étend à un public bien plus large. Comme le souligne Moulier-Boutang (Moulier-Boutang 2007), le spectateur devient utilisateur, c'est-à-dire soit un élément de la démarche, soit un co-créateur. Cela suppose une participation dans laquelle chacun a l'impression d'une démocratisation interactive.

Le rôle de l'artiste se modifie et il devient crucial dans la délimitation du champ d'intervention du récepteur dans l'œuvre d'art.

Cette transivité rend l'art actuel plus volatile. La désacralisation de l'Art entamée par Duchamp se répète, déplaçant les problématiques de l'art contemporain dans le champ social. Aujourd'hui, l'artiste produit moins des objets que des actions comme le présentait Beuys (Beuys, 1992) il y a presque trente ans.

Sur les aspects liés à la valorisation du travail artistique, l'impact des TIC est au moins aussi important. La diffusion d'œuvres sur Internet suppose une indexation particulière s'articulant autour de textes, d'images, de discours d'artistes, de critiques professionnelles ou non. Cet « étiquetage » s'ajoute à celui généré par une démarche documentaire classique et articulée autour de titre, auteur et édition. Cette diffusion influe directement sur la forme de l'objet qui fluctue en fonction de l'utilisateur engendrant une perte de contrôle de la part de l'artiste. Afin de ne pas perdre totalement ce contrôle, le rôle de l'artiste se voit augmenté d'un statut de curateur lié à une esthétique communicationnelle.

Les exigences de l'art contemporain en terme de monstrations sont sujettes à une « double stratégie : tenant compte d'une part de l'opposition fondamentale qui existe entre ses exigences éthiques et esthétiques, et d'autre part de la structure algorithmique du réseau digital global » (Kisseleva, 1998, p225). L'art contemporain aujourd'hui ne peut se soustraire à la réalité des TIC.

2- L'art contemporain à Toulon face aux TIC

Le travail que nous avons mené tente d'apporter des éléments de réponse à la question de recherche suivante : « Comment les TIC modifient-elles les échanges dans l'art contemporain ». Pour y répondre, nous avons donné la parole aux acteurs directement concernés par ce questionnement, à savoir aux artistes eux-mêmes ou aux acteurs du marché de l'art contemporain. Conjointement, nous avons volontairement réduit la zone géographique au sein de laquelle nous avons puisé les opinions de façon à mieux cerner la « représentativité » des discours recueillis. Le choix du territoire de Toulon se justifie par la connaissance fine de l'un des auteurs des praxis artistiques du territoire.

Notre méthodologie se structure autour:

- du choix de 8 projets collectifs ancrés sur le territoire de Toulon et de 4 artistes liés à ces projets collectifs

- d'une validation par la DRAC quant à la pertinence de ces choix
- de la construction d'un guide d'entretien composé d'une dizaine de thèmes s'articulant autour de 2 thématiques principales : l'impact des TIC dans le travail de création, et l'impact dans la valorisation du travail produit
- de l'interrogation, 45 minutes en moyenne, en face à face ou par interface d'échange en ligne
- d'une analyse thématique des entretiens réalisés
- d'une validation, par les artistes du traitement des entretiens

Au total, 13 entretiens ont été réalisés. Ils concernent aussi bien des associations ou collectifs (7) que des structures non associatives (2) et des artistes individuels reliés aux collectifs et structures (4) sélectionnés pour leur attirance envers les TIC.

Le premier choix s'est fait à partir d'un repérage des activités artistiques les plus concernées par les TIC sur le territoire de Toulon :

- 2 événements : Manoeuvrrrr et l'HackatHon de Toulon
- 3 lieux/espaces virtuels : La Bande A Personne (BAP), Documents d'artistes (DDA), la Galerie virtuelle du PLAC (GP)
- 2 lieux physiques reliés à une même personne, une galerie : L'Axolotl et Metaxu, l'épicerie des possibles
- 1 studio numérique : Digital Borax.

À partir de là, 4 artistes supplémentaires ont été sélectionnés, tous en relation avec au moins un des lieux ou un des événements : Hildegard Laszak (GP, L'Axolotl, Manoeuvrrrr), Cédric Teisseire (DDA, GP), Serge Le Squer (DDA), et Patrick Sirot (GP)

Sur cet ensemble, il est possible de catégoriser les lieux, événements et artistes en fonction de la façon dont chacun utilise les TIC dans son travail artistique.

Catégorie 1 : Les TIC sont utilisées exclusivement par les artistes comme outil de communication sans utilisation des créations artistiques pour susciter des réactions en ligne : L'Axolotl ; Cédric Teisseire ; Serge Le Squer

Catégorie 2 : les TIC sont utilisées exclusivement comme outil de communication avec utilisation des créations artistiques pour susciter des réactions en ligne : Hildegard Laszak ; Patrick Sirot

Catégorie 3: Les TIC constituent un des fondements du projet artistique sans que ces technologies n'interviennent dans le travail de création : DDA ; GP

Catégorie 4 : les TIC constituent un des fondements du projet avec un impact sur la création artistique, et ce sans volonté de faire participer le public à la démarche : BAP ; Digital Borax

Catégorie 5 : Les TIC constituent un des fondements du projet avec un impact sur la création artistique et un processus de participation du « public » dans la démarche : HackatHon ; Metaxu, Manoeuvrrrr.

D'une certaine façon, ces catégories expriment de façon croissante une forme d'appropriation des TIC et de leur logique dans la praxis artistique.

Sur la valorisation du travail artistique par le net, les discours recueillis concernent :

- les ventes et l'impact des TIC sur celles-ci

- la visibilité apportée par les TIC
- l'interconnexion entre les TIC et le savoir
- la capacité des TIC à favoriser le local ou au contraire à favoriser le passage du local au global

Sur l'impact du numérique envers la création artistique, les personnes interrogées se sont exprimées sur :

- les nouveaux rapports au temps engendrés par les TIC (immédiateté)
- les « stratégies de repli » pour préserver entre autres l'aura des œuvres ou au contraire comme démarche pour démocratiser l'Art
- les problèmes de rivalités ou de conflit, et ce même pour en souligner l'absence
- le statut d'artiste, « l'identité artistique », l'identification des productions
- la paternité d'œuvres collectives générées par le numérique

2.1 - La valorisation du travail artistique par les TIC

Pour les artistes interrogés ou les intermédiaires du marché de l'art contemporain, la valorisation du travail par le numérique passe par un apport en visibilité et par un moyen supplémentaire de vendre les œuvres.

En dehors du collectif « La bande à personnes », les 5 démarches individuelles ou collectives les plus concernées par le numérique (celles appartenant aux catégories 4 et 5) soulignent l'intérêt du numérique pour assurer des ventes et accroître la visibilité.

« Pour ce qui est des échanges, c'est très simple, sans les TIC je n'ai plus de ventes. Elles sont mon outil et mon produit de vente à la fois. » Digital Borax

« La vente et la réputation sont plus accessibles grâce à ces technologies. » HackatHon Toulon
La plupart du temps, c'est le projet lui-même et/ou sa restitution sur le net qui sert de vitrine commerciale « Les prescripteurs de l'art nous contactent après vérification de la pertinence du projet via internet. » Metaxu

« Les vitrines sont multipliées par les moyens informatiques ... » Manoeuvrrrr

Pour le seul galeriste interrogé, le net apparaît comme un bon outil d'identification

« Le net permet à la presse spécialisée ou aux artistes de prendre contact et de visualiser la pertinence du projet pour envisager des collaborations c'est d'ailleurs le principal moteur de la galerie. » L'Axolotl

Conjointement, Facebook est souvent cité par les artistes individuels comme un outil performant pour augmenter les ventes.

« Facebook me permet d'être à la portée des professionnels de l'art comme des amateurs et des amis. » Patrick Sirot

En dehors de ces éléments, le net permet une connexion avec le monde, c'est à dire :

- une valorisation par le passage au global : « L'art contemporain est, purement lié de manière générale aux TIC si ce n'est en matière créative elles sont quasi incontournables dans la diffusion et reflètent l'intégration de l'art dans l'environnement actuel. La visibilité est augmentée. Il y a une connectivité avec le monde » Metaxu
- une valorisation par un travail de mise en relation, et de rencontres physiques au sein d'un territoire donné : « la coopération au sein du projet est facilitée, mais pas plus rapide qu'avec des moyens traditionnels, car il est souvent nécessaire de rencontrer les gens. » DDA

Nous observons que les deux projets qui utilisent le numérique pour valoriser les œuvres jouent davantage sur le local, ce qui montre peut-être une plus grande pertinence de ces technologies pour valoriser le travail artistique sur une zone géographique donnée.

Les deux mettent en avant l'importance d'un savoir cumulé qui constitue, lui aussi un moyen de valoriser le travail des artistes.

« Ces technologies apportent à l'art contemporain de la diffusion de l'information et du partage de savoirs. Elles sont limitées lorsqu'elles deviennent elles-mêmes art. » DDA

« L'apport pour l'art contemporain est aussi grand que pour la société en générale, facilité de stockage d'informations, accessibilités rapides aux dites informations. » GP

Sur ce thème, les artistes individuels sont en phase avec ces dernières assertions

« Les TIC permettent la construction permanente d'une immense bibliothèque facilitant l'accès au savoir donc aux fonds de la création contemporaine. » Patrick Sirot

2.2 - L'impact des TIC sur la création

Le thème le plus important abordé concerne le rapport au temps et la capacité des TIC à modifier le rythme de travail de l'artiste. Sur ce point, la perception des artistes est en tout point conforme avec l'analyse de Manuel Castells sur la société de l'information (Castells,1998, p.97-90).

Dans un premier temps, c'est le flux et sa vitesse qui est abordé

« Il est certain qu'Internet, les newsletters, les blogs, les réseaux sociaux sont metteur de découverte et d'ouverture. L'information circule bien. D'un autre coté ont est dans un tel déluge d'images à flux tendu que la découverte prend aussi la forme d'un zapping sans conséquence. » BAP

Dans un deuxième temps, c'est sa répercussion sur le rendement qui est mis en avant

« L'immédiateté numérique se répercute sur le réel, les imprimeurs et autres acteurs de communication traditionnels s'appuient sur les TIC pour en accélérer le rendement et l'action. (impression en 24h maximum). » Manoeuvrrrr

C'est aussi ses conséquences sur la « superficialité » du travail artistique :

« (...) l'information reste superficielle il est difficile d'accéder à de la profondeur (...) » Patrick Sirot

Sont évoqué également par les artistes/utilisateurs des réseaux sociaux les effets spécifiques des « Like » : « Quand je publie un dessin le nombre de partage ou de "like" influenceront fortement le suivant. C'est ainsi qu'en postant quelque chose de vraiment intéressant il arrive fréquemment que je n'obtienne que peu d'intérêts de la part des spectateurs alors qu'avec quelque chose de plus consensuel les partages et éloges vont être importants. » Hildegard Laszak

Par la suite, plusieurs thèmes ont été évoqués :

- problèmes spécifiques posés par la réappropriation des œuvres, facilitée par le numérique : « Les œuvres qui fonctionnent sont vite réappropriées et déclinées à l'infini faisant perdre du sens à chaque déclinaison. Les compétences acquises se substituent à des compétences essentielles (ex: le bricolage). » GP

- difficultés d'identification de certaines œuvres collectives :

« Bref, ces moyens amènent des difficultés d'identification dues à son principal avantage en matière de création, à savoir : la liberté. Les TIC ont tendance à être utilisées de manière abusive. » HackatHon

Ces éléments amènent les artistes à adopter deux positions antagonistes :

- la première favorise la création de barrières entre le monde artistique et son environnement, notamment par les intermédiaires traditionnels du monde de l'Art

: « Le flux floute. Il devient difficile, dans certains cas de dissocier une image relevant du graphisme pur d'un dessin numérique assumé comme œuvre d'art. Ici le rôle ancestral des galeries ou des musées reste intact. » HackatHon

- la deuxième au contraire prône une démocratisation et une vulgarisation de la démarche artistique : « Néanmoins la volonté de générer un public de plus en plus nombreux implique la mise en place de systèmes interactifs permettant au public de se réappropriier le projet d'une manière ou d'une autre. » Manoeuvrrrr

Pour conclure cette présentation, il nous semble intéressant de revenir à trois des projets qui apportent un éclairage intéressant sur la façon dont les TIC valorise ou transforme le travail artistique.

Documents d'artistes propose une utilisation singulière de l'indexation numérique (Régimbeau, 2006), dont la finalité semble moins d'apporter de la visibilité à chaque œuvre indexée, que de servir de banque d'images sur les travaux des artistes, destinée aux différents publics de l'art. La complétude et la catégorisation des informations correspondent à une approche encyclopédique de la création.

La Galerie virtuelle du PLAC mélange une approche à la fois réelle et virtuelle de l'exposition. Elle permet de faire découvrir les œuvres sur le web, et a pour objectif de conduire le public par la suite à aller voir ces œuvres, ressentir le format, les textures... L'objectif est de créer des va et vient entre ces deux mondes. Cette approche nous interroge sur les limites du cadre numérique pour exposer la création artistique, et sur la pertinence de certains supports parfois utilisés (réseaux sociaux par exemple).

La Bande A Personne se distingue par son approche identitaire de la création, entièrement basée sur l'anonymat. La perte non seulement de paternité, mais également d'identité de l'artiste a pour objectif de créer un flux d'information commun, permettant à chaque utilisateur de s'alimenter sans contraintes en informations et idées créatrices. Cette approche de dilution de l'identité dans le flux d'information semble s'être soldée par un relatif échec en raison de ce que le créateur considère comme un « manque total d'imagination, d'initiative et surtout de gestes gratuits de personnes qui gravitent dans le milieu artistico-culturel ».

Pour conclure, plusieurs résultats ressortent de cette étude, et permettent de répondre à notre problématique.

En ce qui concerne la valorisation du travail artistique par le net, il y a une césure entre les approches qui utilisent les TIC comme médias de vente et entretiennent des relations avec les prescripteurs traditionnels, et ceux qui ont recours à une logique de partage, de diffusion de savoir, le plus souvent communautaire.

Si la visibilité est souhaitée par tous, Internet est utilisé comme un outil de communication au sens commercial par les catégories interrogées qui ne font pas participer le public à la création.

Les TIC semblent favoriser le passage au global lorsque les créations utilisent l'information numérique comme matière (Digital Borax, Metaxu).

Si, dans tous les cas la nouvelle vitesse de traitement de l'information est fréquemment abordée, elle conduit à une impression de volatilité et de superficialité lorsque l'information est

partagée avec le public, ce que n'est pas le cas dans les échanges entre professionnels du monde de l'art.

Assez logiquement les catégories interrogées qui font participer le public à la création n'abordent pas de thème de l'identité artistique, mais s'intéressent plutôt à la notion de paternité de l'œuvre.

Enfin, l'absence de lien direct avec le public conduit à une hausse des problèmes relationnels ou liés au « pouvoir » de décision, entre les artistes.

Face à la nouvelle problématique de la société de participation et de la disparition des frontières entre professionnels et amateurs, public et créateurs, l'art contemporain cherche à définir ses limites ainsi que son niveau de résistances aux intrusions.

Les artistes interrogés se différencient par 2 stratégies identitaires :

- la première peut être assimilée à un repli sur l'identité de l'artiste qui favorise, de manière consciente ou non, la création de barrière entre le monde artistique et son environnement.
- la deuxième au contraire prône une démocratisation et une vulgarisation de la démarche artistique. Le constat de l'avènement du spectateur co-créateur est parfois apprécié, parfois regretté.

Bibliographie :

Beuys J., 1992, *Qu'est ce que l'art ?*, Paris, L'Arche, 229 p

Bourriaud N., 2001, *Esthétique Relationnelle*, Dijon-Quetigny, Les presses du réel, 128 p

Castells M., 1998, *La société en réseau – l'ère de l'information*, Paris, Fayard, 613 p

Fourmentraux JP., 2006, « Soutenir l'innovation artistique à l'heure des TIC », *Regards sur l'actualité*, n°322, La documentation française.

Gille L. et Marchandise J. F., 2013, *La dynamique d'internet - Prospective 2030 - Étude pour le Commissariat général à la stratégie et à la prospective*, Paris, Documentation française, 208 p

Kisseleva O., 1998, *Cybertart, un essai sur l'art du dialogue*, Paris, L'Harmattan, 308 p

Miège B., 2000, « Les apports à la recherche des sciences de l'information et de la communication », *Réseaux*, Vol. 18

Moulier-Boutang Y., 2007, « Quand le numérique s'invite dans la transmission en art », *Multi-tudes*, HS n°1, 33-46.

Moulin R., 2009, *Le marché de l'art – Mondialisation et nouvelles technologies*, Paris, Flammarion, 154 p

Proulx S., 2005, « Penser les usages des TIC aujourd'hui : enjeux, modèles, tendances » dans Lise Vieira et Nathalie Pinède, eds, *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, t. 1, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux, 705 p, 7-20.

Régimbeau G., 2006, « Cas et figures en indexation de l'art contemporain », dans *Indice, index, indexation*, Timini I. et Kovacs S., dir, Villeneuve d'Asq, ADBS éditions, p 95-104

Wessely A., 2003 « Les Cultural Studies et la nouvelle histoire de l'art », *L'Homme et la société*, n° 149.