

■ L E S A M I S D E ■  
**l'École de Paris**

<http://www.ecole.org>

### Séminaire Création

*organisé avec le soutien de la direction générale des Entreprises (ministère de l'Industrie) et du ministère de la Culture et grâce aux parrains de l'École de Paris*

Air France  
Algoé2  
ANRT  
Arcelor  
Areva2  
Cabinet Regimbeau1  
Caisse des Dépôts et Consignations  
CEA  
Chaire "management de l'innovation"  
de l'École polytechnique  
Chambre de Commerce  
et d'Industrie de Paris  
CNRS  
Conseil Supérieur de l'Ordre  
des Experts Comptables  
Danone  
Deloitte  
École des mines de Paris  
EDF  
Entreprise & Personnel  
Fondation Charles Léopold Mayer  
pour le Progrès de l'Homme  
France Télécom  
FVA Management  
Roger Godino  
Groupe ESSEC  
HRA Pharma  
IDRH  
IdVectoR1  
La Poste  
Lafarge  
Ministère de l'Industrie,  
direction générale des Entreprises  
PSA Peugeot Citroën  
Reims Management School  
Renault  
Royal Canin  
Saint-Gobain  
Schneider Electric Industrie  
SNCF1  
Thales  
Total  
Unilog  
Ylios

<sup>1</sup> pour le séminaire  
Ressources Technologiques et Innovation  
<sup>2</sup> pour le séminaire Vie des Affaires

(liste au 1<sup>er</sup> juillet 2007)

## LE CUBE UN NOUVEAU MONDE POUR LES PIONNIERS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

par

**Florent AZIOSMANOFF**  
Cofondateur d'ART3000  
Directeur de la création du Cube

Séance du 13 mars 2007

Compte rendu rédigé par Elisabeth Himber et Jean-Yves Barbier

### En bref

Lorsque, à la fin des années 1990, les pouvoirs publics s'intéressent à eux, les fondateurs d'ART3000 se posent la question : faut-il ou non s'institutionnaliser ? Professionnels de différents secteurs de la culture confrontés à l'arrivée de l'ordinateur, ils se sont réunis dix ans auparavant pour échanger autour des bouleversements de leurs métiers, et ont vu leur mouvement prendre une ampleur considérable. Sentiment enthousiasmant, ils ont la conviction d'être embarqués dans la découverte d'un Nouveau Monde et de participer à l'évolution des outils de création et des modes d'écriture. Le Cube est né en 2001, de la rencontre de ces pionniers avec Issy-les-Moulineaux et s'affirme avec succès comme un centre de création numérique, intervenant à la fois dans le soutien à la création, la diffusion et la formation des publics. L'heure est aujourd'hui à la préparation de l'étape suivante, avec la conviction qu'ils auront contribué à ce que les arts numériques trouvent leur économie.

*L'Association des Amis de l'École de Paris du management organise des débats et en diffuse des comptes rendus ; les idées restent de la seule responsabilité de leurs auteurs.  
Elle peut également diffuser les commentaires que suscitent ces documents.*

© École de Paris du management - 94 bd du Montparnasse - 75014 Paris  
Tél : 01 42 79 40 80 - Fax : 01 43 21 56 84 - email : [ecopar@paris.ensmp.fr](mailto:ecopar@paris.ensmp.fr) - <http://www.ecole.org>

## EXPOSÉ de Florent AZIOSMANOFF

Le Cube est la concrétisation de l'histoire et des activités d'ART3000, une association que nous avons créée, un groupe de copains, mon frère Nils et moi, il y a une vingtaine d'années. La terminologie "art numérique" n'était alors pas du tout acceptée : il fallait parler d'art et nouvelles technologies.

À cette époque, mon frère Nils était musicien professionnel de jazz, compositeur et guitariste. Les musiciens commençaient à utiliser les outils informatiques. C'était les débuts de ce qu'on appelle le "home studio", c'est-à-dire la capacité à produire à la maison une petite maquette, voire un CD fini.

Pour ma part, après une formation initiale aux sciences et techniques au lycée, j'avais suivi un cursus de psychosociologie expérimentale et ergonomie cognitive. J'avais travaillé par la suite en tant que consultant et formateur en psychologie d'entreprise, puis j'ai radicalement changé de domaine pour devenir réalisateur audiovisuel, une ambition que je portais depuis de longues années. À l'époque où j'ai renoncé à devenir réalisateur de longs-métrages, l'art numérique commençait à émerger, et je me suis alors lancé dans l'aventure.

Notre groupe a eu le désir de fonder cette association, car nous avions envie de réfléchir à ce qui allait se produire dans le milieu artistique du fait de l'arrivée de ces nouveaux outils. Nous pressentions qu'il allait se passer quelque chose d'important, sans savoir précisément quoi.

Mon frère et moi fonctionnons de façon complémentaire. Je me pose plutôt des questions de contenu : « *Qu'est-ce qu'on fait et pourquoi ?* » Ma formation initiale m'a beaucoup aidé à maîtriser la composante technologique de ce domaine ; ma connaissance du fonctionnement de l'être humain sur le plan de sa structure mentale à travers ma sensibilisation à la psychologie structurelle a été également déterminante, car l'art numérique s'appuie sur des dispositifs qui exploitent ou stimulent la psychologie humaine ; enfin, je maîtrisais également la composante de psychosociologie expérimentale qui consiste à réaliser des expériences afin d'extraire des enseignements à partir de modèles statistiques. Sur un plan plus sociologique, je me suis aussi beaucoup intéressé au concept de minorités actives à travers les travaux de Serge Moscovici, qui étudiait dans les années 1970 comment un groupe de personnes porteur de valeurs minoritaires dans une société va se comporter pour arriver à faire progresser ses positions, ce qui était notre cas pour l'art numérique.

Nils, quant à lui, se pose la question du « *comment on le développe* ». Il a suivi une formation à HEC pour mieux maîtriser les outils de gestion. Il consacre un mi-temps à ART3000 dont il est aujourd'hui président bénévole. Il a créé une première société qui a permis la réalisation de notre CD Rom sur Léopold Sédar Senghor, puis il a participé à une start-up, et il est maintenant PDG d'une autre société, Navidis, qui fait de la communication cartographique numérique. Il a donc une véritable activité parallèle d'entrepreneur, ce qui est précieux dans le cadre de notre association. Avec ART3000, nous avons ainsi réussi à franchir les obstacles que les autres acteurs de notre domaine n'ont pas su contourner. De cette époque, nous sommes en effet le dernier groupe qui continue à exister et à progresser...

### **Les copains d'abord et de tous bords**

Créée en 1988, notre association s'est développée au fil du temps, accompagnant l'émergence de l'art numérique.

#### *Explorer ensemble les potentialités du numérique*

Nous étions un groupe de copains, actifs chacun dans son domaine, et nous avons décidé de réfléchir aux perspectives du numérique, qui était alors en pleine émergence, un peu comme Méliès à l'aube du cinéma. Nous avons le sentiment de participer à un événement essentiel et

nous étions désireux d'en comprendre le fond. Nous avons encore aujourd'hui ce sentiment d'être dans l'exploration, malgré certaines activités plus ou moins institutionnalisées.

Tandis que dans les autres associations, il fallait cotiser pour être membre, et donc bénéficier des achats groupés et participer aux discussions, nous avons quant à nous fonctionné à l'inverse. Nous ignorions toujours qui était vraiment adhérent ou non. Notre philosophie était que tout pouvait circuler, et même si cela pouvait laisser place à quelques passagers clandestins, nous en retirerions quand même un échange sur ce que nous faisons. Pour exemple, nous avons été choisis, à l'issue d'une compétition acharnée, pour organiser en France le grand symposium de l'art numérique, l'ISEA (International Symposium of Electronical Art) qui a eu lieu à Paris en 2000. Le groupe à qui revient le privilège d'organiser cette manifestation dans son pays est reconnu ensuite comme la structure représentant le mieux l'art numérique. Cependant, après nous être bagarrés pour remporter cette compétition, nous avons immédiatement intégré, dans nos comités d'organisation, toutes les autres associations concurrentes sans qu'elles se sentent lésées. Ce n'est pas par œcuménisme de principe, mais parce que nous pensons qu'il est juste et plus efficace de regrouper les compétences de notre secteur, souvent dispersées, pour valoriser ce domaine en France. C'est typiquement l'activité de mon frère Nils, qui a su gérer la situation, grâce à ses qualités de diplomate. Cette édition du symposium a finalement été considérée par la profession comme l'une des plus réussies.

### *L'art de créer l'événement de trois mille et une façons*

Les activités d'ART3000 se déclinaient selon trois axes : un travail de réseau, des expositions et des publications.

ART3000 était d'abord un centre de rencontres et d'échanges sur l'évolution de la création artistique liée à l'utilisation des nouvelles technologies. Notre savoir-faire en la matière était attesté par la réussite de certaines manifestations dont le succès stupéfiait nos partenaires.

En effet, aujourd'hui, dans le domaine culturel ou artistique, quand on fait un mailing, on a un taux de retour qui varie entre 2 et 5 %. Nous avons créé un événement en 1991 à Beaubourg. Notre fichier comptait 800 noms. Les responsables du centre Pompidou nous avaient octroyé une moitié de mezzanine. Au moment du vernissage, ils nous ont prédit un nombre de visiteurs qui s'élèverait au maximum à 10 % de notre fichier, soit 80 personnes : 1 200 personnes sont venues, à la grande stupéfaction des gens de Beaubourg ! Quelques années plus tard, en 1993, notre exposition au Palais de Tokyo a rassemblé 4 000 visiteurs pour 4 000 invitations envoyées.

Nous avons aussi monté des expositions, souvent entre nous dans un premier temps, qui pouvaient parfois ne durer qu'une soirée dans un parking souterrain.

### *Publier et trouver des partenaires*

La publication était une autre de nos activités. Notre revue, *La Lettre d'ART3000*, a été créée dès le début de l'association. Elle s'est transformée très rapidement en journal, sous la forme d'un trimestriel (officiellement seulement, pour pouvoir bénéficier de la distribution en kiosque). En 1991, nous l'avons rebaptisée *Nova*. Mais comme la radio du même nom progressait plus rapidement que nous, nous avons changé pour l'appeler *Nov'Art*. Publiée jusqu'en 1997, elle a été considérée comme le seul vrai journal de critique concernant spécifiquement l'art numérique. Nous y envisagions déjà les axes de notre activité : la réflexion, la formation, la production.

La réflexion, ce sont les rencontres, les colloques, il s'agit de faire émerger du sens et de le diffuser. La formation, c'est pour les artistes le passage obligé pour accéder à ce type de création ; enfin notre présence sur le terrain de la production était un aspect important parce que le domaine étant émergent, il était indispensable que nous en fussions nous-mêmes acteurs.

La production, c'est d'abord comprendre ce qu'implique l'expression avec le medium numérique. Dès 1993, nous avons mis à la disposition des artistes une vieille machine Sun récupérée et quasiment inutilisable... Comme les gens de Sun trouvaient notre initiative intéressante, ils sont devenus partenaires en nous donnant d'abord d'autres vieilles machines, puis des machines plus actuelles allant jusqu'à nous permettre de faire de la réalité virtuelle.

Commencée au début sur nos fonds propres, notre activité a eu besoin peu à peu de se doter de salariés, de se professionnaliser. Il a fallu alors chercher des subventions, et Nils s'est beaucoup confronté à l'émergence de la question de l'art numérique au sein du ministère de la Culture. Comme notre approche est multimédia, nous allions rencontrer toutes les directions du ministère. L'existence de cette forme d'art n'était pas vraiment reconnue par une instance propre, alors qu'aujourd'hui il existe maintenant un dispositif unique pour les artistes, le DICREAM (Dispositif pour la création artistique multimédia). Aujourd'hui, Nils est très présent dans les instances institutionnelles. Nous continuons donc à être des acteurs tout en étant aux côtés de ceux qui les soutiennent.

### *ART3000, la chute d'Icare*

Au début des années 1990, Jacques Toubon avait défendu le principe de l'exception culturelle en Europe. De retour en France, le ministre de la Culture cherchait des représentants de cette exception culturelle et c'est nous qu'il a désignés dans le domaine du numérique. C'est à ce moment-là que nous avons été poussés par le DICREAM qui nous a confié des projets plus ambitieux. En 1995, Jacques Toubon a missionné le préfet Claude Erignac, alors dans les Yvelines, pour nous installer dans le château du Montcel à Jouy-en-Josas, où se trouvait précédemment la fondation Cartier. Cette grande résidence était alors dédiée aux activités d'expositions, de séminaires, etc. ART3000 devait y être implantée, toutes les infrastructures étant déjà en place, mais au dernier moment, le ministre a quitté ses fonctions et, du jour au lendemain, tout était fini... Le travail investi et les risques que nous avons pris dans cette nouvelle perspective de développement nous ont coûté cher.

Six mois après l'avortement de notre installation, nous licenciions tout le personnel et, avec un million de francs de dettes, nous étions au bord du dépôt de bilan. Avec des soutiens divers du ministère de la Culture, nous avons travaillé pendant trois ans pour rembourser notre dette : à quatre bénévoles, nous assurions le travail de quinze employés ! En 1999-2000, nous avons organisé l'ISEA et participé à une compétition pour mettre en place un centre culturel numérique à Issy-les-Moulineaux.

### **Le Cube**

Dans l'esprit de tous, la ville d'Issy-les-Moulineaux c'est Papy Mougeot dans le sketch de Coluche : personne ne sait où elle se trouve, et son nom sonne plutôt ringard. Pourtant, cette imagerie populaire tranche singulièrement avec la réalité de l'agglomération.

### *L'incubation*

André Santini a été élu maire en 1980 d'une ville sinistrée, vidée de son activité industrielle. Il avait pour objectif premier de reconstituer le tissu économique, en abordant le problème de façon à la fois réaliste et visionnaire. Pressentant que l'industrie de demain serait la communication, il a attiré les entreprises dans sa ville. Lorsque le numérique a pointé le bout de son nez, il s'est aussitôt engouffré dans ce domaine.

Ainsi, lorsqu'en 2000 il décide de rénover le quartier des Moulineaux, il a l'idée d'un centre culturel entièrement dédié au numérique. Comme il ne voulait pas le créer avec une équipe municipale, il a organisé une compétition pour recruter une équipe de professionnels afin de le mettre en gestion. Nous avons remporté cette compétition.

Le Cube est donc l'activité actuelle d'ART3000. Nous avons un statut très particulier en France : nous sommes à la fois une association loi 1901 à caractère non lucratif et d'utilité publique, entièrement de droit privé, et nous réalisons une prestation d'animation de ce centre culturel, payée tous les mois dans le cadre d'un contrat triennal. André Santini nous a confié la gestion de l'établissement avec ce seul mot d'ordre : « *Soyez ambitieux !* » Nous avons connu le résultat de la compétition en avril 2001, la livraison du bâtiment a eu lieu en juillet, et nous avons dû démarrer dès septembre en ayant rassemblé une équipe d'une quinzaine de personnes.

De plus, quand nous avons vu le bâtiment, nous avons été effondrés. C'était un cube tout en béton, et nous détestions cette image froide et sans âme du numérique qu'il véhiculait : la vie avec le numérique, c'est la vie d'abord. Un décorateur est aussitôt venu transformer l'atmosphère de l'établissement en y ajoutant des carrés de couleurs. Après moult recherches pour lui donner un nom, notre décision s'est rendue à notre vision première : un cube.

Le centre est très petit, environ 750 mètres carrés, ce qui nous oblige à aller à l'essentiel : nous voulons qu'il soit avant tout un lieu de pratiques. Plus vaste, il nous aurait permis de réserver davantage de place à la monstration, mais cela nous aurait éloignés de notre objectif premier, l'activité de pratique, dont la monstration ne doit être qu'un accompagnement.

### *Les trois dimensions de notre activité*

Nos activités se déclinent selon trois axes : la pratique, la diffusion, la création.

La pratique commence avec l'initiation de la manipulation de la souris jusqu'à la réalisation de blogs ou de films vidéo, dans une approche classique de centre culturel. Nous proposons environ dix mille heures de pratique par an.

La diffusion, étant donnée la taille du centre, se fait dans le hall d'accueil, dans les couloirs, et même les toilettes ; tous les lieux sont exploités avec intelligence par la personne chargée de cet aspect. Nous sommes en France la seule vitrine permanente du numérique. Cette monstration soutient et exalte les activités du public : quand vous venez travailler sur vos photos d'anniversaire destinées à votre blog ou retoucher votre page web, vous serez forcément plus stimulés en voyant les travaux des grands artistes actuels venus de tous horizons. Contrairement à un centre culturel classique, les productions de nos adhérents ne sont pas exposées, si ce n'est dans des événements précis ou sur notre site internet. En cinq ans, mille artistes environ ont été présentés.

Je réserve l'activité de création pour la fin de mon exposé.

### *Une logique de relation client-fournisseur*

Notre échec des années 1990 nous avait appris qu'il fallait travailler avec l'institution tout en gardant notre indépendance. Nous avons donc mieux analysé nos relations avec nos partenaires institutionnels. Lorsque nous sommes arrivés à Issy-les-Moulineaux, nous bénéficions d'une subvention qui couvre aujourd'hui environ la moitié de notre activité. Mais l'autre moitié de nos fonds ne vient pas de la ville, ce qui nous permet de garder notre indépendance. André Santini a compris que nous rapportons à sa ville le double de ce qu'il investit pour nous. Cet aspect nous conduit à le considérer comme notre premier client. En tant que tel, il demande à ce que ses administrés soient contents de l'accueil qui leur est réservé, et à ce que sa ville puisse bénéficier d'un rayonnement national et international à travers cette structure. C'est pourquoi nous avons fait un effort très important au niveau de la presse. À nous seuls, nous avons une revue de presse plus importante que celle de l'ensemble des établissements de la ville. Les télévisions aussi aiment venir chez nous, en particulier pour la décoration !

Nous essayons de dépasser le mode de fonctionnement classique dans l'univers culturel qui procède généralement de l'ultra-segmentation. Notre structure, mi-institutionnelle, mi-privée, implique également un autre aspect de notre travail. Si le public, représenté par les usagers, est assez facile à satisfaire, c'est à la satisfaction de nos clients, c'est-à-dire la mairie, la municipalité, le département, etc., que nous devons aussi et avant tout œuvrer. Quatre personnes sur les quinze que compte l'équipe sont aujourd'hui entièrement impliquées dans ce travail.

Quant à nos partenaires privés, ils sont extrêmement nombreux. Microsoft par exemple, est l'un des plus importants à avoir financé notre festival. L'une de nos qualités premières, c'est peut-être aussi notre capacité à aller chercher des financements auprès de diverses entreprises. À nos débuts, cela signifiait par exemple aller à Auchan pour obtenir trois boîtes de Coca pour un buffet. Aujourd'hui, nous sommes la structure qui, dans l'art numérique, a obtenu historiquement le plus d'argent via les soutiens d'entreprises. Comme depuis les années Jacques Lang, où les soutiens étaient florissants, les aides publiques diminuent tous les ans, nous sommes aujourd'hui dans une logique où bientôt l'institution publique ne va distribuer que des labels. Actuellement, sur un événement comme le festival 1<sup>er</sup>Contact, nous atteignons quasiment la parité en ce qui concerne le ratio des subventions privées-publiques.

*Vous avez dit création numérique?*

Définir la création numérique, c'est la question que l'on s'est posée, à l'instar de Méliès dans les limbes du cinéma avant d'en arriver à un long-métrage de fiction. Il y a eu une période de dix ans environ pendant laquelle nous nous sommes demandé de quoi il s'agissait. Au moment où nous avons compris le phénomène, nous avons décidé d'en être acteur, toujours avec la priorité de le comprendre. Qu'est-ce qu'une expression numérique ? Nous avons pensé d'abord que ce serait du multimédia interactif. Or, le multimédia interactif, ce n'est pas très différent d'un magazine papier, par exemple, qui compose son discours avec un assemblage de textes et d'images. Nous ne sommes donc pas sur quelque chose qui a spécifiquement à voir avec le numérique. Avec un ordinateur, ce que l'on peut véritablement faire en plus, ce sont des systèmes de comportement complexes. On peut mettre en œuvre de l'intelligence artificielle, de la vie artificielle, des technologies d'apprentissage, etc. Cette spécificité du numérique est donc liée à l'utilisation d'un ordinateur. Un troubadour, c'est du multimédia ; des marionnettes, c'est de l'interactif. Mais prendre un objet et lui adjoindre un comportement pour qu'il puisse fonctionner de manière autonome, on ne peut le réaliser que par un système informatique.

L'étape suivante consiste à se demander en quoi cela concerne l'expression artistique. C'est sur cette approche spécifique que nous travaillons. Cela a été bien compris dans un autre secteur, celui du jeu vidéo. Dans le jeu Pac-Man, par exemple, le joueur est mis en relation avec un objet dont il doit gérer le comportement. L'énorme succès du jeu vidéo est donc lié au fait que ce sont des systèmes d'expression qui fonctionnent en proposant un comportement avec lequel le joueur doit composer par l'intermédiaire d'une relation différente de l'interactivité, qui se borne à un programme de commande. On dépasse l'interactivité pour entrer dans un système relationnel, c'est là que réside l'intérêt. Ainsi, les artistes que nous sommes vont donc fabriquer des objets qui se construisent de la même manière, dans leur relation avec un public.

*Un exemple : Jeu de mains...*

L'installation *Les Mains* de Michaël Cros, un chorégraphe, a été présentée dans un abribus lors du 2<sup>e</sup> festival d'art numérique à ciel ouvert, à Issy-les-Moulineaux en avril 2005. Sur un bloc carré d'un mètre de côté et de quatre-vingts centimètres de haut, formant un plan horizontal à hauteur de table, une vidéoprojection montre un univers de mains, aux déplacements et aux comportements libres. Les mains des spectateurs entrent dans le champ et se tendent vers les mains virtuelles via un système de détection vidéo. Lorsque l'une d'entre elles sent la présence d'une main visiteuse, elle vient à sa rencontre et, si le contact se prolonge, une petite main virtuelle peut naître de l'*union*. Ces jeunes mains grandissent

jusqu'à l'âge adulte, se reproduisent, vieillissent et meurent, disparaissant alors de l'écran. Les mains virtuelles sont dotées de trois comportements différents : peureuses, grégaires ou curieuses. La colonie vit ainsi ses relations internes et réagit à la présence du public.

### **La création numérique : un espace d'avenir**

Pour soutenir la création, nous œuvrons dans trois directions : le soutien, la formation, et la diffusion.

#### *Les structures de notre pôle de création*

Le pôle de création est structuré en plusieurs activités : nous faisons du soutien à la création puisque nous avons les outils logiciels adéquats et surtout les ingénieurs pour les réaliser. Comme l'intelligence artificielle reste un domaine très pointu, nous avons également un programme de formation pour les artistes qui s'appelle ARCANÉ. Ce programme permet à l'artiste d'investir ce domaine et de porter son projet (aucune école ne forme à ces pratiques aujourd'hui, ce qui nous a obligés à monter un programme nous-mêmes, basé sur la présentation des œuvres déjà réalisées). Enfin, nous nous intéressons aux modèles de diffusion, sur lesquels nous travaillons depuis le départ (le cinéma n'aurait jamais existé non plus sans les salles). Nous explorons ainsi trois directions : le home cinéma, le téléphone mobile et l'espace urbain. Aujourd'hui, des millions de foyers en France et par le monde disposent du matériel nécessaire à la diffusion immersive : un écran, un vidéoprojecteur, du son de bonne qualité, un ordinateur PlayStation, Mac ou PC, des capteurs standards, Webcam ou joyypad et du réseau haut débit. Avec la FNAC Digital qui vend des ensembles home cinéma, nous avons ainsi monté le Salon numérique, un programme qui explore les nouvelles propositions de contenus pour ce type de plateforme de diffusion. En ce qui concerne le téléphone portable, nous adaptons nos installations à ce support (la pièce *Les Mains* existe déjà : on caresse les mains avec les touches, introduisant au niveau du clavier quelque chose qui est de l'ordre du sensible, et non de la commande). Enfin nous pensons que l'art numérique pourra investir l'espace urbain. En France, les systèmes d'affichage numérique ne sont utilisés que pour diffuser des informations concernant l'administration de l'espace urbain, par exemple des annonces municipales, le niveau de pollution de l'air, l'état de la circulation en ville, etc. Dans d'autres pays tels que la Chine, de tels systèmes sont déjà massivement implantés pour la diffusion de vidéos, par exemple de publicité. Nous avons ainsi créé un festival à Issy-les-Moulineaux, 1<sup>er</sup>Contact, qui pose la question de savoir si le numérique peut investir l'équipement urbain, et dit implicitement que la place de l'art n'est plus forcément dans des musées.

# DÉBAT

## L'œuvre

**Un intervenant :** *J'ai bien compris que vos œuvres étaient considérées comme de l'art et qu'il fallait un ordinateur. Pourtant, il m'a semblé voir surtout des jeux, et je n'éprouve à aucun moment ce que je peux ressentir devant une peinture ou une sculpture. Pourriez-vous nous montrer un seul exemple d'œuvre d'art ?*

**Florent Aziosmanoff :** Je ne sais pas si je peux vous apporter une réponse ici et maintenant. Il aurait d'abord fallu que j'oriente ma conférence sur l'histoire de l'art numérique. On a aussi défini les œuvres cubistes de Picasso comme des dessins d'école maternelle destinés à tripatouiller les couleurs... Devant des formes d'expression nouvelles, et même pour un esthète habitué à d'autres formes d'expressions artistiques, il faut donner des clés de lecture. Il me paraît assez normal que vous ne vous sentiez pas en relation avec les exemples présentés, étant donné que les conditions ne sont pas réunies ici. Nous nous sommes déjà confrontés à cette question avec le public de manière plus directe. Notre festival 1<sup>er</sup>Contact est réalisé dans l'espace urbain. Si le Cube ressemble à une forteresse, nous avons au contraire réalisé à travers ce festival un énorme travail d'ouverture. Nous avons voulu voir si les œuvres étaient assez robustes pour rencontrer les gens. La rue s'est dès lors imposée comme le seul lieu possible de cette rencontre avec le vrai public, pas seulement celui qui va dans un centre pour voir une exposition d'art numérique. Nous avons trouvé un public qui peut vraiment être en empathie avec ces œuvres, sans se poser de questions techniques.

Cette tentative a conduit à redéfinir le format des œuvres, qui n'est plus celui des musées, mais aussi à repenser la ville et je suis heureux que l'on y contribue. Les œuvres sont présentées de manière discrète dans la rue mais il y a une médiation : des médiateurs accompagnent les gens dans leur lecture de l'œuvre et l'on se préoccupe véritablement de savoir comment la rencontre est vécue. Parfois c'est l'aspect ludique des pièces qui accroche, mais la différence entre un jeu et une œuvre d'art, ce sont les enjeux. Dans un jeu, il y a des choses à conquérir, à gagner, à risquer de perdre, autant d'enjeux que l'on ne retrouve pas dans l'œuvre d'art. Pour l'artiste, c'est un vrai risque à prendre que de s'aventurer dans l'espace indifférencié de la rue. Je ne dirais pas que toutes les œuvres fonctionnent de la même façon, car chacun a sa propre sensibilité et ses préférences, mais j'ai la conviction qu'il y a une expression artistique. D'ailleurs, nos artistes seraient incapables de faire des jeux qui tiennent leurs promesses.

**Int. :** *Dans les exemples que vous nous avez montrés, deux manifestations de l'humain sont mimées : la caresse et le sourire. Ce sont deux circonstances dans lesquelles la solitude est vaincue : cela peut-il être une définition de l'art numérique ?*

**F. A. :** Ce que vous dites est très juste et vous pouvez y ajouter que même si l'on ne s'adresse pas à de grandes foules, l'œuvre parvient souvent à créer une relation entre les gens du public, en leur donnant matière à discussion. Dans cette action de relation, l'art peut donc effectivement être impliqué sur un plan relationnel, au-delà de la simple interactivité entre l'objet et son public.

**Int. :** *Vous nous avez annoncé 50 000 visiteurs ; en cinq ans, cela ne fait pas beaucoup. Qui sont ces gens ? Est-ce qu'il y a un groupe de fidèles ? Par ailleurs, comment comptez-vous développer ce public ?*

**F. A. :** Le public qui fréquente nos salles d'exposition est un public préparé à ce qu'il vient voir. J'ai organisé des manifestations de ce genre pendant quinze ans. J'avais envie d'autre chose : descendre dans la rue, c'est rencontrer les vrais gens. Nous avons par exemple disposé, lors de notre festival, des œuvres à la sortie des supermarchés. Nous avons vécu des moments d'angoisse sévères : certaines personnes passent sans même se retourner, mais d'autres restent. Nous touchons là un public, environ 30 000 spectateurs en une semaine,

qu'on ne rencontre pas dans les musées, ni dans les expositions et une grande partie d'entre eux valide cette expérience.

Quant au public du Cube, il compte plusieurs strates. Nous avons deux ou trois salles dédiées à la pratique avec une trentaine d'ordinateurs et deux médiateurs salariés. Cette activité est saturée toute l'année avec les adhérents, dont certains viennent tous les jours ; c'est la vocation première de notre établissement dans son implantation locale. Ensuite, nous avons un public d'exposition qui se développe et augmente d'année en année, environ 10 000 personnes, ce qui est un exploit car nous n'avons que peu de mètres carrés et c'est un vrai défi de faire venir les franciliens dans le quartier des Moulineaux.

## Les artistes

**Int. :** *Vous pressentiez à vos débuts qu'il allait se passer quelque chose sur internet au niveau de votre création. Or, les gens concernés n'étaient pas des créateurs de numérique, puisque cela n'existait pas encore. Qui étaient-ils ?*

**F. A. :** Ils viennent de tous horizons. La pièce que je vous ai montrée a été créée par un chorégraphe. Le multimédia a surtout attiré des gens du monde de l'audiovisuel. Lorsqu'il a commencé à prendre un peu de maturité, beaucoup de réalisateurs audiovisuels ont en effet investi ce territoire, y compris dans le domaine artistique ou dans la communication de manière plus générale. Les artistes ont fait du multimédia interactif une spécialité française du milieu des années 1990, très soutenue par l'institution publique à l'époque parce que personne ne l'achetait. Notre CD-Rom sur Senghor, l'ouvrage le plus complet que l'on puisse trouver aujourd'hui sur l'auteur, car réalisé par les meilleurs spécialistes, s'est vendu à 600 ou 700 exemplaires seulement alors qu'il reste toujours en catalogue. Tout ça parce que c'est simplement du multimédia interactif, et donc ça n'a pas marché.

**Int. :** *Lorsque j'avais discuté avec votre frère Nils pour préparer cette séance, il a très rapidement amené l'idée d'un nouveau monde à conquérir lorsqu'il évoquait la création numérique. Or, à vous entendre, il s'agirait plutôt pour vous d'un désert des Tartares... C'est l'attente de quelque chose de nouveau qui va arriver. Qu'attendiez-vous, vous qui n'étiez pas des artistes ?*

**F. A. :** À titre personnel, j'avais le sentiment que c'était la dernière terre vierge accessible à explorer. Mais j'avais du mal à avancer dans une direction tant que je n'avais pas le sentiment que je pouvais vraiment me lancer. C'est la raison pour laquelle la première décennie a été consacrée à l'observation. Ceux qui se sont précipités tout feu tout flamme sans rester dans l'attente, dans l'écoute, sont représentatifs de ces engouements propres au secteur du numérique, mais qui durent parfois quelques semaines seulement. J'ai mis du temps à comprendre où était l'essentiel, mais aujourd'hui, je me sens serein sur cette perspective. Actuellement, par exemple, il n'y en a que pour la "blogosphère". Peut-être qu'en septembre ce sera totalement dépassé. Nils, lui, est chargé du développement, c'est donc son métier de faire s'enthousiasmer les autres sur les perspectives ; il parlera ainsi plus spontanément de nouveau monde. Par exemple, Canal+ nous avait proposé, il y a environ dix ans, l'équivalent de Second life, qui est l'un des engouements actuels. Nous avons refusé de travailler bénévolement car nous n'étions pas certains que les efforts fournis produiraient vraiment des résultats. Je ne regrette pas cette décision, car nous n'aurions finalement pas investi notre temps à bon escient, c'était trop précurseur.

**Int. :** *Pour créer leurs œuvres, les artistes ont besoin des ingénieurs. Comment cette collaboration est-elle vécue par les artistes ?*

**F. A. :** Toutes les disciplines artistiques sont représentées, et la relation est vécue plus ou moins bien, selon les artistes. Les gens du spectacle, par exemple, sont habitués à s'exprimer via une équipe technique, voire avec des coauteurs. En revanche les plasticiens, qui travaillent seuls, sont souvent gênés par ce travail en équipe. Certains surmontent ce problème, tandis que pour d'autres, cela reste difficile. Tout dépend de leur formation initiale, de leur champ professionnel.

**Int. :** *Quels sont en général les profils des artistes qui s'intéressent au numérique ?*

**F. A. :** Nous voyons arriver des gens de tous les domaines. Des chorégraphes, des metteurs en scène, des réalisateurs, des auteurs de littérature, des musiciens, tous sont présents. Ce qui reste délicat, c'est que l'artiste a l'habitude de maîtriser chaque pixel de son objet ; or dans le cas de l'art numérique, on lui dit qu'il va produire une forme qui va s'autoproduire... On n'est plus dans la définition de l'objet, mais dans celle des comportements. Cette capacité à être dans la modélisation plutôt que dans la fabrication est une qualité que doivent avoir les artistes et que l'on retrouve souvent chez les gens qui sont dans la mise en scène d'improvisation par exemple. Ce sont donc davantage des caractéristiques culturelles et psychologiques qui vont rendre possible pour un artiste, quel que soit le milieu dont il vient, de s'adapter à la création numérique.

### **Un délicat mariage entre dépendance et liberté**

**Int. :** *Est-ce que vous n'avez pas peur de devenir vous-mêmes une sorte d'institution, dans un fonctionnement qui vous ferait perdre cette première fraîcheur qui vous a permis de créer ? Comment parvenez-vous à la conserver ?*

**F. A. :** Opposer la fraîcheur et l'institution supposerait que dans l'institution il ne se passe plus rien. Nous sommes, par exemple, partenaires du pôle de compétitivité Cap Digital pour le numérique, et nous commençons à discuter avec de grandes universités américaines sur le design numérique : si faire partie de l'institution signifie faire que les choses deviennent moins compliquées avec tout le confort qui va avec, pourquoi pas ? La posture de rupture et de fraîcheur coûte cher... On ne peut pas éviter de fonctionner avec l'institution ; en revanche, pour revenir à mes travaux universitaires sur les minorités actives, et pour l'étendre au domaine du numérique, Serge Moscovici expliquait qu'on ne négocie pas avec le courant majoritaire : il faut se présenter comme un système alternatif. La minorité se construit ainsi comme une alternative face au pouvoir. Dans leurs éventuels débats, elle lui parle en tant qu'homologue et non pas comme un inférieur. Or, si l'on veut changer les choses dans la discussion avec le pouvoir, cela nous amène tôt ou tard à être en position d'administrer, d'organiser pour les autres, et donc de devenir institutionnalisé. Cette institutionnalisation-là ne me paraît pas une perspective épouvantable.

**Int. :** *Vous avez parlé de votre financement public qui diminuait chaque année. Est-ce que vous pouvez nous éclairer sur le type de relation que vous avez encore avec le ministère ?*

**F. A. :** Nos rapports avec le ministère dépendent des cabinets qui se succèdent à une fréquence assez rapide. Les services, eux, nous connaissent très bien. Nous vivons une relation de compagnonnage depuis une vingtaine d'années, ce qui crée des liens. Si la baisse des aides financières est effective pour beaucoup de secteurs, le nôtre est l'un des seuls à continuer à se développer, malgré cette conjoncture.

**Int. :** *Les entreprises qui sont vos partenaires semblent entretenir avec vous un rapport de mécénat. Pourriez-vous envisager avec ces entreprises, qui ne sont pas des entreprises artistiques, d'autres formes de rapports ?*

**F. A. :** Le mécénat n'est pas le canal qui nous intéresse le plus, notamment parce qu'il a un format financier. Nous essayons de travailler avec les entreprises sur leur métier et non sur le mécénat et la communication : pour les entreprises qui ont un rapport avec le numérique, c'est facile ; pour les autres, nous avons plusieurs conférences avec nos partenaires qui cherchent à rapprocher la création et l'innovation. Nous avons d'ailleurs une conférence Création et innovation en partenariat avec HEC. Des chefs d'entreprises se réunissent au Cube avec les artistes pour un échange de vue sur les perspectives de l'expression numérique, aussi bien dans la publicité et la communication que dans le milieu artistique. Il y a aussi une matinale mensuelle, sous forme d'une conférence petit-déjeuner, où sont invités les directeurs de PME du numérique d'Issy-les-Moulineaux afin d'échanger avec le monde de la création. Nous

devenons un lieu qui nourrit une activité d'incubateur. Moi-même, qui suis à la production avec les artistes, je suis intéressé de savoir s'il est crédible que nos œuvres soient sur téléphone mobile, car on ne va pas s'exprimer de la même manière ni produire de la même façon à partir du moment où l'on sait à qui l'on s'adresse. C'est ce mode de relation que nous souhaitons avec les entreprises, et c'est d'ailleurs la manière par laquelle nous sommes entrés dans Cap Digital.

**Int. :** *Vous avez développé une formation au sein du Cube. Est-ce que celle-ci pourrait déboucher sur la création d'une école ?*

**F. A. :** Lorsque nous recevions un artiste qui voulait mettre sur l'internet ses œuvres ou rénover son site, nous lui montrions ce qui se faisait dans le domaine du numérique. Or, ces rendez-vous duraient des heures et se répétaient à l'identique. J'ai alors décidé de réunir tous ces artistes et de faire des conférences. Quand nous avons retrouvé la mention de ces conférences sur leurs CV nous avons décidé de les assumer pleinement. Poussés par la nécessité du terrain, nous sommes donc en train de créer les prémises de ce qui sera peut-être un jour une école d'art numérique. Il faut préciser que notre formation n'est pas du tout technique : il s'agit de discuter des enjeux de la création. Les formations d'ingénierie en France sont d'un excellent niveau ; tous les métiers sont à disposition. Ce qui manque aujourd'hui, c'est le lieu d'intégration de tout cela, c'est-à-dire l'artiste qui va proposer et diriger un projet réunissant ces compétences.

Présentation de l'orateur :

Florent Aziosmanoff : psychosociologue de formation, puis réalisateur vidéo, il se consacre à partir de 1988 à la création et à la direction de l'association ART3000 et de sa revue *Nov'Art* ; auteur numérique, il est directeur de la création du Cube et crée en 2002 le festival 1<sup>er</sup>Contact qui explore la question de l'art numérique dans l'espace urbain ; il mène depuis plusieurs années un travail de création numérique, dans le domaine de la fiction pour systèmes temps réel.

Diffusion juillet 2007