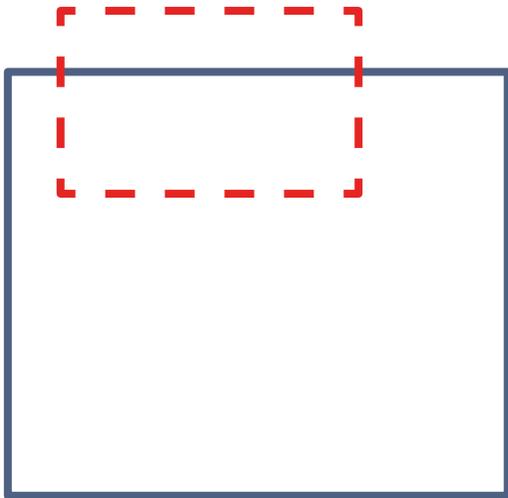


**Mettre à profit les liens
naturels entre
culture et
pensée numérique**



La pensée numérique et la création

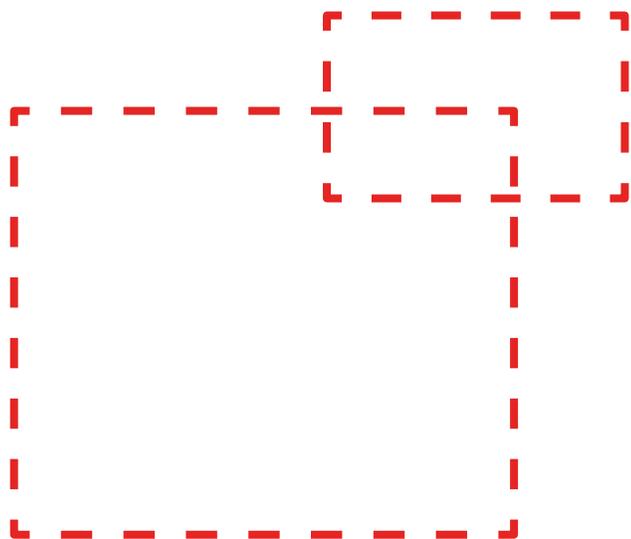


Quelle que soit la discipline, la création artistique est très certainement le lieu où la pensée numérique est la plus implantée dans le milieu culturel, bien souvent inconsciemment d'ailleurs, tant les artistes ont des pratiques similaires aux principes numériques. L'objectif ici n'est donc pas tant de changer les façons de faire, mais plutôt de conscientiser. J'en profiterai au passage pour clarifier certaines idées autour des formes du numérique dans la création.

Pour une organisation qui est impliquée dans la création, adopter une pensée numérique commence peut-être tout simplement par observer les artistes au travail dans votre organisation. Prenons par exemple le théâtre, où la plupart des metteurs en scène agissent déjà selon les principes de base de la pensée numérique : créativité, collaboration, itération. Dans bien des cas, il suffit d'en être plus conscient pour aller encore plus loin. Regardons ça plus en détail.

1_

La créativité

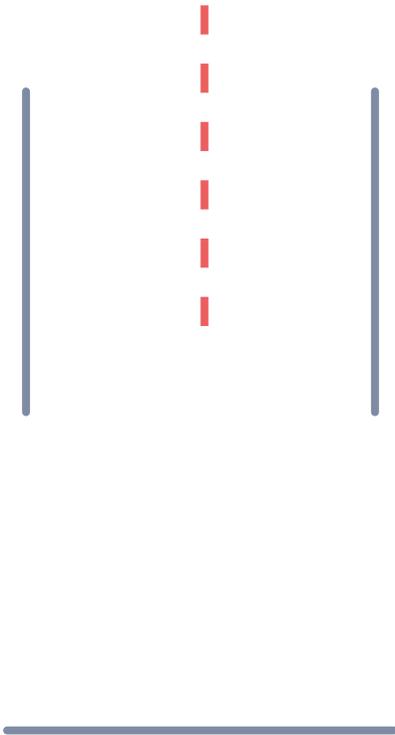


La créativité est une valeur essentielle dans la pensée numérique. C'est ce qui permet de sortir des sentiers battus et de développer des idées innovantes. Galvaudée ou non, la créativité est un concept clef dans le monde du numérique. C'est le Saint-Graal du monde des TIC.

En art, la question ne se pose pas, la créativité étant intrinsèque au travail de l'artiste. Et bien que la créativité ne se commande pas sur mesure, il y a tout de même des façons de la stimuler, notamment en se donnant le maximum de liberté dans les étapes de création. Ne pas essayer de correspondre à des normes et des canons est déjà une étape importante.

2_

La collaboration



La collaboration est un autre principe fondamental dans le travail de création. C'est une évidence dans les secteurs où le travail de création se fait en équipe, comme le théâtre, la danse, ou le cinéma. Mais même en arts visuels où les artistes ont souvent des pratiques individuelles, la collaboration existe parce que l'art ne se fait pas en vase clos. Nous avons besoin d'échanger, de valider nos idées, d'être alimentés intellectuellement.

Le niveau de collaboration peut par contre varier grandement, et cela soulève aussi parfois la question de la paternité d'une œuvre. Le milieu de la musique est bien au courant de ces enjeux avec les déclarations de droits d'auteur qui peuvent avoir un impact financier important. Encore une fois, il s'agit ici d'être respectueux de chacun, et surtout, de voir la collaboration non pas comme une obligation, mais comme une opportunité d'amener une création plus loin qu'elle n'aurait pu aller sans les échanges, les discussions et l'apport de chacun.

Le milieu des arts de la scène et le cinéma illustrent vraiment bien certains principes « numériques » vus précédemment et leurs bénéfices dont :

1_ Une approche multidisciplinaire

Chaque concepteur apporte de l'eau au moulin de la création par le partage de ses compétences disciplinaires et de sa vision.

2_ Le tout est supérieur à la somme des parties

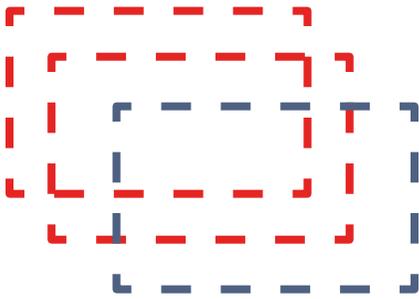
La collaboration permet d'amener une œuvre là où un créateur ou un concepteur travaillant exclusivement en solo ne serait pas nécessairement allé.

3_ Le co-apprentissage

Se pencher à plusieurs sur une problématique donne l'occasion d'envisager de multiples solutions. La mise en commun de ces solutions permet aux créateurs impliqués d'augmenter leurs connaissances et de mieux comprendre des champs de compétence qui ne seront pas nécessairement les leurs. Cette compréhension augmentée permet par la suite de communiquer plus efficacement entre créateurs et disciplines.

3

L'itération



L'itération peut sembler un principe parfois moins évident que la créativité ou la collaboration, mais c'est quand même un concept fondamental dans bien des disciplines artistiques. On peut encore une fois donner l'exemple du théâtre, où une œuvre va passer par plusieurs versions et présentations publiques par des lectures et des labos, avant sa version finale.

Une pensée numérique va encourager ces stratégies qui permettent de recueillir les impressions du public, amenant ainsi la rétroaction nécessaire pour remettre nos idées en question et aller plus loin. Moins évident dans des pratiques qui ont recours à des objets comme la peinture ou la sculpture, l'itération peut tout de même se retrouver dans d'autres formes liées aux arts visuels comme l'installation.

Une nouvelle diffusion de l'œuvre amènera souvent l'artiste à présenter une nouvelle variante de l'œuvre. Ces habitudes sont aussi courantes en art numérique, où les œuvres suivent une évolution artistique en parallèle de leur évolution technologique.

Art numérique et numérique en art



Parlant d'art numérique, il m'apparaît important de terminer ceci par une clarification. L'apparition au Québec de l'appellation « art numérique » en remplacement des termes « nouveaux médias » (*new media art*) ou « art électronique » (*electronic art*) a amené une confusion des genres qui n'est pas encore réglée. Si l'on ajoute à cela la confusion entre art et industries créatives du divertissement numérique, nous pouvons constater que nous ne sommes pas sortis du bois!

L'appellation « art numérique » s'applique donc à des pratiques artistiques où le médium est numérique : programmation, art web, électronique, etc. Ces pratiques, qui s'inscrivent dans la grande famille des arts médiatiques existent depuis les années 60 et ont évolué en suivant les développements technologiques.

L'appellation « art numérique » ne s'applique pas à des pratiques artistiques où les outils sont numériques. Ainsi, bien qu'une part très significative de la photographie est réalisée avec des outils

numériques, ce n'est pas un art numérique pour autant. Même chose pour la musique, le cinéma ou le vidéo par exemple.

Le milieu de la danse nous présente un cas de figure intéressant. En effet, depuis le milieu des années 90, plusieurs chorégraphes ont créé des œuvres qui fusionnent danse contemporaine et art numérique (ou nouveaux médias) par l'utilisation notamment de senseurs, de projections et de systèmes interactifs. Ces approches créatives sont bien entendues tout à fait pertinentes. Toutefois, il ne suffit pas d'utiliser des outils numériques pour créer des œuvres numériques. Il est essentiel que le numérique fasse partie du langage de création et du médium.

De la même façon, une création pourrait très bien s'inscrire dans une pensée numérique sans avoir recours à des outils technologiques et numériques.



Cette formation est offerte par le **Conseil québécois des arts médiatiques** en collaboration avec le **Conseil québécois du théâtre** et le **Regroupement québécois de la danse**. Ce projet s'inscrit dans le cadre de la mise en oeuvre du Plan culturel numérique du Québec.



Québec 

Tous les textes du présent document sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Paternité - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 4.0 International.

Novembre 2018

