

DE L'INCIDENCE DE LA CONSERVATION SUR LA CREATION NUMERIQUE

Anne Laforet
anne@sakasama.net

RÉSUMÉ

Comme toutes créations artistiques, les différentes formes d'art numériques sont confrontées, une fois qu'elles ont été créées, à la question de leur pérennité et de leur conservation. Les matériaux qui composent les œuvres numériques (qu'ils soient matériels ou logiciels) sont en voie d'obsolescence. En conséquence, selon les configurations techniques des œuvres, celles-ci ne peuvent "fonctionner" telles que le souhaitent les artistes qu'un temps très court, ce qui nécessite de réfléchir à des stratégies qui permettent de rendre accessibles au public les œuvres le plus longtemps possible. Une attention à la conservation pour les artistes numériques peut se traduire par plusieurs aspects : le choix des matériaux des œuvres, celui du contexte de mise à disposition du public, mais aussi une incidence dans la forme même des œuvres, en particulier dans les productions artistiques destinées au marché de l'art contemporain.

La conservation n'est pas une fin en soi, on conserve pour montrer, et non l'inverse. Elle est liée à la fois à l'évolution des institutions muséales et patrimoniales et du travail des artistes. Elle est le résultat d'un consensus, qui nécessite une réévaluation à chaque nouvelle acquisition dans une collection, chaque mouvement artistique. Cette réévaluation a lieu autant d'un point de vue théorique que des méthodes employées par les différents personnels de musée. Pour le conservateur Serge Lemoine, la façon de conserver dépend de la manière dont on répond aux questions : "qu'attend-on aujourd'hui de l'art et que veulent les artistes ?"¹ Les pratiques muséales mettent l'accent sur la conservation préventive, qui consiste en une action sur les causes de la dégradation, et ce dès la phase d'acquisition de l'œuvre. Chaque œuvre nécessite d'être traitée individuellement, selon ses caractéristiques propres. Conserver des œuvres d'art implique aussi l'acceptation de leur détérioration partielle ou totale. Cette perte semble de moins en moins acceptable dans une société constamment en cours de patrimonialisation. Conserver

des formes d'art signifie leur approbation et leur reconnaissance par les institutions. Leur perte signifie le risque d'effacement de l'histoire des pratiques artistiques. Une question, qui dépasse largement le cadre de ce texte, est de savoir si ce rapport aux œuvres a encore cours ou bien s'il est devenu obsolète.

La conservation a toutefois une influence directe sur la création, en l'accompagnant et en la transformant.

Le choix même des matériaux des œuvres numériques peut être dû, au moins partiellement, à un souhait de les rendre le plus pérenne possible. La popularité d'un format ou d'un logiciel peut être une piste, tout comme le recours aux formats ouverts et aux logiciels libres. Pour éviter l'obsolescence des formats de fichiers, une solution est l'utilisation de formats dits standards, c'est-à-dire des formats créés dans un but d'uniformisation. Un format est dit ouvert lorsque son mode de représentation a été rendu public par son auteur et qu'aucune entrave légale ne s'oppose à sa libre utilisation (droit d'auteur, brevet, copyright). Le caractère public des formats ouverts et standardisés implique que les standards soient documentés de manière précise de manière à pouvoir être utilisés, compris, modifiés et éventuellement recréés. Le but d'un tel type de formats est notamment l'interopérabilité, c'est-à-dire la capacité de lire et d'exécuter des données quels que soient les systèmes informatiques et les programmes utilisés grâce à des normes ou standards communs. C'est particulièrement le cas en ce qui concerne l'internet : autant les ordinateurs serveurs et clients ont des configurations matérielles et logicielles différentes, et pourtant ceux-ci peuvent avoir accès aux mêmes données.

En plus des avantages que les logiciels libres apportent aux créateurs pour la production de leurs œuvres (aussi bien d'ordre technique qu'éthique ou encore économique), ceux-ci sont pertinents en ce qui concerne la conservation. Les logiciels libres respectent la plupart du temps les standards. Un logiciel libre est un logiciel qu'il est possible (grâce à une licence dite libre) d'utiliser, d'étudier, de modifier, de copier, de distribuer, sans autre contrepartie que celle qui consiste à appliquer au logiciel modifié la même licence que celle de l'original. Contrairement aux logiciels

¹ LEMOINE, Serge. *Rapport introductif, Conservation et restauration des œuvres d'art contemporain*. Actes du colloque. 10-12 décembre 1992. Ecole Nationale du Patrimoine. Paris. La documentation française. 1994. p 30.

propriétaires, autant le code que sa documentation sont distribués. La conception est généralement transparente et les utilisateurs disposent de toutes les informations qui ont permis l'émergence du logiciel. Il est donc possible de le reconstruire si nécessaire, à condition de respecter toutes les spécifications de départ. De plus, les œuvres sous licences libres sont souvent accompagnées de leur code source, ce qui permet la re-création, non plus des logiciels qui en ont permis la création, mais celle des œuvres elles-mêmes. L'accès à toutes les informations concernant un logiciel libre permet de l'adapter à du matériel informatique plus récent. L'utilisation d'un logiciel libre permet également de supprimer tous les problèmes juridiques liés à l'utilisation de logiciels propriétaires, mais aussi ceux d'ordre technique auxquels une institution chargée de la conservation pourrait être confrontée (par exemple, l'installation d'un logiciel sans avoir de code d'autorisation quand celui-ci est devenu obsolète).

L'incidence de la conservation sur les œuvres concerne également le type même d'œuvres qui sont créées. Au delà de la question du matériau, plus ou moins pérenne, certaines œuvres sont créées plus comme produits dérivés d'œuvres déjà existantes mais difficilement commercialisables telles quelles à travers le marché de l'art contemporain. De plus, de nombreuses œuvres créent artificiellement de la rareté dans leur dispositif. On assiste ainsi à une situation où les artistes ont, pour les galeries, une production distincte de ce qu'ils montrent sur Internet ou lors de manifestations dédiées aux arts numériques.

L'existence d'un marché de l'art est un élément de la possibilité de la conservation d'une œuvre d'art. Le marché est un des lieux d'échanges de l'art, même dans le cas d'œuvres dont l'accès est gratuit (comme le net art, le software art, etc, mais aussi le land art et d'autres formes d'art dans l'espace public).

La définition juridique de l'œuvre d'art s'appuie sur le concept de rareté. Quand il ne s'agit pas d'une rareté historique comme dans le cas d'œuvres plus anciennes, les stratégies de valorisation économique de l'art passent par la recréation permanente de nouvelles raretés.

L'exposition « Holy Fire, Art of the Digital Age » qui a eu lieu du 18 au 30 avril 2008, au Centre iMAL, à Bruxelles, avait pour thématique même est la monstration d'œuvres numériques « collectionnables » et présentes sur le marché de l'art, soit dans des galeries, soit chez des collectionneurs. L'exposition faisait partie du programme « off » de la foire d'art contemporain ArtBrussels. Le but des deux commissaires d'exposition, Yves Bernard et Domenico Quaranta, était de présenter des œuvres d'art numérique hors du « ghetto » de ses circuits de diffusion habituels (festivals, lieux et sites web spécialisés) et directement en dialogue avec un événement d'art contemporain. Cette exposition a même déclenché une petite polémique chez certains artistes et critiques agacés de la rematérialisation d'œuvres conçues pour être en ligne. La plupart des 27 artistes ou collectifs présents dans l'exposition ont développé un

travail en ligne, et certains ont acquis leur notoriété à travers des pratiques en ligne, or ce qui était montré dans l'exposition était (sauf quelques exceptions) des objets autonomes à poser au mur qui réagissent au visiteur, des impressions, des captures de performances, des installations vidéos sans interactivité ou extension participative... Le commissaire d'exposition et critique Domenico Quaranta développe dans le catalogue de l'exposition les raisons pour lesquelles le marché lui semble très important dans la carrière des œuvres d'art, au delà du financement de la création des artistes qui permet à ceux-ci de continuer à produire. Pour lui, « le marché quand il fonctionne correctement, joue un rôle décisif comme tampon entre la liberté d'expérimentation des artistes et l'historicisation des œuvres. D'un côté il y a une entière liberté, de l'autre, une série de pré-requis (matériels, économiques et culturels) indispensables pour qu'un travail subsiste dans le temps. Le résultat de cette collision est appelée « œuvre d'art »². »

La rematérialisation de l'art numérique n'est pas liée uniquement à la pérennisation. Cette rematérialisation prend par exemple comme forme l'utilisation d'ordinateurs ou autres "hardware" dédiés aux œuvres lors de la présentation ou la cession des œuvres, en particulier lorsqu'il s'agit d'œuvres principalement logicielles. Un tel matériel n'est pas pertinent en ce qui concerne la conservation, mais sert des stratégies commerciales (comme la rareté imposée de fichiers numériques reproductibles sans perte). La cession d'un ordinateur et d'un écran (en particulier, l'écran plat qui se rapproche alors du cadre du tableau ou de la photographie) permet également de proposer un prix plus élevé, tout en rassurant les collectionneurs. La cession est quelquefois accompagnée d'un contrat de maintenance de quelques années, souvent de la durée de vie d'un ordinateur.

La limitation du nombre d'exemplaires des œuvres numériques est effectuée de manière arbitraire et non pas due à la technologie, comme dans nombre de pratiques artistiques contemporaines. Avec le numérique, il n'y a pas de différence de qualité entre les fichiers originaux et ceux copiés sur un autre support. Par contre, avec les supports analogiques, la reproduction implique une perte de qualité. Généralement, pour le marché des épreuves vidéo, plus l'image et le son sont riches d'informations (avec des supports de meilleure qualité, comme le Beta), plus le nombre de copies est limité, plus le prix est élevé. A contrario, le prix baisse si les copies sont multipliées sur un support dont le rendu est de moindre qualité (comme les cassettes vidéo VHS). De plus, pour certaines formes d'art numérique, comme par exemple le net art

²QUARANTA, Domenico. *Holy Fire ou ma dernière exposition d'Art des Nouveaux Médias*. in BERNARD, Yves, QUARANTA, Domenico (Sous la direction de). *Holy Fire, Art of the Digital Age*. Bruxelles (Belgique). iMAL. 2008. p 112.

qui se présente comme une pratique artistique protéiforme, dont l'accès est la plupart du temps gratuit et continu, il ne peut être question de rareté ni du côté de la production, ni de celui de la diffusion. La conservation de certaines pièces dans une situation où l'obsolescence est attendue, voire programmée, permet d'introduire de la rareté, la fragilité technique des œuvres numériques les rapprochant de l'objet unique mis en avant par le marché. Les œuvres qui « survivront » prendront de fait une certaine valeur, même s'il ne s'agit pas des plus belles ou plus intéressantes.