



Les institutions culturelles et le numérique  
**Cultural institutions and digital technology**

École du Louvre  
8 - 12 septembre 2003

**CRÉATION D'UN FONDS D'ART CONTEMPORAIN  
SUR SUPPORTS NUMÉRIQUES : CHOIX ET  
INSCRIPTIONS D'UN PROJET PAR LE CONSEIL  
GÉNÉRAL DU TERRITOIRE DE BELFORT**

**Jean-Damien Collin - Conseil général du Territoire de  
Belfort, France**

« Acte publié avec le soutien de la Mission de la Recherche et  
de la Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication »

## Résumé

Le Conseil général du Territoire de Belfort par l'intermédiaire de l'espace multimédia gantner, service de la médiathèque départementale, crée une collection d'art contemporain dont les œuvres s'inscrivent sur supports numériques.

Créée en collaboration avec un critique et historien d'art, Bertrand Gauguet, et sous la direction de Jean-Damien Collin, cette collection est fondée par un choix d'une cinquantaine œuvres. Elle sera alimentée tous les ans par la mise en place d'un comité d'acquisition. L'année 2003 engage les acquisitions et la réalisation d'un catalogue raisonné. En plus de la présentation des ces œuvres, le catalogue contiendra un texte de Bertrand Gauguet et un de Jean-Charles Massera.

Cette collection inclut quelques œuvres historiques, mais l'essentiel développe les pratiques actuelles. Les œuvres sont absentes des collections européennes, voire absentes des inventaires faits en France. Les œuvres sont de diverses origines (européennes, asiatiques, américaines...) et certains artistes sont reconnus dans le circuit des arts plastiques. « La sélection des œuvres ne s'est pas reposée exclusivement sur les critères médiumniques que certains artistes peuvent parfois explorer, mais davantage sur la multiplicité des pratiques artistiques qui recourent aujourd'hui au numérique, la qualité des matériaux utilisés ou encore le traitement des récits, c'est-à-dire autant de témoignages et de représentations poétiques de notre époque. C'est aussi la raison pour laquelle il a semblé important de privilégier des œuvres déjà référencées, mais toutefois incontournables, et d'autres plus inédites de par leur date récente de production. » (Bertrand Gauguet). Une fois cette collection mise en place, des actions spécifiques seront construites au travers de rencontres critiques et artistiques. Ainsi que des expositions et une expérimentation de nouveaux modes de diffusion à partir des œuvres de la collection.

L'espace multimédia gantner est une institution culturelle qui base son action sur l'exploration de la culture numérique il met en jeu les transformations introduites par les techniques numériques dans l'ensemble des pratiques artistiques et culturelles. Son axe d'action est centré sur l'art contemporain et s'appuie sur sa spécificité de service de la Médiathèque départementale. Il est porteur d'actions de médiations, de formations et pédagogiques (formation des

bibliothécaires, interventions en milieu scolaire, projet de mise en place d'e-learning...) d'expositions, de rencontres artistiques (apéro mix-média, résidences d'écrivains et d'artistes, ateliers...). L'espace multimédia gantner crée, de manière permanente et à la disposition du public, une collection documentaire extrêmement importante de CD audio sur les créations électroniques dans la musique et le son depuis plus d'un siècle, une collection de livres — construite sur 3 axes (société, arts, informatique) — et un fonds documentaire.

**Mots clés** ☐ Art contemporain, documentation, collection, territoire, multimédia, numérique, médiathèque, aménagement du territoire

Le Territoire de Belfort est un département né officiellement en 1871 et le devient à part entière en 1922. Il est rattaché à la région Franche-Comté. Il est le fruit d'une scission d'une partie de l'Alsace, suite à la guerre de 1870, dont la raison est symbolisée par le Lion de Belfort créé par le colmarien Auguste Bartholdi. Ce territoire a connu durant le XXe siècle une forte croissance d'activité et de population, et la technologie y a joué un rôle prédominant. En 1871, Belfort ne compte qu'une petite dizaine de milliers d'habitants. Aujourd'hui le département atteint presque 140 000 habitants.

Le Conseil général du Territoire de Belfort, qui à l'échelle des collectivités publiques françaises incarne l'échelon du département, s'investit depuis toujours dans le développement des territoires par une politique culturelle forte. À cet égard, c'est le 3e département de France à investir dans la culture avec 4,9% de son budget. Ainsi, le département est équipé, par exemple, d'un Centre chorégraphique national, de la scène nationale Le Granit, du Festival de cinéma Entrevues et bien sûr des Eurockéennes, manifestation sur les musiques actuelles. De la même manière, l'implantation de bibliothèques a été favorisée, et 35 équipements sont répartis sur l'ensemble des 100 communes du département. Soit presque une bibliothèque tous les 5 kilomètres. Aujourd'hui, les transformations produites par le numérique, les enjeux de développement fondés sur ces techniques, conduisent depuis plusieurs années l'exécutif politique à insuffler une diffusion culturelle et intellectuelle sur ces questions. Afin de ne pas

simplement construire un développement technologique sans contre point culturel et artistique. En effet, le département, avec l'UTBM (Université de Belfort-Montbéliard), accueille une des trois universités de Technologie française (avec Compiègne et Troyes). Son passé et présent industriels (le TGV y est largement construit, la pile à combustible, s'y développe à travers des laboratoires de recherche...) en font un territoire qui met en jeu ses activités de manière continue.

## L'espace multimédia de Bourogne



Fig. 1 ☐ Entrée de l'espace multimédia gantner

L'espace multimédia gantner a été rattaché aux services du Conseil général en 2001. Cette intégration s'est faite suivant plusieurs objectifs, sur lesquels nous allons revenir, qui doivent interroger les pratiques culturelles à l'ère numérique et accompagner des secteurs, qui en France n'épousent que très rarement ou alors tardivement, les pratiques nouvelles. Ce lieu est situé au sud du département, à quelques kilomètres de la Suisse. En fait, il se situe dans une commune de 1500 habitants, Bourogne, qui fait partie de la Communauté d'agglomération de Belfort (CAB). C'est typiquement une commune que certains sociologues définissent comme «urbain». C'est à dire un secteur aux comportements urbains dans une géographie rurale, mais que les moyens de transport et les modes de vie actuels rendent aussi urbain qu'un quartier de ville. De plus, il est au cœur d'un secteur développé depuis de nombreuses années par une politique d'aménagement qui fédère diverses collectivités sous le titre d'«Aire urbaine». Cette idée, incarnée par un syndicat mixte, regroupe le secteur Belfort-Montbéliard-Héricourt-Delle. Un secteur resserré géographiquement, bien que regroupant de fait les zones de trois départements et qui longe le canton du Jura Suisse. L'espace multimédia gantner se trouve à la croisée de ces pôles.

Cet espace multimédia se situe à quelques kilomètres de l'UTBM et, d'ici quelques années, d'une gare TGV de la liaison Rhin-Rhône. Un emplacement qui confère une qualité de vie et d'action accompagnées d'atouts d'aménagements certains. Il est aussi à quelques mètres du canal Rhin-Rhône, que les câbles de très haut-débit longent, et laisse ouvert la perspective d'un raccordement réseau d'un minimum de 2,5 Gb/s. Ici, l'espace multimédia gantner se trouve à la croisé de flux.

Le choix du Conseil général a été d'intégrer l'espace multimédia gantner au sein de la Médiathèque départementale. Compétence légale de la collectivité, les Conseils généraux aident les communes de moins de 10 000 habitants sur les sujets des bibliothèques et de la lecture publique par l'intermédiaire de Bibliothèque départementale de prêt, ici dénommée Médiathèque départementale. Par cette voie, l'espace multimédia gantner devient un outil du réseau de lecture publique afin d'intégrer l'ordinateur et internet dans ses services, et surtout comme outil dans ses méthodes de travail. De la même manière, a minima au travers d'un fonds de cédéroms ludo-éducatifs et culturels, d'intégrer ces contenus dans leurs activités.

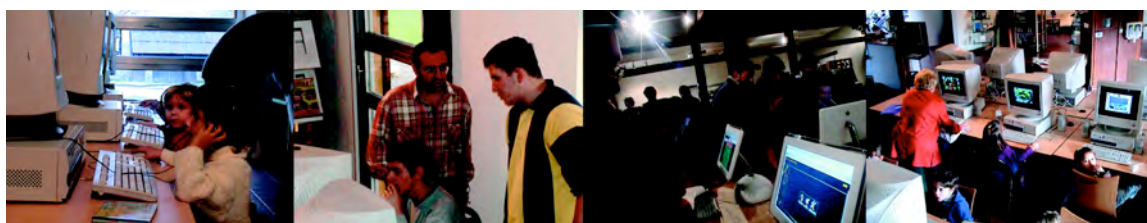


Fig. 2 Un lieu de proximité

Mais bien plus largement, c'est l'enjeu d'expérimenter ce que peut être un lieu culturel de rencontre et de documentation centré sur les pratiques induites par le numérique. Et mettre en place un lieu de proximité qui allie missions et techniques d'un espace documentaire à celles d'un centre d'art.

## Explorer la culture numérique

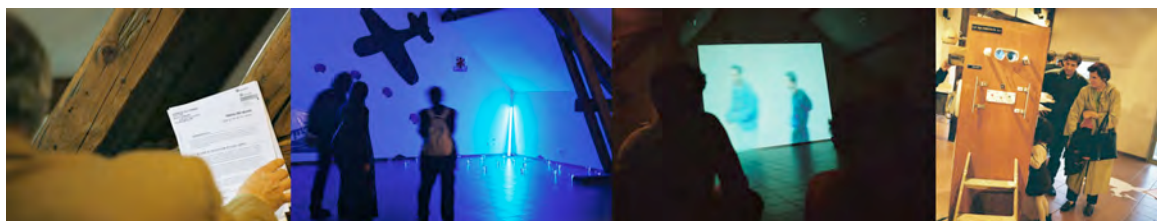
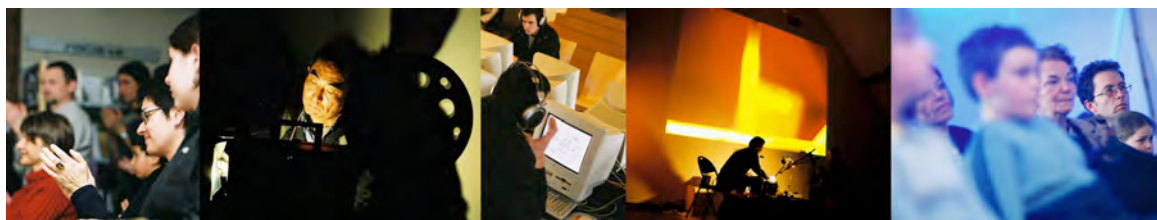


Fig. 3 & 4 Rencontres artistiques à l'espace multimédia gantner



Le cœur du projet initié depuis octobre 2001 par l'espace multimédia gantner se situe ici. Résumé ou plutôt appuyé par une signature qui stipule « Explorer la culture numérique », les projets culturels et artistiques veulent dépasser l'approche souvent véhiculée par l'utilisation, pourtant historiquement lourde de sens artistiques et culturels, du terme « multimédia » :

Par le mot « multimédia », le sens est clairement orienté sur la présence de pratiques marquées par les avant-gardes historiques, les expériences artistiques de divers domaines (spectacles vivants, images en mouvement, plastique sonore, musiques, écritures...) et de l'élargissement des techniques médiatiques contemporaines. C'est un choix aujourd'hui largement posé par les débats sémantiques autour d'intermédia, mix-média, multimédia... Pour donner quelques exemples, on pense à Man Ray, qui projette un film sur les invités du Vicomte de Noailles, à Wahrol et son Exploding Plastic Inevitable, à John Cage, aux événements de Jonas Mekas ou de Fluxus des années 60, à Nicolas Schöffer et ses sculptures ou sa Tour lumière cybernétique, aux recherches françaises du GRI et du GRM de Pierre Schaeffer. On pense bien évidemment à Isidore Isou et Maurice Lemaître. L'ordinateur n'est pas le début de l'Histoire et encore moins la nouvelle divination ou l'incarnation « sexy » d'un certain marketing informatique... D'un point de vue culturel, ce n'est pas l'objet multimédia, c'est simplement l'outil de toutes les pratiques possibles.

Par la stipulation du terme « numérique », la présence de l'ordinateur et de ses dématérialisations sont par contre clairement posées. Posées dans leur rapport culturel aux

pratiques humaines. Et dans son renvoi à la création et les expérimentations contemporaines.

Ainsi, le projet culturel peut se présenter sous une forme d'exploration. Explorer, c'est accepter de partir sans tout connaître. C'est accepter son présent et le mettre en jeu par les actions que l'on va entreprendre. C'est donc voir d'où viennent ces pratiques et accompagner ce que le numérique va leur faire comme chemin. C'est allier réflexions et expériences. L'espace multimédia gantner est un espace d'exploration de la culture numérique il met en jeu les techniques numériques dans l'ensemble des pratiques artistiques et culturelles. Son axe d'action est centré sur l'art contemporain et s'appuie sur sa spécificité de service de la Médiathèque départementale.

Pour ça, le projet culturel se développe selon deux axes principaux. Un fonds documentaire qui structure l'espace public et des rencontres artistiques qui structurent la vie de cet espace. Les rencontres artistiques passent par des moments divers d'expositions et de diffusions. Nous n'exposerons pas plus cette partie et renvoyons simplement à <http://espacegantner.cg90.fr> pour y découvrir la teneur et un certain nombre d'archives témoins de cette partie de l'activité.

## Mise en place d'un fonds documentaire



Fig. 5 Un fond documentaire.

Le fonds documentaire touche directement la gestion de l'avant-projet de collection d'art contemporain sur supports numériques. Ce fonds documentaire s'objective selon plusieurs niveaux. Actuellement toujours en développement, il présente pour l'instant plus d'un millier de documents sous forme de livres, de CD audio et de cédérom/dévidérom. Le fonds de livres propose des documents qui aident à comprendre et connaître ce qui se joue par les pratiques multimédias et numériques dans l'art, la société et d'une manière plus



technique en informatique. Un élargissement prochain se fera sous le générique de l'utopie qui proposera en plus des essais déjà en place une ouverture vers la science-fiction (cyberpunk, manga...) sous forme de romans, de bande dessinée et de films. Liens indispensables d'un ensemble documentaire sur la culture numérique.

Une collection de CD audio regroupe pour la première fois à la disposition du public un ensemble d'œuvres d'art sonore, musiques électroniques, contemporaines, expérimentales, bruitistes, électroacoustiques, électropop... Toutes les pratiques sonores et plastiques que l'ordinateur démultiplie. Le fonds contient certains disques parfois rares, parfois mal connus en France.

L'ensemble des rencontres artistiques est archivé et sera consultable sur place. Un ordinateur rendra disponible la consultation de ces moments.

Ce fonds intégrera des dossiers d'artistes pour ceux dont une œuvre sera intégrée à la collection. Nous y reviendrons.

Ces collections documentaires sont un objet culturel orienté mis à la disposition du public. Sa ligne d'action se situe à moyen terme et se présente comme le point de départ pour la mise en place de projets et de partenariats. Il donne une assise à l'ensemble des activités de l'espace multimédia gantner. Et en particulier, un outil pour la collection d'art contemporain sur supports numériques.

## **Création d'une collection d'art contemporain sur supports numériques**

Cette mission est en préparation depuis avril 2002. Créer une collection est un parti pris, un choix d'exploration qui doit conduire l'acteur culturel qui y procède à penser son positionnement et son exploitation. Son objectif est de rendre disponibles et visibles des œuvres et de mettre en place des outils de médiations.

Notre choix de création de collection s'appuie sur deux lignes

- 1/ inscription dans les logiques techniques et sociologiques du numérique
- 2/ en lien avec les pratiques de l'art contemporain et des expérimentations artistiques développées aux XXe siècle.



Pour ce faire, l'idée est de choisir des œuvres qui ne se veulent pas une mise en essai technique, mais une expérimentation ouverte par des possibilités médiatiques. Problématique déjà largement posée au XXe siècle et qui peut se résumer par cet exemple□

D'ici quelques années, nous ne parlerons probablement plus du tout de film comme on le fait aujourd'hui. A une époque où l'image, et surtout l'image en mouvement□film, vidéo, télévision, domine tous les autres moyens d'expression, il est aussi peu intéressant de parler de film que de dire mot imprimé pour désigner une fiction, une fiche signalétique, ou une facture.

(Pontus Hulten, 1976).

Cette approche qui pose la problématique et l'œuvre plus que la définition par support ou par genre présente déjà l'interaction en cours des domaines de création. Quelques choses que l'évolution technique du XXe siècle rendait palpable dans de nombreux domaines, mais que les appareillages numériques vont accélérer et rendre encore plus criant. Les domaines qui sont aujourd'hui dématérialisés sont des domaines humains, techniquement récents ou non, qui se retrouvent dans une mise en jeu de tous les possibles□

(...), il est clair que sous la forme où ils existent respectivement depuis les années 1830 et 1890, la photographie comme le cinéma sont obsolètes et appelés à disparaître. (...) Les deux techniques sont principalement basées, encore aujourd'hui, sur la technologie d'un élément rare, l'argent (...). La photographie pouvait utiliser tout l'argent disponible, ou presque. Ceci n'est plus vrai maintenant. Il y a un concurrent intéressé par les ressources en argent et ce concurrent est bien sûr l'électronique.

(...)

Toutes ces informations pourraient probablement être enregistrées de façon beaucoup plus compacte, sous une forme plus malléable, plus facile à reproduire. C'est pourquoi j'ai l'impression que ces merveilleux média — je crois que c'est le mot — où l'on a encore une sorte de contact manuel, artisanal, ou du moins une idée de ce que c'est, avec les matériaux artistiques seront condamnés avant que je ne sois complètement décrépité. Par exemple, je m'attends à ce que dans la plupart des cas l'utilisation de la photographie fixe se fasse par des dispositifs binaires ou autres, avec de très hautes densités, des mémoires

électroniques très bon marché qui peuvent être effacées si elles ne vous plaisent pas.  
(Hollis Frampton, 1979)

Nous avons ainsi des pratiques qui sont anciennes, mais que le numérique rend disponibles instantanément et dans une interdépendance incessante. Les artistes contemporains ont la possibilité d'une quasi-infinité de traitements et de mise en forme des média qu'il faut aujourd'hui savoir intégrer dans nos espaces culturels et dans leurs médiations. Le support de conservation et de traitement de l'œuvre est numérique, tout simplement...

Pour ce faire, nous avons adjoint à notre équipe les services du critique et historien d'art Bertrand Gauguet, auteur d'un doctorat d'histoire de l'art consacré aux Pratiques artistiques à l'ère de la numérisation, soutenu à l'université Rennes 2 en 2001. Il publie régulièrement dans de nombreuses revues comme Parachute et Archée des textes et des entretiens sur ces questions. Afin que la création de cette collection ait un sens et permette une diffusion d'œuvres qui soit suffisante pour être une médiation sur le sujet, nous avons fait le choix de sélectionner une cinquantaine d'œuvres comme corpus initial. Cette sélection s'inscrivant dans une méthodologie simple et un choix orienté qui donnent lieu aux étapes suivantes☐

Sélection des œuvres.

Monter un projet éditorial à partir de cette sélection.

Créer l'interaction avec le fonds documentaire.

Faire les acquisitions et gérer leurs enjeux et leurs exploitations.

### **Sélection des œuvres, projet éditorial et fonds documentaire.**

La mission confiée à Bertrand Gauguet a été de faire une sélection d'œuvres cartographiées par les principes que nous avons présentés ci-dessus. Il l'argumente de cette manière☐

L'enquête qui m'a guidé pour choisir ces œuvres numériques, ne s'est pas reposée sur des critères d'évaluation qui auraient été exclusifs aux spécificités du support. Elle s'est plutôt portée, en premier lieu, sur des thèmes comme les problématiques sociales, économiques, politiques, technologiques, informationnelles et communicationnelles, sur la

mondialisation, sur le traitement uniformisé qu'en donnent les médias de masse. Puis, sur la pluralité des pratiques artistiques qui recourent désormais aux techniques numériques pour produire autant de récits que de représentations du monde sensibles, souvent engagés, en dissidence vis-à-vis des discours simplificateurs dominants. C'est aussi la raison pour laquelle il m'a semblé important de privilégier des œuvres déjà référencées, mais incontournables du point de vue historique, et d'autres, plus inédites de par leur récente date de réalisation.

Cette sélection faite, et entérinée dans son ensemble, nous avons déduit un certain nombre de fait et de description qui nous a conduits à réfléchir à une fiche technique renseignant les œuvres qui puisse participer aux deux étapes suivantes, que sont le projet éditorial de catalogue et l'intégration de ces informations dans le fonds documentaire.

Nous faisons le choix de publier un catalogue papier pour accompagner cette mise en place. Les fiches techniques recueillies auprès des artistes seront la base des descriptifs concernant leur œuvre. Cette partie doit donner une information systématisée sur les œuvres. C'est le fruit de notre interrogation sur une description de ces travaux. Des questions qui illustrent la description de principes mis en place dans le monde des arts plastiques et qui reste malgré tout d'actualité. Il s'agit de questions comme la présence de signature, du packaging de l'œuvre, du nombre d'exemplaire, des visibilité offertes par internet, les conditions techniques de présentations et donc aussi des configurations matérielles requises et des versions logicielles, si nécessaire. À ça bien sûr, s'ajoutent d'autres informations sur l'œuvre et des informations documentaires (bibliographies, expositions et présence dans d'autres collections). Mais cette somme d'information, une fois mise en page, n'aura toute sa pertinence que dans la mesure où figurera de manière personnalisée, mais importante une illustration opportune de l'œuvre.

Le catalogue est pour nous clairement un moyen de diffusion et d'existence de ces œuvres. C'est pourquoi ce projet éditorial doit offrir en plus d'une visibilité et description des œuvres des contre-points critiques. Nous avons décidé de le faire en croisant deux regards. Celui de Bertrand Gauguet, dont il est important qu'il puisse donner des clés de lecture et d'analyses en regard des choix faits dans la sélection raisonnée des œuvres, «Il entera de mettre à jour ce qui est véritablement opérant dans les pratiques et stratégies artistiques de l'ère numérique» (Bertrand Gauguet). Un autre point de vue sera offert par

l'écriture et les propositions de Jean-Charles Massera. Ce dernier prépare deux textes ne formant qu'un. Un texte français et un autre anglais ayant comme «Objectif, d'une part de contextualiser et de lire un certain nombre de pratiques culturelles, sociales, économiques, professionnelles, médiatiques, sexuelles qui se territorialisent sur le Net ou l'utilisent et d'autre part d'appréhender les rapports au monde (ses représentations), à la connaissance, à la construction et à l'utilisation des données et du savoir qui découlent de l'usage du Net.» (Jean-Charles Massera). Et témoin d'une époque, deux versions de textes «l'une ne sera pas la traduction de l'autre. La première opérera dans les systèmes de penser et l'imaginaire d'une langue (d'usage) local(e) ; la seconde dans des systèmes de penser, un imaginaire et une idéologie dominants.» (Jean-Charles Massera).

Ce travail descriptif de sélection et de formulation amène à la collecte de ces informations et à l'intégration de celles-ci dans le fonds documentaire mis à la disposition du public. L'idée est d'accompagner la présence des œuvres et leur visibilité par des dossiers d'artistes. Faits en collaboration avec eux, ces dossiers permettent de créer une photographie des scènes artistiques et critiques aux moments de l'acquisition de l'œuvre. Ces dossiers complétant le système d'information classique.

### **Acquisitions et enjeux d'utilisations**

La phase d'acquisition est importante dans notre gestion de projet, car elle correspond à la phase d'acquisition des droits et donc d'utilisation d'œuvres sur supports numériques. L'intérêt de la mise en place d'une telle collection est d'ouvrir la possibilité à de multiples formes de mise en place événementielle des œuvres et de leurs combinaisons. C'est l'incessante problématique des institutions culturelles d'allier leurs procédures culturelles aux processus artistiques. C'est l'interrogation de ces espaces parfois étrangers voire autistes qui lient des projets culturels à des projets artistiques et que les institutions culturelles doivent affronter.

Dans notre cas, le contrat passé avec les artistes se doit d'ouvrir des possibilités d'utilisation ouvertes qui puissent s'appuyer sur les possibilités mobiles des matériels informatiques. Je ne parle surtout pas, ici, de réseau, de consultation à distance des œuvres. J'envisage simplement leur utilisation dans le cadre de déploiement matériel léger

et de plus en plus mobile. Une adaptabilité de la présentation de l'œuvre dans un cadre circonscrit au moment et au lieu. L'enjeu de telles œuvres est cette ouverture vers de nouvelles formes de mise en espace et en dehors de l'institution en elle-même. Les débats et constats ouverts par les pratiques de contre-culture ont largement construit des appareillages questionnant le langage des œuvres, transformant leurs accès et intégrant les principes critiques de l'art. La mise en place d'une telle collection ne peut faire l'impasse sur l'ensemble de ces expériences acquises pour ce qu'elle engage pour la suite et de l'équilibre à créer pour y arriver. La nature même de l'institution la mettant en place dans le Territoire de Belfort devra l'affronter. Il est de plus en plus évident que le paradigme artistique se construit aujourd'hui entre une pratique artistique et le rôle d'acteur culturel. La négation, souvent induite par les emprises pédagogiques des institutions culturelles et des attentes quasi scolaires du public, est contournée par les artistes eux-mêmes. Il nous est nécessaire d'envisager dès cette phase un dialogue dans l'action avec ces artistes ou ces groupes d'artistes pour l'utilisation et la médiation que l'institution culturelle met en place.

Comment en rendre compte ? Comment à travers ce panel d'œuvres particulières et totalement intégré à cette inscription sociale, une institution culturelle peut le valoriser, le faire comprendre et faire fructifier ces pratiques pour les publics dont il a la charge de sensibilisation ? La phase qui s'ouvre aujourd'hui suite aux acquisitions des œuvres et des droits est la phase passionnante et riche qui fonde l'expérience qui construira, peut-être, quelques réponses.

## **Bibliographie**

Pontus Hulten (1976), In collectif, Une histoire du cinéma. Paris : Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Musée national d'art moderne, 6.  
Entretien avec Hollis Frampton, Une interview avec un ermite autiste, Adele Friedman (mars 1979). In Scratch Book, Dir. Yann Beauvais et Jean-Damien Collin, Paris : Light Cone (septembre 1999), 226-227.