

Université de Montréal et Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3

Trajectoires, circulation, assemblages
Des modes hétérogènes
de la constitution de la pratique en arts numériques à Montréal

par

Damien Charrieras

Département de Communication de l'Université de Montréal

Faculté des arts et des sciences

UFR Cinéma et Audiovisuel de l'Université Sorbonne Nouvelle

École doctorale 267 – Arts et médias

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures et postdoctorales

en vue de l'obtention du grade de Philosophiae Doctor (Ph.D.)

en Communication de l'Université de Montréal

et de Docteur

en Études cinématographiques et audiovisuelles de l'Université Sorbonne Nouvelle –Paris 3

Septembre 2010

Université de Montréal
Faculté des études supérieures et postdoctorales
Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3
UFR Cinéma et Audiovisuel

Cette thèse intitulée :

Trajectoires, circulation, assemblages
Des modes hétérogènes de la constitution de la pratique en arts numériques à
Montréal

Présentée par :
Damien Charrieras

Thèse dirigée par Claude Martin et Laurent Creton

a été évaluée par un jury composé des personnes suivantes :

Line Grenier, présidente-rapporteur
Claude Martin, co-directeur de recherche
Laurent Creton, co-directeur
Bruno Péquignot, membre du jury

William Straw (McGill U.), examinateur externe (pour UdeM), prérapporteur (pour U. Paris 3)

Martin Allor (Concordia U.), prérapporteur (pour U. Paris 3)

Sébastien Roy, représentant du doyen de la FESP, UdeM

Trajectoires, circulation, assemblages
Des modes hétérogènes de la constitution
de la pratique en arts numériques à Montréal

Résumé

Cette thèse se penche sur les parcours et les pratiques d'artistes numériques naviguant au sein des secteurs multimédias de Montréal. L'étude des parcours de onze artistes numériques montréalais nous a permis de constater que leurs pratiques de production en arts numériques ne sont pas réductibles aux logiques de production propres à un seul lieu, que ce soit une entreprise privée, un centre d'art numérique ou encore l'université.

La question du maintien de ces pratiques amène à prêter attention aux pluralités des éléments qui informent leurs (re)constitutions perpétuelles, ce qui appelle de nouveaux modes de théorisation des parcours d'artistes numériques et de leurs pratiques. Nous proposons une nouvelle manière de penser ces parcours - en tant que trajectoires - pour mettre en valeur la pluralité des modes d'articulation de ces pratiques. Elles sont ainsi considérées du point de vue de leurs médiations coconstitutives avec différents éléments. Nous avons isolé trois ensembles d'éléments pour rendre compte du maintien des pratiques en arts numériques et au travers desquels ces dernières déploient leurs multiples effectivités. Le premier ensemble recouvre les technologies intervenant dans la pratique en arts numériques. Le deuxième ensemble a trait au milieu des arts numériques et aux modes de l'organisé afférents. Enfin, le troisième ensemble traite du rapport entre les mondes de l'entreprise et la pratique en arts numériques. Ces trois ensembles d'éléments participent de diverses manières à la constitution, au maintien et à la singularisation de pratiques en arts numériques qui déploient leurs effectivités largement au-delà d'un espace social circonscrit ou spécialisé.

Mots-clés : artistes numériques; travail culturel; monde de l'art; industries culturelles;
nouvelles technologies; trajectoires.

Trajectories, circulation, assemblages
The heterogeneous modes of constitution
of digital arts practice of artists in Montréal

Abstract

This thesis examines the paths and practices of digital artists navigating within the multimedia sectors of Montreal. Through the study of the paths of eleven digital artists based in Montreal we found that production practices in digital arts cannot be reduced to the logic of production specific to a single place, whether a private company, a digital arts center or a university.

The issue of maintaining these practices leads one to pay attention to the plurality of elements that inform their perpetual (re)constitutions. This requires new ways of theorizing digital artists' paths and practices. We propose a new way of conceptualizing these paths - as trajectories - to highlight the plurality of ways the digital art practices are articulated. They are thus considered in terms of their co-constitutive mediations with different elements. We have identified three sets of elements to account for the maintenance of the practices in digital arts and through which these unfold their multiple effectivities. The first set covers the technologies involved in digital art practices. The second set relates to the digital arts community and the organizational modes characteristic of those locales. Finally, the third set deals with the relationship between the worlds of business and practices in digital arts. These three sets of elements contribute in various ways to the establishment, maintenance and singularity of digital arts practices that deploy their effectivities far beyond a circumscribed or specialized social space.

Keywords: digital artists; cultural work; art worlds; cultural industries; new technologies; trajectories.

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des acronymes utilisés.....	vi
Introduction générale	1
<i>Première partie : Multimédia, arts numériques, nouvelles figures du travailleur créatif et parcours d'artistes numériques</i>	15
Chapitre I - Multimédia, arts numériques.....	16
Pas n'importe quel type d'industrie créative. Le "multimédia", tentative de localisation	16
Arts numériques, arts médiatiques, essai de définition.....	23
Chapitre II - Les études sur le travail et les travailleurs culturels et créatifs. De l'intérêt d'étudier les parcours des artistes numériques	29
La pratique en arts numériques comme pratique d'un "monde de l'art numérique" ?..	32
La pratique en arts numériques, entre particularités d'un "monde de production" ou d'une industrie culturelle/créative spécifique.....	39
Au-delà des mondes de l'art et les industries culturelles : réseaux, groupes de projet, artiste entrepreneur, carrières nomades.....	48
Chapitre III - Parcours d'artistes numériques.....	61
Précisions méthodologiques.....	61
Cas de figure où la pratique en arts numériques s'articule principalement en référence à des contextes artistiques ou culturels.....	71
Cas de figure où la pratique en arts numériques est mise en contact avec le contexte de travail en entreprise.....	108
Retour sur les parcours.....	130
<i>Deuxième partie : technologies, lieux des arts numériques et entreprises</i>	147
Chapitre IV - Incipit théorique	148

Chapitre V - Le rapport matériel aux technologies et la constitution de savoirs/cultures technologiques	157
Les technologies utilisées pour la pratique artistique proviennent de plusieurs espaces	160
Un rapport original aux technologies.....	163
L'"expertise" technologique en arts numériques : un savoir mineur.....	173
Penser différemment le rapport des artistes aux technologies de création : la figure de l'artiste-cyborg.....	180
Chapitre VI – Lieux et modes de l'organisé des arts numériques	187
La "communauté" en arts numériques, une réalité plurielle, mouvante, à la frontière de plusieurs secteurs, locale et internationale, d'effectivités plurielles.....	189
Les modes de l'organisé dans les centres d'arts numériques	198
La SAT, le PARC de Vidéographe, lieux de croisement de trajectoires multiples	203
Métissage entre sciences et arts au sein de <i>transformative set-ups</i> (arrangements transformatifs).....	214
Conclusion milieux arts numériques : parcours comme trajectoires et couplage d'activités.....	222
Chapitre VII - Entreprises et pratiques technocréatives	226
Le travail en entreprise comme source de revenus	228
Monde de l'entreprise opposé aux routines de travail, aux modes d'organisation et aux valeurs de l'artiste numérique et les collègues du monde de l'entreprise.....	232
Trouver des modalités de collaboration satisfaisante avec le monde privé (choisir ses projets, voir son avis et ses "compétences" reconnues).....	241
Retour sur le rapport au travail technocréatif en entreprise	251
Conclusion générale	256
Retour/la thèse.....	256
Retour/prolongements théorico méthodologique et actualisation partielle.....	261
Certaines des limites de notre travail	268
Incertitudes méthodologiques	269
Les discours sur la pratique en arts numériques, le pouvoir	271

Les enjeux de la formation technocréative.....	274
Savoirs situés et parcours personnel (postface ?).....	278
Bibliographie	282
Annexe A : informations sociodémographiques concernant les onze travailleurs exerçant une activité en arts numériques.....	i
Annexe B : profils des artistes en arts numériques interviewés.....	iv
Profils des onze artistes interviewés (Tableau).....	viii
Annexe C : grille d'entretien-type pour les artistes numériques	ix
Annexe D : personnes complémentaires interrogées pour leur connaissance des secteurs multimédias de Montréal	xiv
Annexe E : liste des principaux événements ou rassemblements auxquels l'auteur a assisté dans le cadre de son travail doctoral	xv
Annexe F : détails du classement par thème des entrevues à l'aide de N-Vivo-7.....	xvi
Annexe G : récapitulatif des profils des personnes interrogées dans les secteurs multimédias à Montréal	xviii
Données transversales	xxiii
Résumé.....	xxvi
Abstract	xxvi

Liste des acronymes utilisés

CAC : Conseil des Arts du Canada

CALQ : Conseil des Arts et des Lettres du Québec

Cégep : Collèges d'enseignement général et professionnel

CRESC Centre for Research on Socio-Cultural Change

DEC : Diplôme d'Éducation Collégial (au Québec, en deux ans après une scolarité en école secondaire et avant une poursuite éventuelle des études en université. Similaire à la propédeutique existant par le passé en France)

IGDA : International Game Developer Association

INRS-UCS : Institut National de la Recherche Scientifique, section Urbanisme, Culture et Société.

RAAV : Rassemblement des Artistes en Arts Visuels

SAT : Société des Arts Technologiques

SIGGRAPH : Special Interest Group in GRAPHics (l'ACM-SIGGRAPH étant la section infographie de l'*Association for Computing Machinery*). En pratique, le SIGGRAPH désigne l'ACM-SIGGRAPH.

UdeM : Université de Montréal

UQAM : Université du Québec à Montréal

*À Haingo. Saya manis, cintaku. Ini akan mengambil satu halaman lain untuk daftar semua yang anda lakukan untuk saya dalam ziarah pribadi, emosional dan intelektual. Terima kasih telah membantu saya untuk tidak lari ke dalam cetakan sosial.
Aku mencintaimu. Tiame.*

Remerciements

Cette thèse est le résultat d'une trajectoire à laquelle ont participé une pluralité d'éléments hétérogènes : ici je me concentre à quelques exceptions sur les humains.

À Claude Martin, mon codirecteur, pour son soutien indéfectible – personnel, intellectuel et financier pendant les périodes de vache maigre - au cours des mes cinq années de doctorat. Quand je suis arrivé de France et des États-Unis, il m'a avec beaucoup de générosité et de gentillesse permis de mettre le pied au doctorat à l'UdeM et de m'immerger dans l'activité de recherche. J'ai aussi beaucoup bénéficié de ses connaissances en industries de la culture et en économie des médias – plus généralement, comprendre la pertinence sociale de la recherche par rapport aux organismes publics de recherche sur la culture et les médias. Ces approches sont présentes dans mes propos et ont orienté beaucoup mes discussions du travail technocréatif dans l'économie du savoir. Ses conseils ont toujours été très précieux et toujours justes. Je savais qu'il était toujours là pour me soutenir au cours des différentes étapes de la thèse et ça m'a toujours encouragé à continuer. Merci pour tout encore.

À Line Grenier pour son inspiration méthodologique, épistémologique, théorique. Penser autrement ; sa présence, en actualité, en virtualité et *projetée*. Il m'est souvent arrivé de considérer tes conseils – précis et sibyllins - comme des sortes d'oracles. La plus parfaite traduction d'une heuristique joyeuse. Comme RA Stone dit de Donna Haraway : Alma Mater.

À Laurent Creton, mon co-directeur de l'autre côté de l'Atlantique, pour le soutien et la patience. Malgré l'éloignement géographique, il a su être là pour les moments clés de mon parcours doctoral et il a pris le pari de m'accepter au doctorat à Paris 3.

Au département de communication, la FAS et la FESP de l'Université de Montréal pour leur soutien financier qui a compensé le manque de financement institutionnel courant chez les étudiants non résidents permanents du Québec

(et au Canada pour m'avoir finalement octroyé cette résidence permanente).

À Guy Bellavance, pour m'avoir accepté en stage à l'INRS-UCS quand nous nous sommes aperçus travailler sur des données et des thèmes très proches. Même si nos positions théoriques diffèrent, il se peut qu'au final nous ayons plus d'intersections que prévu.

À Myrtille Roy-Valex de l'INRS-UCS pour la relecture de parties de ma thèse et nos discussions sur la géographie économique.

À Jean-Paul Lafrance pour le soutien financier quand j'étais adjoint de recherche au groupe de recherche HomoLudens (UQAM)

À Brown University pour avoir financé un semestre de recherche en 2004

À tous les artistes numériques et les travailleurs technocréatifs montréalais qui ont participé à l'enquête avec beaucoup de générosité.

À mes collègues du CPCC et des autres laboratoires du département de communication l'UdeM. Inspiration théorique, discussions potaches, bières au Dieu du Ciel : comment une thèse peut-elle être même possible sans tout cela. C'est le terreau intellectuel étudiant sans lequel une recherche serait un exercice trop solitaire. Il faut vraiment tout faire pour maintenir cette communauté d'étudiant plurielle, nombreuse et riche. C'est l'une des forces du département de communication de l'UdeM.

À Patricia Clermont et François Gagnon pour les longues discussions, la rigueur "métho" et l'esprit critique et politique.

À Fannie Valois-Nadeau pour la relecture de l'ensemble de ma thèse et ses remarques érudites et pertinentes sur mon travail. C'est après ses appréciations que j'ai commencé à croire que mon travail avait quelque valeur. Merci pour tout encore, j'aime beaucoup ta manière de réfléchir et j'espère qu'on aura l'occasion de travailler ensemble.

À Consuelo Vasquez pour les discussions sur Massey et Vicki Ng-Wan pour sa relecture de la conclusion.

À Martin Lussier et Laurent Blais pour leurs excellents thèse/mémoire qui m'ont énormément aidé quand j'ai commencé à penser mon approche théorique différemment.

À mes étudiants des cours de méthodologie et d'auditoire à l'UdeM, pour me forcer à rester à jour, à toujours apprendre et à être rigoureux intellectuellement.

À Thierry Bardini, pour son aide au moment de mes demandes de bourses postdoctorales et son élogieuse lettre de recommandation (et pour les bières avec Marie-Pierre), aussi pour son éclectisme intellectuel et son engagement affectif dans les fonctions d'enseignement.

À Jonathan Sterne de McGill pour m'avoir accepté comme postdoctorant pour les deux années à venir.

À François Cooren : le pied à l'étrier pour les revues internationales en communication et la bonne manie de publier (+ pour l'échange sur le structuralisme disloqué de Bruno Latour dont la pensée m'influence toujours).

À Daniel Robichaud : pour son offre de poste comme assistant en com org en 2005. Pour avoir aussi accepté d'être sur mon jury de projet de thèse.

À Carole Groleau pour le sourire et pour le cours de méthodologie d'enquête de terrain, à Lorna Heaton pour un contrat de recherche sur le design, à Aude Dufresnes pour le Labo.

À Brian Massumi pour les réunions au Senselab et pour le livre *Parable for the Virtual*.

À Myriam Amzallag pour les charges de cours et le dévouement constant pour faire tourner le département. Comme dirait Tinel, une main de velours dans un gant de fer.

À Tristan Mattelart, le directeur de mes deux mémoires à l'Institut Français de Presse.

À Jean-Pierre Jézéquel, pour m'avoir permis de recoller à la recherche à l'Institut National de l'Audiovisuel et au Centre National de la Cinématographie à Paris après mes divagations journalistiques.

À Philippe Corcuff de l'Institut d'Études Politiques de Lyon. Ses perspectives théoriques en sociologie (et également à Mme Blanc-Boge qui en deuxième année m'a relevé une note calamiteuse en comptabilité pour me permettre de passer les examens finaux avec plus de sérénité).

À l'ancienne directrice des relations internationales de Paris 3, Laurence Barrault, actuellement directrice des affaires internationales et européennes du CNED, pour m'avoir octroyé la bourse de mobilité internationale pour Brown University qui m'a relancé dans la recherche à un moment où ma recherche doctorale à Paris battait sérieusement de l'aile.

À Antoine Blanchet pour son inspiration intellectuelle et son amitié, son esprit libre et radical. Merci pour les heures passées à discuter sur mon sujet de thèse. Si j'ai finalement décidé de m'écarter des modes de pensée de la sociologie classique pour assumer mes

positions théoriques, c'est aussi grâce à nos discussions (sur Deleuze, Foucault, Artaud, le théâtre).

À Tinel Nedelcu, pour les discussions transeuropéennes, littéraires et satiriques, et Julien Rueff, entre autres pour les discussions sur les théories critiques et pour avoir lancé groupe de recherche HomoLudens. Une expérience qui aura eu le mérite de nous apprendre à faire des choix plus avisés à l'avenir + soirées embrumées alambiquées.

À Alexandre MacMillan, nos nombreuses discussions au bar à sensations sur Ontario, les parties de jeux vidéo à ton appartement, tes insights Foucaaldiens.

À Ony et Alexandre pour mes virées parisiennes, 19^{ème}.

À Olivier, Jean-Christophe, Mathieu, Mélancolie et Énora.

Olivier et Stéphanie, compagnons de stages apocalyptiques dans les milieux journalistiques parisiens. Raphaël Clément, ex de Paris 3, encyclopédie ambulante qui m'impressionne toujours.

À la bière (Guinness forcément) et aux cigarettes (Marlboro Light) pour leur soutien ambigu à la progression de ma réflexion intellectuelle.

À mes parents. Même si j'aime bien remettre en question les déterminismes sociologiques, une bonne partie de mon caractère actuel trouve ses racines dans l'éducation que vous m'avez donnée. Livresque pour mon père et dans le caractère (rusé, clairvoyant et en acier trempé) pour ma mère. Merci aussi de m'avoir autant soutenu dans mes études supérieures.

À mon frère Vincent, ma sœur, Pascaline, Rémi ("asti !"), Clara et Gabriel. Mes points de repère en France.

Introduction générale

Lieu commun : le mode de production capitaliste est depuis plusieurs dizaines années soumis à des évolutions majeures sous l'effet de l'évolution technologique accélérée et de la mondialisation financière. Les débats politiques et académiques interrogent l'émergence d'une "nouvelle économie du savoir", postindustrielle, au sein de laquelle l'innovation et la créativité deviendraient des atouts majeurs (Howkins, 2001). Par delà les incidences économiques et sociales réelles de cette « nouvelle économie » (Fisher & Downey, 2006), celle-ci semble participer à l'émergence de nouveaux secteurs industriels et de nouvelles formes de travail (Jensen & Westenholz, 2004) sous l'influence de facteurs économiques, organisationnels et technologiques. Les industries culturelles sont apparues dans le sillage des médias de masse dans le courant du 20^{ème} siècle. Leur place semble prépondérante au sein d'une économie de la connaissance mettant l'accent sur la production de symboles (Lash & Urry, 1993).

Nous nous intéresserons dans le cadre de cette recherche à la production culturelle agencée aux secteurs désignés souvent par l'étiquette multimédia, plus particulièrement la production de sites internet, les effets spéciaux, les arts numériques et les jeux vidéo. Le développement de ces secteurs étant récent, peu d'études empiriques traitent des pratiques de travail, des formes d'organisation et des conditions de travail qui leur sont propres alors qu'une abondante littérature existe sur les secteurs de production culturelle plus traditionnels (sociétés de production de long métrage ou d'émissions télévisées, musique, théâtre). De nombreux courants théoriques abordent la question du travail et des marchés de l'emploi dans le secteur culturel (sociologie du travail, sociologie de la culture, industries culturelles, économie de la culture pour ne citer que les principaux¹). Or si le secteur du

¹ Voir notamment les travaux de Menger (Menger, 2002)

multimédia entretient des parentés avec le secteur culturel et peut pour partie lui être affilié, il semble aussi constituer un espace possédant ses propres particularités, aussi bien concernant les personnes y évoluant que les pratiques professionnelles y étant exercées. Les deux secteurs possèdent des logiques de productions culturelles analogues, mais la production culturelle agencée aux secteurs du multimédia apparaît enchâssée dans des contextes économique, associatif, organisationnel et technologique particuliers. Les spécificités du travail de création, de l'emploi créatif² et des formes organisationnelles dans les différents sous-secteurs des nouveaux médias semblent liées à des processus différenciés de constitution de pratiques le long de parcours professionnels diversifiés. Nous nommerons dans le cadre de ce travail "pratiques technocréatives" les pratiques de production créatives qui induisent une double dimension esthétique et technologique et qui peuvent relever à la fois de la production effectuée dans des industries culturelles, mais aussi de pratiques professionnelles et/ou amatrices exercées par des travailleurs indépendants. Nous nous intéresserons ici aux pratiques technocréatives des secteurs multimédias. La production de sites Internet, d'effets spéciaux pour le cinéma ou la télévision, de jeux vidéo ou encore l'art numérique peuvent comprendre – entre autres - des pratiques technocréatives telles que nous les définissons ici. L'objectif général de notre recherche est de décrire la constitution et le maintien de pratiques technocréatives de différents secteurs dits multimédias, emblématiques de cette nouvelle économie.

Les travaux récents s'intéressant aux formes d'organisation caractéristiques des secteurs multimédias et à leurs conditions de travail proviennent notamment des recherches en géographie économique (Christopherson, 2002; Grabher, 2002a), en sociologie organisationnelle (Girard & Stark, 2002; Neff, 2004), en sociologie du travail (Damarin, 2006; Leadbeter & Oakley, 1999) ou encore en sociologie critique et urbaine (Lloyd, 2006) ainsi que de recherches sur les industries culturelles (voir notamment Hesmondhalgh 2002). À la lumière de ces recherches, il apparaît que les modes d'organisation en groupes de

² Le travail renvoie à l'activité professionnelle elle-même tandis que l'emploi réfère aussi au lien contractuel entre le travailleur et son employeur (Benner, 2002, p. 4).

projet, permettant la collaboration d'un groupe de travailleurs en dehors de rapports hiérarchiques formalisés, semblent caractéristiques des secteurs multimédias, cela ne signifiant pas pour autant la disparition de rapports hiérarchiques plus traditionnels (Lash & Wittel, 2002). Au sein de ces groupes de projet, le travailleur peut être salarié avec un contrat de travail temporaire, travailleur indépendant (Henninger & Gottschall, 2007) et/ou encore être considéré comme un entrepreneur de sa propre carrière (Leadbeter & Oakley, 1999) devant se mettre en valeur sur un marché du travail émergent (Benner, 2002; A. Scott, 1998). Les idéaux de créativité, de passion et d'autonomie y sont omniprésents (Kennedy, 2009) et informent un nouveau rapport au travail qui reposerait moins sur les contraintes organisationnelles et plus sur l'initiative et la motivation individuelle des travailleurs. Nombre de ces recherches se centrent sur le groupe de projet comme mode d'organisation, que ce soit pour vanter son efficacité du point de vue de l'innovation, pour étudier les caractéristiques de leur fonctionnement (Christopherson, 2002; Girard & Stark, 2002; Grabher, 2002a) ou encore l'effet des politiques publiques sur ces modes d'organisation (Christopherson, 2002). D'autres recherches vont au-delà de l'analyse du fonctionnement des groupes de projet comme forme d'organisation pour s'intéresser aux réseaux sociaux dans lesquels ils s'inscrivent (Ekinsmyth, 2002; Grabher, 2002b). En revanche, aucune étude n'a abordé l'étude des pratiques professionnelles du point de vue des parcours des travailleurs les exerçant. Nous proposons ici d'étudier les modes de constitution d'une pratique technocréative le long de différents parcours professionnels afin de mettre en perspective les études existantes, qui pour la plupart d'entre elles s'interrogent peu sur l'hétérogénéité des différents secteurs multimédias existants et sur la diversité des parcours et des pratiques qui y sont possibles. Les dynamiques propres au travail dans les industries culturelles entrecroisent des logiques du travail salarié, du travail autonome par projet, de l'entrepreneuriat, des "carrières nomades" (Arthur & Rousseau, 1996; Tremblay, 2003). S'intéresser aux parcours des travailleurs technocréatifs des secteurs multimédias permet de prendre en compte les dynamiques propres aux industries culturelles, mais aussi d'intégrer à l'analyse le contexte professionnel plus large dans lequel évolue le travailleur

multimédia, les formes du travail de ces secteurs contribuant à brouiller les frontières traditionnelles existant entre monde du travail et vie privée (un constat dressé notamment par McRobbie, 2002; Scholarios & Marks, 2004).

Dans leur ouvrage *Empire*, Hardt et Negri (2001) font le constat de l'évolution des mécanismes classiques de fonctionnement du capitalisme tels que décrits par Marx. L'usine comme lieu fixe, séparé du social, au sein de laquelle la classe ouvrière vend sa force de travail mécanique et s'aliène le surplus de la production de leur travail, n'est plus pour eux le principal lieu de la production capitaliste : " La dialectique entre les forces productives et le système de domination n'a plus de *lieu déterminé*." (Negri & Hardt, 2001, p. 262). Si les industries culturelles se développent et engagent une main d'œuvre créative conséquente, la démocratisation des moyens de production créative professionnelle à l'aide des technologies digitales (logiciels de montage, de graphisme, caméra DV) a rendu possible une capillarisation des productions culturelles et créative en dehors des entreprises culturelles qui assuraient traditionnellement la production de produits créatifs pour les médias de masse³. Ainsi, la production créative se pluralise et s'organise autour de sites qu'il apparaît difficile de circonscrire dans le temps et dans l'espace, les industries culturelles ne constituant qu'un lieu parmi d'autres de la production culturelle et créative. C'est ce processus - situé mais difficilement localisable⁴ - de constitution d'une pratique technocréative particulière – celle des arts numériques - que nous nous proposons d'explorer dans le cadre de notre recherche. Nous proposons de décrire comment la

³ L'image venant immédiatement à l'esprit est celle du créatif branché, *hipster* assis dans un bar à la mode et placotant sur son ordinateur Macintosh. Pour prendre un exemple du secteur audiovisuel, par le passé, un vidéaste travaillant avec le format Betacam ou en 35mm devait gérer des infrastructures de production et de postproduction relativement lourdes, ce qui confinait ce type d'équipement à des entreprises spécialisées. L'informatisation des moyens de production culturelle semble donc jouer un rôle important dans la généralisation des moyens de production culturelle. Cette évolution concerne autant les secteurs de la production culturelle multimédia ou les autres secteurs de la production culturelle (voir la discussion autour de la convergence et des cultures participatives in Deuze, 2007).

⁴ Le processus de constitution des pratiques est situé puisque articulé à la particularité des parcours des travailleurs technocréatifs, mais peu localisable puisque justement attaché à des parcours mobiles et en différents lieux ou sites qui ne sont en eux-mêmes pas nécessairement stables.

pratique en arts numériques s'articule au travers des parcours professionnels se déroulant au sein des secteurs du multimédia qui sont parfois considérés comme paradigmatiques des nouvelles formes d'organisation et d'emploi de la société actuelle (Stahl, 2008, p. 231; voir aussi Menger, 2002).

Les pratiques des artistes numériques apparaissent clairement différenciables des pratiques effectuées par les autres technocréatifs (principalement rattachés au secteur des jeux vidéo, de la production de sites Internet et des effets spéciaux)⁵. Les parcours de ces artistes numériques semblaient intéressants en ce qu'ils impliquaient un grand nombre d'activités menées parallèlement à la pratique des arts numériques⁶. Nous avons décidé de centrer notre étude sur les parcours de ces artistes numériques et leurs pratiques en arts numériques. Les pratiques en arts, suivant une certaine conception romantique de l'artiste, apparaissent souvent comme celles qui seraient le plus spécifiques, les plus isolées des pratiques de production non artistiques. Pourtant, un nombre important d'études montrent que chez les artistes la pluriactivité est plutôt la règle que l'exception⁷. Cette place à part de l'artiste a des racines historiques, comme le note Maigret :

La grande rupture a été le développement d'une idéologie romantique de l'auteur et de l'œuvre, favorisant certes un accomplissement psychologique et social, mais oblitérant tout le caractère collectif et hétéronomique de la création ainsi que la richesse de l'inscription dans les traditions" (Maigret, 2003, p. 184).

De plus, les organismes subventionnaires comme le CALQ (Conseil des Arts et des Lettres du Québec) ou le CAC (Conseil des Arts du Canada) exigent des artistes qu'ils montrent qu'ils sont des "artistes professionnels" via un portfolio de réalisations *personnelles* qui

⁵ Voir la section méthodologique en début de chapitre III.

⁶ Ce qui est plus largement caractéristique des carrières artistiques (Menger, 1997).

⁷ Pour le cas des arts visuels à Montréal, voir l'enquête de Bellavance et al. (Bellavance, L. Bernier, Laplante, Regroupement des artistes en arts visuels du Québec, & INRS-Urbanisation culture et société, 2001).

démontre que l'artiste a consacré beaucoup de temps à son art et n'est pas un "artiste du dimanche". En outre, les artistes numériques effectuent de plus en plus des mises en ligne de leurs œuvres via des sites internet personnels où ils se présentent généralement en tant qu'artistes professionnels, passant sous silence les activités plus alimentaires qu'ils peuvent exercer parallèlement à leur pratique artistique⁸. Plutôt que de considérer les artistes numériques comme à part, isolables, pratiquant en vase clos, notre étude vise au contraire à mettre en évidence le caractère hétéronomique d'une pratique en arts numériques qui pourrait plus souvent qu'autrement être présentée comme autonome comparativement à d'autres pratiques technocréatives.

Cela ne signifiant évidemment pas que cette pratique est quelconque ou équivalente à n'importe quelle autre pratique. Nous nous inscrivons contre un certain discours décrétant une équivalence généralisée, dans le contexte d'audiences de plus en plus participatives (Jenkins, 2004, 2006), entre tous les modes de production dans les économies du signe et la superposition de la figure du producteur et de l'amateur ou du producteur et de l'utilisateur ("tous créatifs, tous producteurs de signes"). La pratique de production en arts numériques est professionnalisée et ne peut être mise en équivalence avec des pratiques amateurs. Le caractère professionnalisé de la pratique ne renvoie pas à une hiérarchisation des activités culturelles, ou encore à une qualité intrinsèque des artistes. Ce caractère professionnalisé est plus articulé à des enjeux institutionnels informant les savoirs considérés comme afférents à une telle pratique, d'autre part le caractère situé des savoirs afférents à cette pratique. C'est plus particulièrement sur ce dernier point que porte notre recherche et c'est en cela que les parcours particuliers de chaque artiste nous semblent intéressants⁹.

⁸ Dans le cas des musiciens, des chercheurs se sont intéressés au rôle des sites Internet personnels et aux enjeux de la notoriété en ligne (Beuscart, 2008).

⁹ Ainsi, malgré les processus liés à la convergence médiatique et la diffusion des moyens de production créative numériques, il existe à notre sens encore des modes ou des espaces professionnalisés de production culturelle (Damien Charrieras, 2007). Voir également notre conclusion générale sur les enjeux de la formation, ainsi que la position de McRobbie et Forkert (McRobbie & Forkert, 2009). Pour une description du professionnalisme des designers de sites web, plus articulé aux pratiques qu'aux enjeux institutionnels de la formation, voir le dernier article de Kennedy (Kennedy, 2010).

La pratique en arts numériques que nous étudions est liée à un discours contemporain sur la technocréativité et l'épanouissement au travail, à des pratiques en arts visuels, des formations spécialisées, à d'autres pratiques ne relevant pas des secteurs de production créative et technocréative, mais aussi - et c'est à ce niveau d'analyse que nous nous plaçons - à des pratiques professionnelles technocréatives relevant de logiques de production variées - enseignement, pige dans des entreprises, pige pour des organismes culturels. C'est cette participation des pratiques technocréatives à la pratique en arts numériques, ainsi que les effectivités de la pratique en arts numériques sur les pratiques technocréatives, que nous étudions dans le cadre de notre recherche. De quelles manières la pratique en arts numériques, dans sa persistance même, est informée par des pratiques de travail technocréatif dans la conjoncture du Montréal des années 2000¹⁰ ?

À première vue, il paraîtrait raisonnable d'apparenter les pratiques technocréatives non artistiques aux industries culturelles, et de considérer la pratique en arts numériques comme attachée à un monde de l'art numérique possédant des logiques de production et de valorisation autonomes. Cette partition des pratiques conférerait par procuration à la pratique artistique l'aura dont l'œuvre d'art bénéficierait (Benjamin, 2000). Cette position apparaît dans le cadre de notre étude difficilement soutenable. Elle impliquerait de circonscrire la pratique en arts numériques à des moments particuliers de performance,

¹⁰ Dans un contexte où Montréal était stratégiquement promue comme une ville créative notamment à travers une politique de crédits d'impôt du gouvernement provincial à destination de certaines entreprises multimédia comme les studios de production de jeux vidéo – à l'exemple du crédit au développement des affaires électroniques (CDAE) du Québec (Le lien multimédia, 2010). Le but était entre autres de convaincre les grands éditeurs de jeux vidéo de s'installer à Montréal, une stratégie qui de l'avis de nombreux commentateurs ou hommes politiques québécois s'est révélée fructueuse (Le Devoir, 2009). Ubisoft a été l'un des premiers studios d'envergure internationale à installer d'importants studios de production à Montréal. Richard Florida, chercheur célèbre pour avoir popularisé le concept de "classe créative", a produit un rapport promouvant Montréal comme ville créative (voir par exemple son intervention "Montréal : The Rising Star of the Creative Economy" dans une réunion organisée par Culture Montréal le 31 janvier 2005, http://www.culturemontreal.ca/dossiers/050301_Florida2005eng.htm, consulté en février 2009). Pour une discussion des thèses de Florida en rapport avec le développement socio-économique de Montréal, voir Pilati et Tremblay (Pilati & Tremblay, 2007).

éventuellement aussi à des lieux dédiés à cette pratique, laissant échapper la multiplicité des éléments qui, directement ou indirectement, participent de sa constitution et de son endurance¹¹. Notamment, les pratiques technocréatives exercées par les artistes, en entreprise ou comme travailleurs indépendants, sont susceptibles de participer directement de leur pratique en arts numériques, et la pratique en arts numériques peut avoir des effectivités débordant leur finalité la plus évidente de production d'une œuvre reconnue comme artistique dans un certain milieu¹². Cela implique de considérer les pratiques en arts numériques et l'ensemble plus large des pratiques technocréatives sur un même plan. Détaillons.

Les industries et les organisations culturelles, dont la production repose souvent sur la captation de modes, de tendances ou de technologies circulant dans le social, nous apparaissent rien moins que monolithique. Des groupements plus ou moins formels d'artistes ou de travailleurs autonomes aux multinationales du divertissement possédant des

¹¹ Voir la deuxième partie de la thèse et la conclusion générale pour un développement de ce concept que nous empruntons au logicien A.N. Whitehead. Rapidement, le concept réfère à la capacité d'une entité de perdurer en devenant autre, en s'attachant au cours de ce processus à des éléments qui ne relèvent pas en nature à ce que serait cette entité de manière essentielle. Pour Latour, et contre le mythe de l'intériorité insulaire de l'individu, plus un individu a d'attachements, plus il peut mettre en œuvre certaines postures dans les médiations successives qui le constituent, plus il existe (Latour, 2007b, p. 316, voir aussi p.311 pour une critique des compétences comme intérieures à l'individu. Nous reprendrons ce point en conclusion). Pour notre part, nous nous intéressons moins à l'existence ou l'endurance d'individus qu'à l'endurance d'une pratique. Dans le prolongement de cette optique latourienne, nous parlerons d'assemblages, d'affiliation plutôt que d'appartenance pour qualifier le type de relation entre les artistes et les centres d'arts numériques ou les entreprises (ce vocabulaire analytique sera développé et expliqué plus avant dans la deuxième partie de la thèse).

¹² Dans *Condition de l'homme moderne* (1958), Hanna Arendt proposait trois modèles d'activité : le travail, consistant aux activités nécessaires à la subsistance physique de l'être humain, l'œuvre, s'incarnant "dans l'idéal artisanal du "bel ouvrage"" (Pillon & Vatin, 2007, p. 11), et l'action, dévolue aux activités politiques. Comme le notent Pillon et Vatin, une telle partition des activités humaines est en pratique difficile à établir. Le travail comprend toujours, en proportions variables, des caractères qu'Arendt attache à l'œuvre et à l'action (ibid.). De la même manière, il nous apparaît contestable d'isoler a priori la pratique en arts numériques des autres pratiques technocréatives. La pratique en arts numériques peut être pécuniaire dans une certaine mesure, et la pratique technocréative en entreprise autorise en certaines instances un épanouissement du créatif. Cela ne signifie en rien que nous niions les spécificités de la pratique en arts numériques ou que nous nous interdisions d'apercevoir ses mises en singularité (voir chapitre IV).

équipes de production créative conséquentes, il existe un large ensemble de modalités de collaboration et de travail dans ces secteurs. De ce fait, notamment, et comme le notait Liz McFall, le travail des créatifs doit moins être considéré du point de vue d'une opposition entre art et argent qu'engageant, suivant les circonstances, différents modes de contrôle de la créativité (McFall, 2004 in Deuze, 2007, p.109), un éventail d'affects impliqués par la pratique créative (Kennedy, 2009) et, suivant notre optique, *dans et en dehors* de l'industrie culturelle. Cette grande variété de formes d'organisation que peut prendre la production culturelle et créative invite à relativiser le dualisme, souvent invoqué, entre art et commerce:

[The] polarisation of creativity versus commerce can confuse and mystify our understanding of the media and popular culture. In everyday conversation, texts, genres, performers, writers, etc. are often judged on the basis of assumptions about whether or not symbol creators had commercial intentions. The assumption is often that those creators that reject commercial imperatives most entirely are the best. But this is an overly polarized view of the relationship between creativity and commerce. All creators have to find an audience, and in the modern world, no one can do this without the help of technological mediation, and the support of large organisations. Moreover, we can't assume that the input of creative managers (...) is negative in terms of textual outcomes (...) Yet it remains the case that the relationship between creativity and commerce is a matter of negotiation, conflict and even struggle. (Hesmondhalgh, 2002, p. 71)

Ainsi, les contraintes propres à l'artiste souhaitant diffuser ses œuvres et celles du travailleur créatif soumis à un contrôle organisationnel de son activité au sein d'une industrie créative ne sont pas complètement étrangères¹³. Dans l'optique privilégiée ici, la

¹³ Un argument qui participe de notre optique se démarquant, comme nous le verrons par la suite, des analyses en termes de "mondes de l'art".

pratique artistique autonome ne bénéficie pas d'un statut spécial de pureté (l'art pour l'art) ou d'authenticité par rapport aux pratiques de création en entreprise. Simplement, le réseau de contraintes et les finalités diffèrent. Considérer ces pratiques sur un même plan permet de saisir leurs apports mutuels, ainsi que les couplages qui peuvent s'effectuer entre différentes pratiques technocréatives à l'étude¹⁴. Inversement, et comme nous le verrons plus en détail dans la chapitre II, envisager la pratique créative comme résultant soit des conventions d'un monde de l'art, soit des modes d'organisation d'une industrie culturelle - des conceptualisations en termes de lieux géographiques - clive cette pratique entre acte artistique et acte de production industrielle. Cette manière d'appréhender la pratique créative rend peu compte des modes de circulation et d'enrichissement mutuel des différentes activités technocréatives. Plutôt que de considérer d'une part des mondes de l'art aux conventions spécifiques et de l'autre des industries culturelles coupées du social, ces évolutions amènent à considérer les lieux de production culturelle comme des sites ouverts à des réarticulations multiples et informant de plein de façons les parcours des artistes numériques et la mise en consistance, la concrescence¹⁵ de leurs pratiques. Ainsi, comme nous le verrons plus tard, travailler au sein d'une industrie culturelle alors que l'on maintient une activité artistique autonome peut offrir des occasions de synergies, du moins dessiner un certain nombre de passages¹⁶. De la même manière, les diverses effectivités induites par un passage au sein d'un centre d'artiste dépassent le fait d'"appartenir" à un monde de l'art

¹⁴ Ce que nous allons nous efforcer de mettre en évidence dans l'analyse : par exemple, montrer la participation des entreprises au monde de l'art numérique et inversement traquer l'acte artistique dans les industries culturelles.

¹⁵ Nous reviendrons sur ce terme dans la deuxième partie de l'analyse.

¹⁶ Nous pensons ici à un graphiste interrogé travaillant dans un studio de production de jeux vidéo qui organisait des expositions de bandes dessinées qu'il avait créées. Ses supérieurs hiérarchiques étaient conviés à ces expositions, ce qui lui permettait dans une certaine mesure d'affirmer indirectement sa qualité d'artiste au sein de l'entreprise. Avec la superposition du temps libre et du temps de travail, particulièrement en ce qui concerne les travailleurs autonomes (Gottscharl, 1999), il semble ne plus y avoir de temps mort vis-à-vis d'une pratique, surtout dans le contexte d'une économie du signe où tous les aspects des vies de créateurs de symboles (Healy, 2002) sont susceptibles de capter ou d'être captés.

clos qui auraient des conventions spécifiques différant radicalement d'autres lieux de production du culturel (entreprises, universités).

Ainsi, l'intuition sur laquelle se base notre travail est que la pratique en arts numériques ne peut être vue comme la résultante d'un monde de l'art numérique qui aurait des logiques de fonctionnement autonomes. Plus généralement, tout concept mobilisable pour rendre compte de la pratique en arts numériques¹⁷ laisse échapper la radicale pluralité/hétérogénéité de cette pratique. Nous avancerons que la pratique en art numérique résulte de l'agrégation de différentes expériences et processus propres à des espaces productifs aux logiques hétérogènes. Pour autant, la pratique en arts numériques (conception, modes de collaboration, type d'œuvres produites) a des spécificités qui la différencient clairement d'autres pratiques technocréatives. Cette pratique se singularise aussi suivant des contextes spécifiques et variés¹⁸. La présente étude permettra de mettre en évidence la singularité d'une pratique en arts numériques, singularité n'émanant pas de manière univoque des règles de fonctionnement d'un champ artistique autonome, mais – c'est notre proposition - d'une économie de circulation des pratiques artistiques au sein de pratiques plus largement technocréatives ouvrant la voie à des assemblages en divers lieux. Cette singularité résulte d'un processus de constitution de la pratique en arts numériques qui puise à une pluralité d'éléments et de lieux le long des parcours particuliers de chacun des travailleurs interviewés¹⁹. Ces éléments peuvent informer de diverses manières les pratiques afférentes. Nous nous intéressons donc aux parcours des artistes numériques, à la constitution et au maintien des pratiques en arts numériques tout au long de ces parcours et aux diverses effectivités de ces pratiques.

¹⁷ Que ce soit celui de monde de l'art, mais aussi celui de néoartisanat, de groupe de projet, d'éthos artiste. Nous y reviendrons au cours de la revue de littérature.

¹⁸ Cf. chapitre IV pour une discussion des concepts de singularité et de spécificité.

¹⁹ Nous introduirons plus tard dans l'analyse le concept de préhension, encore une fois emprunté à Whitehead.

Une première partie de notre thèse sera consacrée aux parcours de travailleurs technocréatifs. Nous allons dans un premier temps tenter de cerner très généralement le contexte au sein duquel se déroulent pour une bonne part les parcours et les pratiques technocréatives des travailleurs que nous avons interviewés, ce qui nous amènera à examiner différentes définitions du multimédia et des arts numériques (comme domaines et comme pratiques). Nous discuterons dans un second temps les différentes conceptualisations du travail créatif et culturel à travers une revue des travaux sur le travail créatif. Suivra, suite à un cadrage méthodologique concernant la notion de parcours, une présentation exhaustive des onze parcours de travailleurs technocréatifs interviewés dans le cadre de l'enquête. Mettre l'accent sur les parcours des travailleurs est une manière de pallier les difficultés que nous aurons eues à délimiter clairement le secteur du multimédia et ce que recouvre concrètement la pratique en arts numériques. La particularité de ces travailleurs est qu'ils mènent tous une pratique en arts numériques parallèlement à leurs autres pratiques technocréatives. La présentation exhaustive de ces parcours rendra visibles les multiples activités exercées conjointement par les artistes numériques, la pluralité des milieux dans lesquels ils s'inscrivent. Cette présentation des parcours mettra en évidence la constitution de la pratique en arts numériques dans toute son hétérogénéité. Les constats tirés de la présentation de ces parcours appellent de nouveaux modes de conceptualisation des parcours des travailleurs technocréatifs et de leurs pratiques en arts numériques.

Une deuxième partie de notre travail offre une reconceptualisation des parcours des travailleurs et de la pratique en arts numériques. L'incipit théorique (chapitre IV) cadrera l'analyse des trois derniers chapitres. Ces chapitres nous permettront de rendre visible l'hétérogénéité qui est à la base de la pratique en arts numériques via une critique de quelques modes de conceptualisation de cette pratique. L'opérationnalisation de l'étude des modes de constitution de la pratique en arts numériques se fera au travers de l'étude de configurations - des formes de mise en consistance, des concrescences situées de la pratique. Les concepts de réflexivité-médiation, trajectoire, *place*, assemblage, contiguïté, concrescence nous aideront à cerner ces configurations. Nous étudierons ainsi les multiples effectivités de trois ensembles d'éléments qui, suite à la présentation des parcours,

semblaient participer de multiples manières à l'endurance de la pratique en arts numériques : les technologies, les modes de l'organisé dans les arts numériques, et la pratique technocréative en entreprise ou en tant que travailleur indépendant. Le regroupement que nous avons effectué suivant ces trois ensembles nous permet aussi de discuter certains lieux d'explication privilégiés par la littérature existante sur les pratiques créatives - la pratique artistique déterminée par les entreprises, les milieux artistiques et/ou les technologies.

Nous étudierons dans ces trois chapitres les multiples interfaçages qui peuvent s'établir entre ces éléments et de quelles manières ils participent de la constitution de la pratique en arts numériques²⁰. Par exemple, les technologies s'interfaçent avec d'autres éléments pour constituer une pratique à un moment donné. L'interfaçage constitue le mode de relation entre les différents éléments qui constituent la pratique à un moment donné. Ce mode de relation n'est pas assimilable à une "structure of feeling"²¹, une manière unifiée et culturellement située de vivre l'activité créative, pas plus qu'ils ne s'effectuent suivant des conventions unifiées propres à un monde de l'art. Il s'agit plutôt d'un assemblage conjoncturel. Comme nous le verrons dans les quatre derniers chapitres de la thèse, l'étude de la pratique en arts numériques, dans toutes ses fluences et ses interfaçages, ne peut relever que d'une étude contextuelle.

²⁰ Nous proposons que les configurations entrent en consistance à travers des modes d'interfaçage ou d'assemblage entre les différents éléments hétérogènes qui participent à la constitution de la pratique en arts numériques. Voir la deuxième partie de la thèse.

²¹ Concept très discuté dans la littérature en *cultural studies* et que l'on doit à Raymond Williams (Grossberg, 1977; Williams, 2001).

Première partie : Multimédia, arts numériques, nouvelles figures du travailleur créatif et parcours d'artistes numériques

Chapitre I - Multimédia, arts numériques

Les artistes numériques interrogés dans le cadre de notre recherche menaient parallèlement plusieurs activités tout au long de leurs parcours : pratique artistique personnelle ou en groupe; engagement associatif le plus souvent dans des centres d'arts dédiés aux arts numériques ou aux arts plastiques; piges pour des entreprises appartenant au domaine du multimédia (production de sites internet, effets spéciaux deux dimensions (2D) et trois dimensions (3D), studio de développement de jeux vidéo). Afin de situer la spécificité des travailleurs créatifs œuvrant dans le multimédia, nous allons explorer ce que recouvre le secteur du multimédia. Comme nous nous intéressons plus particulièrement aux travailleurs technocréatifs menant une pratique d'art numérique, nous explorerons ensuite les définitions des arts numériques. Nous verrons qu'il s'agit d'un secteur spécifique, traversé de pratiques spécifiques donnant lieu à des œuvres d'art particulières. Les limites des différentes définitions existantes mettront en évidence la pertinence de notre approche méthodologique que nous détaillerons au chapitre III.

Pas n'importe quel type d'industrie créative. Le "multimédia", tentative de localisation

Ces dernières années, nous avons assisté à la multiplication des études empiriques étudiant les travailleurs des secteurs multimédias, les modes d'organisation de leur travail et les conditions de travail qui leur sont propres. Depuis longtemps, de nombreuses recherches émanant de champs disciplinaires variés - notamment la sociologie du travail, sociologie de la culture, les recherches sur les industries culturelles, l'économie de la culture pour ne citer que les principaux - ont abordé la question du travail et des marchés de l'emploi dans le

secteur culturel. De récents travaux sur le travail dans les médias traitent conjointement du travail dans les industries médiatiques traditionnelles et du travail dans les industries assimilées aux secteurs du multimédia²². Or si les industries, les pratiques et les travailleurs assimilés aux secteurs du multimédia entretiennent des parentés avec les secteurs culturels et médiatiques²³, ils semblent aussi constituer des espaces de production particuliers. Une étude des travailleurs des secteurs du multimédia et de leurs pratiques n'est pas équivalente à une étude des travailleurs créatifs d'autres secteurs²⁴.

Le multimédia est intégré dans une constellation de termes apparentés plus ou moins équivalents : nouveaux médias, multimédias, nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC). Le terme peut référer à divers secteurs de production constituant un domaine d'intervention pour les politiques culturelles publiques et comprenant des pratiques professionnelles particulières mises en œuvre par un ensemble de travailleurs ayant des caractéristiques similaires. Il peut référer encore à divers produits, une forme spécifique de média ou d'artéfact ayant une forte composante d'interactivité. Nous allons passer en revue quelques définitions institutionnelles existantes du secteur du multimédia pour arriver aux définitions du secteur selon les professionnels qui y œuvrent²⁵.

²² Pour une synthèse, voir Deuze (2007), sur le travail dans les médias (*media work*) et Banks (2007) sur le travail culturel (*cultural work*).

²³ Cela nous amènera à examiner la littérature scientifique s'intéressant plus largement au secteur des médias mais qui aborde des espaces de problématisation similaires aux nôtres.

²⁴ Par exemple, les industries créatives peuvent comprendre les industries de la mode, qui, si elles recourent des particularités des secteurs du multimédia, en diffèrent en certains points (McRobbie, 1998).

²⁵ Dans un secteur où l'évolution peut être rapide, il existe toujours des décalages entre des définitions institutionnelles sur lesquelles peuvent s'appuyer des politiques publiques ou culturelles, et des définitions provenant des associations professionnelles ou des travailleurs du secteur. Ces diverses définitions reflètent une certaine réalité en même temps qu'elles sont susceptibles d'exercer une performativité sur ces secteurs et leurs travailleurs. Pour une discussion des implications de tout système de catégorisation, voir Bowker et Star (Bowker & Star, 2000).

Les définitions économique-institutionnelles du secteur multimédia

Le système de classification des activités de la Culture et des Communications du Québec, produit par l'Observatoire de la Culture et des Communications du Québec (OCCQ) datant de 2004, isole la catégorie des producteurs multimédia. L'ensemble de ces producteurs multimédia forme, au sens économique, le secteur du multimédia. La définition de cette catégorie a été l'objet de nombreuses tractations dans les milieux des politiques culturelles québécoises, en particulier quant à l'inclusion ou non des jeux vidéo²⁶. Telle que définie par l'observatoire, la catégorie des producteurs en multimédia comprend :

(...) les établissements dont l'activité principale consiste à assumer, pour le compte de clients ou pour leur propre compte, la responsabilité et éventuellement le financement de projets multimédias à contenu documentaire, culturel, éducatif ou ludique, depuis l'étape du démarchage jusqu'à celle de la commercialisation. Ces établissements fabriquent des produits multimédias se présentant sous la forme de cédéroms, de sites Internet, de jeux pour ordinateurs, de logiciels de formation, de DVD-ROM, de bornes interactives, etc. Ce faisant, ils orchestrent les différentes activités liées à la conception, à la réalisation et à la diffusion de ces produits. (Observatoire de la culture et des communications du Québec, Allaire, S. Bernier, & Institut de la statistique du Québec, 2003)²⁷

Cette catégorie exclut du domaine de la production multimédia à caractère culturel les établissements dont l'activité principale est la production de produits multimédias à contenu corporatif, promotionnel, publicitaire ou commercial²⁸. Les établissements dont l'activité principale est le *e-learning* orienté entreprise, la fourniture de services informatiques, la production de logiciels d'application, de systèmes transactionnels (paiement en ligne, etc.)

²⁶ Cela pouvant avoir un impact sur les aides publiques au secteur des jeux vidéo suivant si ce dernier est défini ou non comme culturel.

²⁷ Ce mode de catégorisation de l'Observatoire classe des activités, pas des travailleurs ou des produits; il y a habituellement trois types de classifications et elles ne se recoupent pas.

²⁸ Comme le note toutefois l'OCCQ, aux fins de certaines enquêtes statistiques cependant, ces établissements peuvent être comptabilisés avec ceux du groupe des producteurs en multimédia.

ou de systèmes de communication (visioconférence, clavardage, etc.), la gestion de serveurs, de services d'accès à l'Internet ou d'hébergement, l'exploitation d'infrastructures ou de réseaux de communication numérique, ou la production de périodiques virtuels se présentant sous la forme de portails, de webzines, de « cybermédias », de cybermagazines, de magazines et de revues électroniques, etc.²⁹, sont exclus de la catégorie des producteurs en multimédia telle que définie par l'OCCQ.

Les artistes médiatiques et les lieux de production en arts médiatiques figurent dans deux autres catégories spécifiques (artistes en arts médiatiques d'une part et lieux de production en arts médiatiques d'autre part). Ce qui semble logique puisque notre étude comparée des pratiques suivant les secteurs isole une pratique en arts numériques qui, si elle n'est pas sans liens avec les autres secteurs du multimédia, constitue néanmoins une pratique ayant une spécificité forte et non réductible aux pratiques technocréatives d'autres secteurs multimédias. Toutefois, les artistes que nous avons interrogés traversent divers milieux appartenant au secteur du multimédia. Les artistes numériques de notre échantillon peuvent occuper des emplois de travailleurs indépendants dans le domaine de la production de sites Internet, dans la production de jeux vidéo (surtout dans des emplois liés à l'infographie, plus rarement des postes de direction artistique) ou encore dans les effets spéciaux dans les cas où ils ont une maîtrise des technologies de l'image en 3D. S'ils apparaissent assimilables au secteur des arts numériques du fait principalement de leur propre pratique artistique, cela ne leur interdit pas de circuler au sein de secteurs multimédias divers.

²⁹ Ces derniers établissements figurent dans la catégorie des éditeurs de périodiques virtuels. Tout comme les établissements dont l'activité principale est la production de produits multimédias à contenu corporatif, promotionnel, publicitaire ou commercial, ils peuvent être comptabilisés avec ceux du groupe "20201, Producteurs en multimédia" pour les fins de certaines enquêtes statistiques.

Le multimédia comme ensemble d'artéfacts

Suivant Lev Manovich (Manovich, 2001), nous pouvons explorer l'emploi du terme de multimédia tel qu'utilisé dans la presse populaire pour désigner un certain type d'artéfact. Commentant les travaux de Manovich, Wardrip-Fruin et Montfort notent :

(...) new media are the cultural objects which use digital computer technology for distribution and exhibition. Thus, Internet, Web sites, computer multimedia, computer games, CD-ROMs and DVDs, virtual reality, and computer generated special effects all fall under new media. Other cultural objects which use computing for production and storage but not for final distribution – television programs, feature films, magazines, books and other paper-based publications, etc. – are not new media. (Wardrip-Fruin and Montfort 2003, pp.16-17)

Toutefois, pour Manovich, cette définition pose problème. Tout d'abord, elle doit être révisée en permanence puisque de plus en plus d'objets culturels sont distribués électroniquement. Dans un futur proche, la quasi-totalité des objets culturels sont susceptibles d'être distribués électroniquement, le terme nouveau média perdra alors sa spécificité puisqu'il renverra à l'ensemble de ces objets culturels. De plus, baser la définition des nouveaux médias sur les modes de distribution d'objets culturels ne nous dit pas en quoi l'esthétique de ces objets peut être transformée par la distribution électronique. En d'autres mots :

(...) do Web sites, computer multimedia, computer games, CD-ROMs, and virtual reality all have something in common because they are delivered to the user via a computer? Only if the answer is at least partial yes does it makes sense to think about new media as a useful theoretical category. (Wardrip-Fruin and Montfort 2003, p.17).

Pour notre part, nous avons décidé d'étudier la spécificité du multimédia à travers la spécificité des parcours et des pratiques des personnes qui produisent des produits ou des œuvres culturels multimédia. Il nous semble que les spécificités esthétiques et technologiques de ces médias (en premier lieu desquels l'interactivité) entraînent de nouveaux modes de production culturelle qui ne sont pas sans conséquence sur les

pratiques des technocréatifs œuvrant dans le secteur et la constitution et le maintien de leurs pratiques.

Les définitions des professionnels œuvrant dans les secteurs multimédias et des organismes professionnels

Les organismes professionnels mettent de l'avant une définition classique et a minima du multimédia qui recoupe les définitions en termes d'artéfact vues auparavant :

The latest industry study sponsored by the New York New Media Association (NYNMA) offers the following definition: "The New Media industry combines elements of computing technology, telecommunications, and content to create products and services which can be used interactively by consumers and business users." (Christopherson, 2000. pp.2-3)

Mais y compris parmi les professionnels du secteur, les avis divergent sur ce qui est inclus ou exclu de ces secteurs, même si, comme le note Christopherson, l'ordinateur et l'Internet apparaissent comme les éléments centraux de ces définitions. Typiquement, les travailleurs de ces secteurs définissent le multimédia comme la convergence des médias traditionnels et des nouveaux médias :

New media workers typically define their field as including the convergence of "old" media (film and television) with Internet distribution and computer-driven technologies that combine and manipulate text, sound, and images (this includes "multimedia" products such as CD-ROMs). (Christopherson, 2004, p.545)

On pourrait alors tenter de cerner les secteurs du multimédia en repérant dans quelles industries les professionnels se revendiquant du secteur multimédia travaillent. Mais comme nous le constaterons chez les artistes interrogés, les professionnels du multimédia n'œuvrent pas dans un secteur industriel défini :

Because new media professionals produce numerous types of information, communications, and entertainment products in a wide variety of settings, they cannot be encompassed within any traditionally defined industry. (Christorpherson 2004, p.545)

Les diverses pratiques professionnelles attachées aux secteurs du multimédia sont en évolution constantes et ne peuvent pas, en raison de l'importance que l'évolution technologique y tient, être définies une fois pour toutes. Comme Grabher le remarque :

(...) The notion of the permanently beta, transient nature of new media obviously confounds any systematic empirical efforts because the research object does not constitute a crisply demarcated 'sector' (Grabher, 2002c, p. 1912).

Il existe de plus une dialectique entre les technologies de production numérique destinées aux professionnels et les produits de production numérique grand public (par exemple les logiciels de montage, de conception de sites internet) qui ouvrent la voie aux *producers*, néologisme qui renvoie à une participation des audiences de plus en plus en amont de la chaîne du processus de production culturelle grâce à la numérisation et à la démocratisation des moyens de production (Bruns, 2008)³⁰. Cela amène une reconfiguration constante des compétences et des technologies qui peuvent être définies comme grand public et celles qui relèvent de pratiques plus professionnalisées.

Les artistes numériques se trouvent souvent à la jonction de secteurs multimédias (production de sites Internet, jeux vidéo) et de secteurs plus traditionnels (graphisme traditionnel rattaché au secteur de l'imprimerie, mondes du cinéma ou de la production audiovisuelle, monde des arts plastiques, etc.) et de secteurs hybrides (effets spéciaux pour le cinéma et la télévision, arts médiatiques et numériques). Par ailleurs, leur pratique

³⁰ Voir par exemple la généralisation de compétence de programmation basique (*soft programming* : ces langages de programmation utilisant des interfaces en simplifiant l'usage. Ils ouvrent la manipulation informatique à des personnes ne possédant pas de compétences informatiques très poussées (comme le langage machine ou des langages de programmation de premier ou de deuxième niveau comme le langage C ou le DOS).

professionnelle peut intégrer des éléments analogiques, parallèlement à la pratique de technologies numériques et interactives (dessin, sculpture, pratique d'instruments de musiques par exemple, tournage et montage audiovisuel)³¹. La constitution de leurs pratiques semble ne pouvoir s'étudier que du point de vue de la multiplicité des secteurs au sein desquels ils sont impliqués.

À partir de cet aperçu des multiples définitions du multimédia, nous trouvons judicieux d'étudier les travailleurs technocratifs et leurs pratiques sous l'angle de leurs parcours, plutôt que de chercher à assigner a priori la complexité de leurs pratiques aux logiques d'un secteur prédéfini.

Arts numériques, arts médiatiques, essai de définition

Nous allons par la suite discuter les parcours des artistes en examinant plus spécialement les modes pluriels de la constitution d'une pratique en art numérique. Cette pratique recouvre et se différencie de pratiques en arts visuels, en ingénierie et en recherche et nombre des travailleurs étudiés identifient leur pratique comme relevant des arts numériques ou des arts médiatiques :

Aujourd'hui, multimédia, je trouve ça très vague, je m'associe pas vraiment au multimédia parce que le multimédia... Je vois ça beaucoup plus comme étant quelque chose sur Internet : mise en page, Quick Express, graphisme traditionnel, c'est beaucoup plus multimédia. Maintenant, je me définirais plus... L'art numérique... Quelque chose que je séparerai un peu de multimédia. Multimédia, c'est un terme tellement vague. Art numérique, ça veut dire qu'on fait des images à partir d'outils numériques. Ça se précise plus. (E21)

³¹ Christopherson note : " their activities should be seen as transforming conventional industries, including cultural and entertainment industries." (Christopherson 2004, p.545).

(...) ma pratique, ça consiste principalement, ce que je fais c'est que je travaille beaucoup en équipe, puis nous, on fait des installations interactives qui vont inclure les arts numériques, mais qui vont aussi se mélanger avec des technologies analogiques qui sont plus vieilles. (A06)

Nous allons ici essayer de cerner de manière provisionnelle ce que recouvrent les arts numériques.

Le terme *computer art* est apparu dans les années 60 et référait surtout à l'utilisation de l'outil informatique dans les œuvres comme l'élément qui les différenciait des autres formes d'art (Couchot et Hilaire, 2003, pp.37-39). Le terme art électronique quant à lui est plus flou et englobant et renvoie surtout à l'art vidéo³². À partir des années 90, d'autres termes sont apparus : "art virtuel", "art en réseaux", "cyberart", témoignant d'une diversification au sein de l'ensemble des arts numériques. Le terme d'art numérique, englobant ces différentes formes d'art dont la spécificité est liée aux technologies informatiques, est employé depuis quelques années. Comme le notent Couchot et Hilaire :

Alors que les appellations "art à l'ordinateur" ou "art informatique" renvoyaient à une technologie dont l'emploi restait limité, "art numérique" renvoie à un état de la société où cette même technologie, considérablement développée, contrôle la quasi-totalité des activités humaines. Ainsi, toute œuvre d'art réalisée à l'aide de dispositifs de traitement automatique de l'information appartient à l'"art numérique". Les plus courants de ces dispositifs sont les ordinateurs, petits ou gros, auxquels il faut associer les nombreuses interfaces qui permettent la communication avec l'ordinateur et les réseaux, lesquels permettent à leur tour la communication entre ordinateurs à des échelles locales ou mondiales. On utilise aussi certains éléments électroniques qui composent l'architecture des calculateurs (circuits intégrés, mémoires, etc.). D'un point de vue technique, une œuvre peut être totalement ou partiellement numérique. (Couchot et Hilaire, 2003, pp.38)

³² Le centre d'art Vidéographe à Montréal en est l'un des représentants.

Cette définition rappelle que l'art numérique utilise des technologies numériques qui sont devenues disponibles auprès d'un large public. Toutefois, comme nous le verrons dans le chapitre V consacré aux technologies, de nombreuses technologies sont développées dans le cadre de projets en arts numériques, la pratique en arts numériques consistant autant en une production d'œuvres au sens classique qu'une production de nouvelles technologies. La technologie ne peut s'appréhender comme simple outil au service de l'intention de l'artiste. La technologie, en tant que médium d'expression, est retravaillée dans le cadre de la pratique artistique. Des définitions mettent en avant la spécificité de la pratique, notamment en ce qui a trait à l'utilisation des technologies numériques non seulement comme outils, mais comme médium :

One of the basic but crucial distinctions made here is that between art that uses digital technologies as a tool for the creation of traditional art objects – such as photograph, print, culture or music – and art that employs these technologies as its very own medium, being produced, stored, and presented exclusively in the digital format and making use of its interactive or participatory features. (Paul, 2004, p. 8)

Suivant cette définition, l'œuvre résultante de la pratique en arts numériques ne peut donc être seulement analogique, comme dans le cas d'une photo ou d'une musique, mais inclut des éléments numériques. Sa diffusion peut se faire en dehors des circuits traditionnels de l'art contemporain (musées, galeries); la diffusion d'œuvres numériques peut se faire en ligne par exemple³³, en dehors de tout espace préalablement légitimé par un milieu artistique particulier.

Concernant les arts numériques, un dictionnaire des arts médiatiques en ligne en donne la définition suivante : "Forme d'art utilisant l'électronique, l'informatique et les nouveaux

³³ Cela peut expliquer que les modes d'inscription de l'artiste, de ses réseaux et de son public, ne sont pas localisables en termes purement géographiques. Concernant la diffusion des œuvres d'art numérique, l'espace de diffusion renvoie à un espace géographique réel, mais aussi virtuel (entendu au sens d'espace non matériel ouvert par les réseaux Internet), étant donnée la nature numérique de certaines œuvres qui peuvent n'être disponibles que sur Internet (Fourmentaux, 2005).

moyens de communication". Cette définition, se centrant sur les pratiques en arts numériques, poursuit :

La technologie et ses différents procédés sont détournés de leur usage habituel pour servir à la production d'œuvres d'art. Les artistes qui sont associés aux arts médiatiques travaillent entre autres en cinéma expérimental, en vidéo, en holographie, en infographie, en copigraphie et en art réseau. Ils créent des installations multimédias et interactives. Ils utilisent des ordinateurs, des télécopieurs, des satellites. Ce sont aussi des producteurs de radio et de télévision d'avant-garde, ou encore des musiciens dont les compositions, les enregistrements ou les concerts impliquent des ressources électroniques ou numériques. (Groupe de recherche en arts médiatiques - UQAM, 1996a)

La technologie et ses différents procédés peuvent être détournés dans le cadre de pratiques en arts numériques. Nous étudierons dans la deuxième partie de la thèse les formes d'appropriation originales des technologies par les travailleurs dans le cadre d'activités en arts numériques, ou encore ce que certains travaux assimilent à une éthique de *hacker* (Himanen, 2001). De plus, outre la double dimension technologique et artistique, cette définition laisse apparaître la multiplicité des médiums utilisés par les praticiens d'art médiatiques, et, corrélativement, la multiplicité des lieux ou des secteurs autour desquels ils gravitent (cinéma, vidéo, infographie, musique, télévision, radio). Même si les arts numériques disposent de lieux dédiés et semblent jusqu'à un certain point constituer un espace particulier dans la création artistique contemporaine, faire correspondre a priori la pratique des arts médiatiques à une sphère en arts numériques particulière, autonome ayant ses propres critères de reconnaissance et de valorisation nous apparaît insatisfaisant. La question du rapport des travailleurs interrogés à l'activité en arts numériques se pose alors avec encore plus d'acuité. Il reste que la pratique des arts médiatiques s'appuie souvent sur un mouvement théorique situé à la confluence des arts et de la technologie et dont la thématique principale concerne l'intégration de la science et de la technologie à la pratique artistique (Groupe de recherche en arts médiatiques - UQAM, 1996b). Cette théorisation de la pratique en arts numériques est favorisée par les nombreuses passerelles existantes entre le monde des arts médiatiques et le monde universitaire. Les aspects scientifiques et

expérimentaux peuvent constituer un pan important de la pratique en arts numériques comme nous le verrons par la suite.

Comme le notent justement Couchot et Hilaire, l'art numérique est à la fois transversal et spécifique, un art d'hybridation :

Transversal à l'ensemble des arts déjà constitués dont il continue de dissoudre les spécificités, les hybridant intimement entre eux, les redynamisant en les déplaçant. Mais aussi spécifique, totalement original dans la manière dont il redéfinit les rapports de l'œuvre, de l'auteur et du spectateur, dans la manière dont il mobilise en les conjuguant les modes de production des formes sensibles et les modes de socialisation de ces formes, dans la manière enfin dont il s'enracine dans les sciences et la technologie.
(Hilaire & Couchot, 2003, p. 115)

Les praticiens en arts numériques doivent donc gérer une activité de création complexe, faisant intervenir différents espaces et différents savoirs qui sont habituellement séparés (recherche artistique, scientifique, technologies analogiques, numériques). Nous chercherons à rendre compte des modalités d'effectuation de cette pratique par des artistes situés entre plusieurs médias, entre plusieurs espaces de production (entreprises, milieux des arts visuels ou plastiques, milieux des arts numériques). Nous constaterons que l'aspect à la fois transversal et spécifique des arts numériques informe les modalités particulières de leur pratique. Le caractère particulier de ce secteur va aussi déterminer une stratégie d'analyse de ces praticiens et de leur parcours.

Il est possible de relever des caractéristiques attachées aux secteurs multimédias et au domaine des arts numériques. Toutefois, ces différentes définitions apparaissent provisionnelles et sont en partie remises en question par un simple survol du matériau qualitatif que nous avons recueilli. Comme nous le verrons, les parcours des artistes numériques croisent plusieurs secteurs qui peuvent ne pas appartenir aux secteurs multimédias tels que nous les avons définis. La catégorisation sectorielle ou par domaine et les définitions existantes des arts numériques montrent leurs limites pour cerner les pratiques des travailleurs technocréatifs. Nous allons maintenant explorer les différentes

conceptualisations existantes des pratiques de production culturelles, créatives et/ou technocréatives. Nous présenterons ensuite les parcours de onze travailleurs menant une pratique en arts numériques, ce qui nous permettra d'évaluer dans quelle mesure les différentes approches et recherches existantes sur le travail et la pratique artistique et créative peuvent être mobilisées pour rendre compte des parcours des artistes numériques.

Chapitre II - Les études sur le travail et les travailleurs culturels et créatifs. De l'intérêt d'étudier les parcours des artistes numériques

Cette discussion à la fois théorique et empirique vise à la fois à discuter certaines des connaissances empiriques rassemblées sur les travailleurs créatifs, leur travail et leurs modes d'organisation et à explorer sélectivement des modes de conceptualisation de la pratique artistique et en arts numériques pour en relever les apports et les limites. Si nous avons cherché au maximum à ne pas anticiper sur les chapitres à venir, il nous a semblé intéressant, comme nous l'avons fait dans le premier chapitre, de discuter les apports et limites des recherches existantes en regard des caractéristiques de notre matériau de recherche, soit des parcours d'artistes numériques qui seront présentés au chapitre III et analysés dans les chapitres subséquents de la thèse. Le survol que nous effectuons des travaux existant sur la question est déjà informé par notre propre optique théorique et le matériau empirique de notre étude. Nous nous lovons dans la position de de Certeau, Giard et Mayol lorsqu'ils situent leurs propres travaux par rapport à ceux de Bourdieu et de Foucault :

(...) je ne vise pas à dresser un tableau, nécessairement illusoire, des travaux théoriques et descriptifs qui ont organisé la question ou l'éclairent en passant (...). Ce qui est en jeu, c'est le statut de l'analyse par rapport à son objet. Comme dans un atelier ou un laboratoire, les objets produits par une recherche résultent de son apport, plus ou moins original, dans le champ où elle a été rendue possible." (Certeau, Giard, & Mayol, 1990, p. 71-72).

Notons aussi que les travaux discutés dans le cadre de ce chapitre ne seront utilisés que marginalement dans la deuxième partie de la thèse. La deuxième partie de la thèse consiste plus, comme on le verra, en une proposition théorique et méthodologique pour penser

autrement les pratiques des artistes numériques qu'en une relativisation, une infirmation ou une confirmation des travaux existants sur la question.

Dans notre étude, nous aborderons les secteurs du multimédia du point de vue des spécificités du travail qui y est accompli. Quelles sont les caractéristiques du travail dans les nouveaux médias ? Nous allons examiner comment les recherches existantes portant sur le travail créatif et technocréatif peuvent fournir des outils pour penser la pratique en arts numériques. Nous discuterons plus en profondeur les conceptualisations de la pratique comme artisanat, comme pratique d'un monde de l'art et comme pratique attachée aux logiques de production d'industries culturelles. Cette discussion ouvrira sur notre proposition théorico méthodologique qui guidera notre étude de la constitution et du maintien de la pratique des artistes numériques, soit à considérer l'intérêt méthodologique d'étudier les modes de constitution de la pratique en arts numériques du point de vue des parcours des artistes numériques.

Le travail culturel a été jusqu'à récemment un thème peu traité dans les recherches en communication (Beck, 2003, p. 13; Mosco, 1996, p. 159)³⁴, même si les études sur l'économie créative et le travail créatif ont explosé depuis le milieu des années 90 (Christopherson, 2008, p. 74). Dans son ouvrage synthétisant les recherches actuelles portant sur le travail culturel, Banks relève trois grands courants de recherche concernant les études critiques³⁵ sur le travail culturel. Un premier courant recouvre la critique des industries culturelles considérées comme aliénantes (Horkheimer & Adorno, 1974) au sein desquelles le travailleur créatif serait contrôlé par des managers de la création (Ryan, 1992). Puis les recherches explorant, dans une optique théorique inspirée de Michel Foucault, les mécanismes de gouvernementalité qui enserreraient la constitution

³⁴ "In recent times there has been surprisingly little sustained research on the changing character of work in the cultural industries. Attention in media and cultural studies has tended to be directed toward questions of consumption and response, while political economy has concentrated on mapping basic changes in the overall structure of capitalism and corporate and governmental responses to them, leaving the everyday practice of cultural production as something of a black box." (Beck, 2003, p. 13).

³⁵ Banks met à part les études qui ne se situent pas dans une analyse critique par rapport au capitalisme (il cite notamment Löfgren, Seltzer and Bentley, Florida, Howkins, Leadbeater) (Banks, 2007, p. 94-95).

contemporaine de la subjectivité du travailleur créatif. Ces recherches s'intéressent à la manière dont le travailleur créatif se constitue à partir de discours, des technologies afférentes et de pratiques qui définissent la manière de performer une activité créative et les modes de constitution de la subjectivité de ce travailleur (Ursell, 2000). Enfin, des recherches recontextualisent le travail créatif et culturel dans une modernité avancée dont l'une des caractéristiques serait un approfondissement des capacités réflexives du travailleur culturel créateur de symboles³⁶. Ces recherches s'intéressent au surcroît d'agence offert aux acteurs contemporains : les travailleurs créatifs profitent de nouvelles possibilités offertes par les sociétés contemporaines qui, avec le déclin des institutions traditionnelles – famille, religion - offrirait plus d'options de vie aux individus. Il existe toutefois bien d'autres manières de conceptualiser la pratique de travail culturel ou créatif.

Chaque mode de conceptualisation du travail et de la pratique technocréative révèle des aspects de ce phénomène tout en en laissant d'autres dans l'ombre. Plus avant, nous postulons qu'il est nécessaire de confectionner un nouvel appareillage conceptuel pour rendre compte de la constitution et du maintien des pratiques en arts numériques le long des parcours des artistes numériques³⁷.

Un premier examen de leurs parcours montre que les artistes sont engagés simultanément dans des organisations artistiques (centres d'arts numériques, regroupement d'artistes) et dans les mondes de l'entreprise (souvent en tant que pigistes). Nous nous intéresserons aux recherches qui peuvent nous fournir des outils pour conceptualiser chacun de ces

³⁶ Ainsi, la dissolution des formes traditionnelles de sociabilité a pour effet de laisser à l'individu un éventail d'options plus larges dans les manières dont il décide de mener sa vie. Banks place dans cette perspective Lash et Urry, Giddens, Beck. Pour Beck, les marges de manœuvre offertes par cette nouvelle modernité se négocient par rapport aux instances de gestion sociale de cette modernité (Banks, 2007, p. 98). Ainsi, pour ces auteurs, les mécanismes de gouvernementalisation de l'acteur social offrent des marges de manœuvre et ne sont pas uniquement contraignants. Citons aussi Boltanski et Chiapello, qui dans *Le nouvel esprit du capitalisme* avançaient que la récupération de la "critique artiste" par le capitalisme, en plus de doter le capitalisme de nouvelles formes de séduction, offrait aussi de nouvelles formes d'agence à l'acteur social (Boltanski & Chiapello, 1999).

³⁷ Cf. deuxième partie de la thèse.

engagements observés chez les artistes que nous avons observés. Nous étudierons d'abord les recherches qui ont conceptualisé les milieux créatifs comme des mondes de l'Art. Puis nous effectuerons un survol des recherches étudiant la production culturelle comme production d'un secteur industriel spécifique : l'industrie culturelle. À la suite de la présentation de ces courants de recherches et de leurs limites vis-à-vis de notre matériau empirique, nous nous intéresserons aux cadres théoriques qui permettent d'appréhender les formes de mobilité des artistes/travailleurs créatifs entre ces univers, démarche nécessaire au vu de la pluralité des univers fréquentés par les artistes numériques au cours de leurs parcours et de la circulation des pratiques créatives entre ces univers.

La pratique en arts numériques comme pratique d'un "monde de l'art numérique" ?

Art worlds consist of all the people whose activities are necessary to the production of the characteristic works which that world, and perhaps others as well, define as art. Members of art worlds coordinate the activities by which work is produced by referring to a body of conventional understandings embodied in common practice and in frequently used artifacts...

The interaction of all the involved parties produces a shared sense of the worth of what they collectively produce. Their mutual appreciation of the conventions they share, and the support they mutually afford one another, convince them that what they are doing is worth doing. If they act under the definition of "art", their interaction convinces them that what they produce are valid works of art. (Becker, 1982, pp.34, 39, in Finnegan, 1989, p.31)

Ici les pratiques des artistes ne dépendent pas de logiques de production propres à des industries culturelles, mais des actes de tous les collaborateurs du monde de l'art organisé par des conventions propres. Selon Becker, les définitions des mondes de l'art reposent moins sur une définition des types d'œuvres produites et des types de pratiques afférentes à la production d'œuvre particulière au monde en question. Son concept de monde de l'art

permet de mettre en évidence la participation d'un ensemble d'intervenants (et pas seulement des artistes) à la production de l'œuvre d'art : "All artistic work, like all human activity, involves the joint activity of a number, often a large number, of people. Through their cooperation, the art work that we eventually see or hear come to be and continues to be" (Becker, 1982, cité dans Lloyd, 2006, p.162). Le caractère collectif du processus de production de l'œuvre artistique est mis en évidence par le grand nombre d'intervenants participant à un projet artistique qui se déroule par exemple dans un centre d'art numérique, participants allant au-delà les artistes (ingénieurs, intermédiaires qui sont souvent rattachés à des centres d'arts numériques et qui mettent en relation des personnes, professionnels divers, producteurs de matériels utilisés dans les arts numériques).

Le concept de monde de l'art de Becker a déjà été utilisé dans une étude sur les arts numériques en France (Jaccard-Beugnet, 2003). Le concept de monde de l'art de Becker appliqué à l'étude des pratiques en arts numériques mettrait en lumière le rôle des intermédiaires dans la production de l'art numérique, ces intermédiaires et les artistes concourant à la définition de ce que recouvre la pratique et à quels types de résultats cette pratique peut mener (œuvre, processus, outil logiciel à être utilisé ultérieurement par d'autres artistes). Au moment de sa genèse, la théorie des mondes de l'art de Becker se voulait une réponse à une sociologie des œuvres et au mythe du génie de l'artiste dont l'inspiration inexplicable serait la seule origine de la production conceptuelle et matérielle de l'œuvre. Ces analyses contre lesquelles les mondes de l'art se proposaient d'offrir un contrepoint n'exploraient pas les modes concrets de production des œuvres et le travail collaboratif d'un ensemble de personnes et d'objets qui concourraient à faire de l'œuvre d'art une réalité. Comme tout travail, la production artistique requiert une importante division du travail et une coopération élaborée entre les individus composant le monde de l'art. Ces individus agissent suivant un ensemble de conventions reconnues sur ce que doit être une œuvre d'art dans ce monde particulier (Becker, 1982, p. 35) :

(...) the network of people whose cooperative activity, organized via their joint knowledge of conventional means of doing things, produces the kind of art works the art world is noted for. (Becker, 1982, p. x)

Ainsi, ces modes de l'art ne tiennent pas seulement par les individus qui les composent et leurs multiples interactions concourant à la production des œuvres :

An art world is more than just a network of interacting people; it is also a set of conventions (artistic work is as normative as it is creative), a number of material and personnel resources mobilized for artistic production, and a distribution network. (Kimmel, 1983, p. 733)³⁸

De nombreux artistes numériques interrogés dans le cadre de notre enquête occupent des fonctions d'intermédiaires culturels dans le "monde de l'art numérique" (critique d'art, commissaires pour des expositions, gestionnaires de centres d'art numérique). Bien sûr, pour Becker les mondes de l'art étaient poreux, comme le note Finnegan (2007), mais Becker visait par ce concept à mettre en relief les conventions et pratiques qui font tenir ces mondes comme une réalité unitaire. Au sujet de sa propre étude sur les musiciens amateurs de Milton Keynes, Finnegan observe :

The 'musical worlds' of Milton Keynes were instances of such 'art worlds'. They were distinguishable not just by their differing musical style but also by other social conventions: in the people who took part, their value, their shared understandings and practices, modes of production and distribution, and the social organization of their collective musical activities. (Finnegan, 1989, pp.31-32)

Le concept de monde de l'art peut donc mettre en lumière un certain nombre de phénomènes et de conventions propres à un certain type d'activité, mais peut aussi induire en erreur dès que l'on prétend lui faire rendre compte de l'ensemble des processus entourant une pratique de création. D'ailleurs, comme le note Finnegan, Becker lui-même n'a jamais considéré ces mondes de l'art comme "concrete and bounded realities : indeed he stresses

³⁸ Ainsi, les moyens de distribution limitent la forme que les œuvres peuvent prendre.

that they do *not* have clear boundary around them, that they vary in their independence, and that people can be members of more than one such 'world'" (Finnegan, 2007, p. 188). Pour Finnegan, le concept de "musical worlds" permet de rendre compte de différents types de pratiques musicales amateurs. Dans la ville de Milton Keynes qu'elle étudie, il y a les musiciens amateurs répétant ensemble durant de longues périodes de temps et de manière extrêmement codifiée (la fanfare municipale); il y a les organistes, appartenant à un autre monde musical, qui peuvent être peu nombreux et se rencontrer de manière sporadique, mais qui sont pour autant très impliqués dans leur pratique et entretiennent des liens très forts avec d'autres sociétés d'organistes anglaises par-delà Milton Keynes; il y a aussi les musiciens vietnamiens, qui représentent un micromonde à l'échelle de la ville anglaise de Milton Keynes, mais qui pour autant s'inscrivent dans une longue et vénérable tradition de musique traditionnelle (Finnegan, 2007, p. 188) :

Thus some worlds are manifested by people actually living and interacting on the ground at a local level, others by largely symbolic ties linking them into more widely recognised conventions seldom realised in practice in the local setting. Structured musical activities always mean some joint organisation and shared symbols, but in a given locality or situation not all 'worlds' are equally concretised. (Finnegan, 2007, p. 188)³⁹

Pour Finnegan, le concept de "monde" ne doit pas faire surestimer l'autonomie dont jouirait un monde de l'art. Les mondes des praticiens amateurs de musique qu'elle a étudiés se recoupaient largement, des liens d'interdépendance existaient avec des mondes non musicaux à l'extérieur et à l'intérieur des "mondes" considérés - le système éducatif, l'église, les pubs locaux, les associations de musiciens régionales et nationales, qu'elle étudie dans la

³⁹ Cette remarque nous enjoint à ne pas rester concentrés sur la pratique comme une performance matérielle seulement. Si le contexte d'exécution d'une pratique l'informe de tout un ensemble de façons, une pratique est aussi informée par un ensemble d'éléments qui ne sont pas "à portée de main". Cette observation pointe vers le concept d'échelle (*scale* en anglais), largement utilisé dans les recherches en économie géographique, culturelle et en *cultural studies* pour expliquer l'articulation du local et du global dans les processus à l'étude (McCarthy, 2006).

deuxième partie de son ouvrage⁴⁰. À la différence des musiciens de jazz professionnels étudiés par Becker, les amateurs étudiés par Finnegan devaient gérer leur intégration dans une multiplicité de cercles sociaux, au-delà de leurs "mondes musicaux". De la même manière, les artistes numériques que nous avons étudiés le long de leurs parcours sont engagés parallèlement à leur pratique artistique dans une pluralité de cercles (à travers leurs piges en entreprise, leur engagement dans les cercles multimédias à Montréal, leurs rapports aux technologies qui informent leurs affiliations auprès d'entreprises)⁴¹.

Par ailleurs, le concept de monde peut connoter une certaine cohérence, alors que certains des mondes de la pratique musicale amatrice étudiée par Finnegan apparaissaient instables. Le concept de monde peut aussi impliquer une ampleur alors qu'une fois encore certains des mondes étudiés par Finnegan étaient de l'ordre des micromondes. De la même manière, le milieu des arts numériques montréalais est pluriel, divers, fragmenté en sous communautés. Finnegan en conclut que le concept de monde de l'art entendu dans un sens trop restrictif peut faire oublier la flexibilité et la relativité des systèmes de musique locaux :

"Even used with care, therefore, the term 'world' becomes difficult to apply without the implications of coherence, concreteness, stability, comprehensiveness and autonomy that tend to cluster round it." (Finnegan, 2007, p. 190).

⁴⁰ La critique que Bourdieu adresse à Becker dans les règles de l'art est de trop insister sur les mécanismes de coopération entre acteurs (ce dont rend compte particulièrement bien le concept de monde de l'art) et de ne pas étudier les rapports de pouvoir dans les mondes de l'art et entre les différents mondes de l'art. À contrario le concept de champ rend compte de l'intégration de ces mondes de l'art dans une structure sociale conflictuelle (Lamy & Béra, 2003, p. 184).

⁴¹ Et malgré ce qu'on pourrait qualifier à bien des égards de professionnalisme de la pratique : comme nous le verrons, les artistes numériques ont souvent suivi des formations spécialisées en arts, maîtrisent parfois des technologies de production numériques très pointues spécifiquement dédiées aux arts numériques. Cette maîtrise des différentes facettes de la pratique en arts numériques peut nécessiter du temps et un investissement personnel important, ce qui apparaîtrait a priori peu compatible avec un autre travail. Sur la notion de professionnalisme en sociologie du travail, voir Freidson (Freidson, 2001). Pour une discussion du professionnalisme des designers de sites web en Angleterre, voir Kennedy (Kennedy, 2010).

La pratique des arts numériques est hautement instable et versatile. Il n'existe pas de manières unifiées (par des conventions ou une tradition historique unifiée⁴²) de pratiquer les arts numériques en un lieu ou d'un lieu à un autre. La pratique s'articule à des technologies émanant d'institutions ou de monde extérieurs aux milieux des arts numériques. Les arts numériques sont en rapport avec les pratiques technocréatives et l'important bassin des industries multimédia à Montréal. La pratique en arts numériques s'inscrit, comme nous le verrons, dans un milieu de référence largement international qui se concrétise à l'occasion de rencontres plus ou moins formelles, de festivals et d'expositions. À la lumière des limites du concept, Finnegan propose dans la deuxième partie de son ouvrage de s'éloigner de la terminologie de Becker pour se concentrer plutôt "on some of the processes by which people in a sense 'trod out their musical pathways'," (Finnegan, 2007, p. 190) soit la manière dont les musiciens amateurs évoluent entre les mondes musicaux qu'elle a décrit dans la première partie de son ouvrage, et l'influence d'institutions transversales comme les églises ou les pubs sur leurs pratiques.

Comme on le voit, le concept de "monde de l'art numérique" peut poser problème, car il invite à envisager les effectivités des pratiques artistiques ou créatives seulement du point de vue de la constitution et du maintien du monde de l'art. La constitution de ces pratiques repose sur différents espaces ne relevant pas d'un monde de l'art numérique au sens strict (les filières de formation spécialisée en arts ou en multimédia à l'université, les centres de recherche universitaire, l'entreprise, les associations professionnelles). Par ailleurs, même les espaces dédiés aux arts numériques apparaissent pluriels – déjà transversaux en eux-mêmes, ouverts à une variété d'influences disloquant partiellement, selon nous, des conventions qui seraient propre à ces lieux de production artistique. De plus, les conventions de ce qui serait reconnu comme une œuvre d'art numérique sont plutôt floues et à cheval entre plusieurs domaines. Ajoutons que les pratiques en arts numériques peuvent

⁴² De ce point de vue, la pratique des arts numériques serait à l'opposé de la pratique des musiciens vietnamiens reposant sur une tradition forte et ancienne.

avoir un ensemble d'effectivités⁴³ qui dépasse la production commune d'une œuvre d'art reconnue dans un monde de l'art spécifique. La pratique en art numérique peut par exemple, comme nous le verrons, informer le travail de pigiste d'un artiste.

Les artistes numériques interviewés dans notre enquête évoquent à certaines occasions le "milieu" des arts numériques. Mais leurs modes d'engagement concret dans la pratique des arts numériques semblent plus dépendre de configurations particulières faisant intervenir une pluralité d'éléments, de configurations particulières informées par les parcours hybrides des artistes, qui se déroulent entre les entreprises privées, l'auto-entrepreneuriat, les milieux de l'art et leurs propres pratiques artistiques⁴⁴. Ces premières analyses nous ont fait entrevoir la difficulté de considérer les pratiques en arts numériques du point de vue des conventions partagées d'un monde de l'art numérique montréalais. Pour chacun des interviewés, le concept ou la notion de milieu ou de monde de l'art pouvait renvoyer à des réalités, des "conventions" ou des logiques de production disparates. Dès lors, il semble judicieux de recentrer nos analyses sur les parcours des artistes numériques et d'étudier les diverses manières dont se déploient leurs pratiques en arts numériques au sein de leur parcours.

Dans notre analyse, nous allons moins nous intéresser aux œuvres d'art numériques qu'à l'ensemble des pratiques effectuées par les artistes numériques, plus précisément à la constitution, au maintien et aux multiples effectivités de la pratique en arts numériques. Dans notre optique, toutefois, les pratiques artistiques de ces artistes ne seront pas étudiées comme concourant au maintien d'un monde de l'art numérique et de ses conventions, bien

⁴³ Cf. Chapitre IV pour une discussion sur le concept d'effectivité.

⁴⁴ Nous verrons que l'une des caractéristiques frappantes de ces parcours des artistes - par rapport aux parcours des autres technocréatifs ne menant pas de pratique en arts numériques - est qu'ils sont informés par une pluralité d'éléments, Cf. le chapitre III sur la présentation des parcours. Une première analyse des travailleurs de quatre secteurs du multimédia nous a amené à la conclusion que les technocréatifs travaillant dans les secteurs de la production de sites web, la production d'effets spéciaux ou les jeux vidéo ont une spécialisation beaucoup plus resserrée dans le cadre de leurs activités professionnelles. *A contrario* les artistes numériques pratiquent une pluriactivité qui est plus généralement l'apanage des travailleurs des milieux artistiques (pour une étude de la pluriactivité chez les comédiens, voir Menger, 1997).

que ce soit là bien entendu l'une de leurs effectivités. Ces pratiques sont articulées à différents centres d'arts numériques (chapitre VI) et s'entremêlent avec les pratiques professionnelles dans les domaines du multimédia (voir chapitre VII). Le rôle des non humains (les technologies entre autres) qui concourent au maintien de la pratique en arts numériques en la faisant devenir autre, sera pris en compte (chapitre V).

La pratique en arts numériques, entre particularités d'un "monde de production" ou d'une industrie culturelle/créative spécifique

Il va s'agir ici de conceptualisations qui localisent les logiques de pratiques à l'extérieur des acteurs sociaux. Le clivage entre l'acteur et la structure, soit entre l'artiste créateur incréé et les structures organisationnelles des industries créatives qui encadrent des pratiques technocréatives, constitue l'opposition la plus classique⁴⁵.

Étudier les artistes numériques et leur pratique comme liées à un "monde de production" propre à l'art numérique ?

Nous pourrions envisager de considérer les artistes numériques comme relevant du secteur des arts numériques qui est un sous-secteur dans la filière du multimédia, ou un sous-secteur de la production artistique. Salais et Storper liaient les dynamiques de production d'un secteur aux formes de production ayant cours dans ce secteur - une approche similaire à celle des courants de recherches associés à la production de la culture (Peterson & Anand, 2004). Le cadre d'analyse socio-économique développé par Salais et Storper permet

⁴⁵ Nous rendrons peu compte ici des recherches en économie politique des médias qui centrent leurs recherches sur les institutions et moins sur les pratiques des artistes ou des créatifs. Voir par exemple le livre de synthèse de Mosco (Mosco, 1996).

d'expliquer la pluralité des modèles de systèmes de production suivant la nature du produit et le processus de production. Il permet « d'intégrer la pluralité des registres d'action qui dépassent le recours au seul calcul économique privé, et la diversité des mécanismes de coordination qui intègrent l'existence de conventions et d'institutions » (Horn, 2001, p. 40). Distinguer différents mondes de production permet d'appréhender la pluralité des formes d'organisation de la production et se base sur la prise en compte de diverses conventions, propres à chaque monde de production, et qui permettent de gérer les incertitudes existant dans les relations entre acteurs économiques (Horn, 2001, p. 45). Dans son étude de l'industrie du logiciel, Horn distingue différents mondes de production en croisant deux critères : « premièrement, le degré de dédicace du produit; à des produits dédiés, spécifiques, où la production est « tirée » par la demande, sont opposés des produits génériques, anonymes quant à leur destination, où la production est « poussée » vers le marché ou les usagers; deuxièmement, l'absence ou l'existence de phénomènes de standardisation dans la fabrication du produit, en soulignant que la standardisation ne s'étend pas nécessairement au produit lui-même, mais peut se limiter aux méthodes et aux composants utilisés » (Horn, 2001, p. 46).

Ainsi, suivant une optique sectorielle, le travail dans les domaines du multimédia au sein duquel évoluent les artistes numériques étudiés serait lié aux particularités des secteurs multimédias et des arts numériques. Cette approche permet de voir dans quelle mesure les logiques de production d'un secteur comme les arts numériques sont spécifiques (comparées par exemple aux secteurs de la production de sites Internet, des effets spéciaux et des jeux vidéo) et participent à la constitution d'un "monde de production" (Salais and Storper 1993). Cette approche permettrait d'évaluer dans quelle mesure chaque contexte de travail des artistes numériques interrogés dans l'enquête forme un "monde de production" spécifique.

La limite de cette conceptualisation de la pratique comme résultant des particularités d'un secteur est que, comme nous l'avons vu, la définition du multimédia en tant que secteur fuit de toutes parts, est en reconfiguration constante. Il est difficile, comme nous l'avons vu, de circonscrire a priori ce que serait un produit "multimédia" ou une œuvre d'art numérique

(œuvre hybride par excellence). En outre, les artistes numériques naviguent entre différents contextes ou mondes de production. Il est difficile d'assigner la logique de leur pratique à un monde en particulier. Par ailleurs, le degré de dédicace du produit et le degré de standardisation de la production ne sont qu'un des facteurs informant la pratique des travailleurs technocréatifs. L'identification de mondes de production pose dès lors des difficultés de mise en œuvre méthodologique. Wittel remarquait que la structure industrielle classique ne permet pas de comprendre le secteur des nouveaux médias :

Whereas the structure of traditional industrial sectors is represented to a large extent by physicality and materiality (products, machinery, plants, transport and delivery systems), the structure of the Net sector can best be understood by looking at work relations and the process of networking as social practice. Indeed, the specificity of the Net sector as industry is that it is mainly created on the grounds of social relations, as a bottom-up network. In the case of New York, Indergaard (2000) and Pratt (1998) both present a detailed analysis of the making of 'Silicon Alley'. They persuasively show how Manhattan's new media industry is socially constructed on the grounds of networks and networking practices. The same is true for London's new media industry. (Wittel, 2001, p. 53)

Ainsi, les lignes de forces de l'industrie du multimédia tiendraient moins aux structures industrielles de ces secteurs qu'aux réseaux sociaux les constituant⁴⁶. Ces réseaux se forment notamment suivant les jonctions, les assemblages advenant le long des parcours des travailleurs créatifs. D'où l'utilité de s'intéresser aux parcours des travailleurs créatifs pour décrire leurs pratiques.

La pratique technocréative dans les industries culturelles et créatives

Comme le notent certains auteurs à rebours des études sur les formes d'organisation par projet et en réseaux au sein desquels circuleraient désormais des travailleurs nomades

⁴⁶ Ce peut être bien sûr le cas pour bien d'autres domaines que celui du multimédia.

dégagés des contraintes de l'entreprise, l'entreprise et ses hiérarchies continuent d'informer la forme prise par le travail dans l'économie contemporaine (Kraakman, 2003). Christopherson appelle à étudier les contextes industriels dans lesquels s'insèrent les travailleurs créatifs :

Although studies of the creative economy and creative work have exploded since the mid-1990s, the analysis of creative work has been disconnected from changes affecting the production environments within which creative workers enter the workforce, access jobs and build careers. This disconnection is related to the inherent nature of much creative work, which places a premium on self-expression, but is also attributable to a conception of creative work as individual enterprise. Because of an overwhelming focus on the individual visual artist, dancer or independent film director, little attention has been paid to the industry context in which creative workers build their careers. (Christopherson, 2008, p. 74)⁴⁷

Les travailleurs culturels ou créatifs sont, suivant certaines études en économie politique de la communication, placés sous la contrainte des formes d'organisation propres aux secteurs industriels médiatiques. Dans ce cas, la tâche du créatif est relativement standardisée⁴⁸, il peut exister une forte division du travail créatif. Un directeur artistique – représentant un peu le public - chapeaute la production (Maigret, 2003, p.239). De manière caricaturale, le travailleur créatif est considéré comme dépossédé de la plus value générée par son travail, la forte division des tâches dans les processus de création empêche son épanouissement, et les managers des groupes de projets occupent la fonction de nouveaux contremaîtres des usines de la créativité. Relativisons. D'une part, il n'est pas possible de postuler que la pratique des créatifs est façonnée uniquement par les contraintes organisationnelles propres

⁴⁷ Remarquons ici, comme nous le montrerons par la suite, nous rejetons partiellement l'alternative structure industrielle contraignante vs artiste libre. Notre intérêt envers les pratiques des artistes et leurs parcours n'équivaut à une acceptation de la liberté de l'acteur-artiste vis-à-vis des contraintes extérieures (voir le chapitre IV).

⁴⁸ Nous reviendrons sur cette question de la tension entre savoir ou pratique standardisée et savoir situé (notamment dans la discussion du savoir technologique comme savoir mineur).

à un type d'entreprise ou d'organisation⁴⁹. Par ailleurs, il existe une grande variété d'industries culturelles avec des niveaux de contraintes variables sur le travail des créatifs. De plus, les contraintes propres à la production en entreprise et les impératifs marketing ne sont pas toujours synonymes d'aliénation du travailleur créatif et de ses capacités expressives.

Les travailleurs créatifs peuvent évoluer dans différents types d'entreprises avec un niveau de division des tâches et de contrôle hiérarchique variable⁵⁰. Dans son étude sur les industries créatives, Caves (Caves, 2000) a étudié, à l'aide d'une théorie des contrats, les différences existant entre différents types d'industries créatives (théâtre, publicité, design de mode, production audiovisuelle) (Christopherson, 2008, p. 92). Dans un livre à venir, Hesmondhalgh et Baker s'intéressent justement aux spécificités du travail dans trois types d'industries créatives (Hesmondhalgh & Baker, 2010). Il n'est pas possible de généraliser à partir d'une conceptualisation de l'industrie culturelle censée rendre compte de l'ensemble des modes de production créative industrialisés. Dans sa théorie sur les industries culturelles (le pluriel indiquant bien leur diversité intrinsèque), Miège a développé un modèle d'analyse reliant le type de produit médiatique, la nature du contrôle de l'industrie, et le processus de travail. Il a dégagé trois types d'industries culturelles. Le type I réfère à la production de matériels médiatiques (postes de télévision, transmetteurs, etc.). Il inclut peu de travail créatif. Le type II couvre les réalisations audiovisuelles, où le processus de travail peu standardisable est basé sur l'artisanat et vise la production de prototypes. Cette production est assurée généralement par de très petites entreprises qui contrôlent leur processus de production. Le type III couvre les types intermédiaires : des produits médiatiques qui nécessitent des habiletés créatives et des processus de standardisation de

⁴⁹ "L'économie politique cherche à comprendre les formes culturelles en étudiant les contraintes qui pèsent sur les créateurs, même si elle ne peut postuler une équivalence simple entre structures organisationnelles et types de contenus, les structures de production ne déterminant pas les formes artistiques ou organisationnelles comme le rappelle Denis McQuail (1992)" (Maigret, 2003, p.183)

⁵⁰ C'est ce que montre un survol rapide des parcours des artistes interrogés dans notre enquête.

production (Mosco, 1996, p. 160). C'est au sein de ce type de production que les tensions entre les créatifs et l'"organisation" bureaucratique peuvent être le plus développées (Miège, 1989). Le mérite du modèle de Miège est de montrer qu'il existe une multiplicité de situations de travail dans les industries culturelles (y compris à l'intérieur d'un même secteur), et que les travailleurs créatifs peuvent être confrontés à un éventail de contrôles et de formes d'organisation sur leur travail. Parmi les artistes interrogés, nous verrons comment les artistes indépendants peu investis dans les mondes de l'entreprise ont, faute de moyens et de structure de distribution, du mal à diffuser leurs œuvres artistiques. De manière inverse ils peuvent avoir des difficultés à contrôler leur travail au sein d'industries où la diffusion de produits se fait à grande échelle. Bien que cette industrie ait été moins développée au moment où Miège concevait son modèle, les grands studios de développement de jeux vidéo pourraient être assez facilement assimilés au modèle de type III. Ce modèle de production a mené à la montée en puissance des fonctions de gestion de la créativité (*creative management*) dans certaines entreprises culturelles (Hesmondhalgh, 2002, p. 167). Certains des artistes numériques peuvent fréquenter ce type d'entreprise lors de leurs parcours et le rapport qu'ils entretiennent à leur pratique créative peut s'en trouver altéré, du fait du mode de gestion de la créativité y a cours, souvent guidés par des impératifs de mise en marché de produit.

Schématiquement, au sein des industries culturelles, les pratiques des artistes ou des créatifs sont souvent opposées aux contraintes propres à la diffusion de masse incarnée par les managers et les personnels en charge du marketing au sein de ces industries. Suivant Hesmondhalgh, le marketing serait devenu une dimension primordiale des industries culturelles et des économies basées sur le signe (Lash & Urry, 1993), l'aspect commercial prenant de plus en plus d'importance dans les processus de production de ces industries (Hesmondhalgh, 2002, p. 160)⁵¹. Il faut toutefois se garder, comme le note Hesmondhalgh,

⁵¹ Cette relativisation du rôle joué par la pratique de production ou de conception dans les industries culturelles est à contraster avec un regain du rôle accordé à l'artisanat observé par plusieurs auteurs dans les pratiques de création chez les travailleurs culturels et créatifs. Pour un essai défendant la valeur de l'artisanat et de la pratique concrète, voir Sennett (Sennett, 2008).

de généraliser les effets qu'aurait cette importance accrue du marketing dans le processus de production. Comme nous le remarquons au niveau de la diversité des types d'industries culturelles, il existe là aussi une pluralité de situations concrètes. Se penchant sur le milieu de la mode, Nixon constate qu'une segmentation plus fine des marchés a suivi le développement des techniques de marketing dans ces industries. Mais au lieu de réduire les possibilités des créatifs, une segmentation plus fine des marchés a permis aux créatifs de la publicité d'avoir plus de libertés dans leurs pratiques de création (Nixon, 1997). Comme le montre Hesmondhalgh, la caractéristique des industries créatives est de ne pas mettre trop de contrôle sur le processus de création, mais en revanche plus de contrôle sur la reproduction et la diffusion des biens culturels (Hesmondhalgh, 2002).

Comme le note notamment Christopherson, il est utile de décentrer l'étude des créatifs eux-mêmes pour s'intéresser aux structures des industries au sein desquelles ils évoluent (Christopherson, 2008, p. 74). Toutefois, dans le cas des artistes numériques, il est apparu difficile de dégager la manière dont une structure industrielle ou une communauté artistique particulière informait les parcours des artistes, en raison de la pluralité des activités de ces artistes et de la pluralité de milieux qu'ils traversaient au cours de leurs parcours. De plus, la production dans le contexte du travail immatériel n'a plus besoin des machines de l'usine, mais des cerveaux, des bras et des affects des travailleurs dans *et en dehors* de l'entreprise (Negri & Hardt, 2001, p. 262), certains auteurs évoquant l'usine sociale comme figure principale de la production contemporaine basée sur le signe et les services (Rosalind Gill & Andy Pratt, 2008). Ainsi, si les industries culturelles et leurs contraintes doivent être prises en considération, c'est parallèlement aux parcours des artistes et des créatifs qui se déroulent de plus en plus à l'extérieur des entreprises (Grabher, 2002c). Ce constat nous amène à élargir l'analyse des industries culturelles aux contextes social et culturel dans lequel ces industries s'insèrent et au sein duquel les travailleurs culturels et créatifs circulent.

La pratique technocréative : entre culture d'entreprise et culture sociétale

Ces recherches se concentrant sur l'étude du contexte culturel dans lequel s'insère la production des industries culturelles et créatives peuvent être vues comme l'envers des recherches s'intéressant d'abord aux industries culturelles comme organisations ou comme relevant d'un secteur industriel spécifique. Alors que les recherches sur les industries culturelles voient la culture moderne de masse comme façonnée par des logiques industrielles, les approches culturelles étudient l'inscription de ces industries dans un contexte culturel, social et dans une conjoncture politique particulière. La culture dans laquelle s'insère la production culturelle ne peut être considérée comme un monde clos, insularité à la manière d'un champ artistique ou d'un monde de l'art avec une autonomisation des critères de valorisation ou un ensemble de conventions partagées. Ces études émanant du champ des études culturelles critiques (*cultural studies*) mettent en évidence le caractère instable et pluriel de la culture :

Cultural studies has provided considerable refinement of what we might mean by that difficult term culture. In particular, it has provided a powerful criticisms of essentialist notions of culture which see the culture of a particular place and/or people as 'one shared culture' (Hall, 1994 : 323) as a bounded, fixed thing, rather than a complex space, where many different influences combine and conflict. (Hesmondhalgh, 2002, p. 39).

Ces recherches posent entre autres la question complexe de l'articulation de cultures sociales et de cultures d'entreprises (Du Gay, 1997; Negus, 2004). Cette optique théorique est particulièrement pertinente à l'heure où les carrières des travailleurs technocréatifs se positionnent à la jonction des entreprises⁵² et de milieux et de groupes extérieurs à l'entreprise (les logiques de la production culturelle professionnelle ne peuvent donc plus être uniquement localisées dans des industries séparées du social). Dans l'approche en

⁵² Entreprises dont les frontières avec le monde social et culturel les environnant sont de plus en plus perméables comme en témoignent les recherches actuelles en théorie organisationnelle critique. L'effectivité des logiques d'entreprise dépasse largement le cadre des entreprises, classiquement conçues comme closes (Böhm, 2005).

études culturelles, les chercheurs se sont intéressés aux pratiques sociales comme pratiques signifiantes et aux pratiques induites par tout processus signifiant :

We must "think" of societies or social formations as ever and always constituted by a set of complex practices; each with its own specificity, its own modes of articulation; standing in an "uneven development" to other related practices (Hall, 1977, p. 237)⁵³

Entre autres, les pratiques de production dans les industries culturelles étaient étudiées comme relevant plus largement de cultures propres à un ensemble de professionnels (Caldwell, 2008; Soar, 2002a, 2002b) ou comme cultures propres à un groupe d'individus⁵⁴. McRobbie se base sur les interviews de designers habitant le même quartier de Londres, ayant suivi des études dans le même établissement et travaillant dans le même secteur. Elle analyse les pratiques de ces designers du point de vue de la culture du design et de leurs pratiques professionnelles qui apparaissent relativement homogènes. McRobbie a également étudié les pratiques professionnelles des designers de modes britanniques. Pour elle, ces pratiques sont encadrées d'une part par les enjeux entourant la formation en design⁵⁵, d'autre part par la culture politique sur leurs lieux de travail ainsi que le discours

⁵³ Cette optique nous amène à relativiser la dichotomie entre les pratiques qui seraient réelles et le discours qui rendrait mal compte de ces pratiques. Les agencements matériels entourant les pratiques informent et sont informés par un certain nombre de discours qui, dans la production littérale d'objets qu'ils autorisent, peuvent être considérés comme autant de pratiques. Par ailleurs, les pratiques sont toujours signifiantes. C'est de ce point de vue que nous critiquerons les recherches qui posent les pratiques artisanales comme solutions aux superficialités (conçues comme délétères) du capitalisme contemporain (voir, notamment McIntyre (MacIntyre, 1984) et surtout le dernier ouvrage de Sennett (Sennett, 2008) dont la perspective est critiquée par Kennedy dans son étude des designers de sites web (Kennedy, 2010).

⁵⁴ Ainsi, Negus montrait comment la culture des managers WASP (acronyme de White Anglo-Saxon Protestants) des États-Unis influençait le choix des artistes qu'ils prenaient sous leur label (cette culture étant conçue du point de vue du social dans lequel évoluaient ces managers, et non uniquement du point de vue d'une certaine culture d'entreprise - les deux étant bien entendu liés dans une certaine mesure) (Negus, 1993).

⁵⁵ Et notamment le conflit genré entre les écoles d'art, plutôt masculines, et les écoles de design, plutôt féminines et devant gagner la reconnaissance de leur discipline en tant que discipline artistique.

des magazines de mode (McRobbie, 1998). Ces différents éléments informent la manière dont les designers de modes conçoivent leur activité professionnelle.

Les études de McRobbie, DuGay, Negus entre autres sont intéressantes en ce qu'elles rendent compte des articulations complexes entre les cultures de production et les cultures de consommation (Du Gay, 1996, 1997), et plus généralement de la manière dont les cultures de production s'articulent de manière plus large à la société⁵⁶. Elles laissent toutefois dans l'ombre les articulations complexes qui existent entre les différentes pratiques professionnelles menées par les créateurs⁵⁷. Concevoir les travailleurs créatifs et artistes du point de vue de leur culture nous amène à élargir la focale au-delà des industries culturelles proprement dites pour appréhender ces travailleurs et leurs pratiques dans un contexte culturel spécifique, mais aussi – et c'est sur ce point que nous mettrons l'accent dans la suite de notre travail - à prêter attention aux effets de circulations dans l'économie des diverses pratiques exercées par les travailleurs au cours de leurs parcours.

Au-delà des mondes de l'art et les industries culturelles : réseaux, groupes de projet, artiste entrepreneur, carrières nomades.

Terry Flew (2004) effectue une division entre les entreprises créatives classiques avec un contrôle du travail de type hiérarchique et les formes d'organisation en réseaux qui tendraient à devenir prévalentes dans la production culturelle contemporaine. Dans le modèle des industries culturelles prévaut un mélange de contrôle hiérarchique sur les créatifs et une relative autonomie dans la réalisation des tâches :

⁵⁶ Pour un survol des recherches effectuées sur l'économie de la culture, voir DuGay et Pryke (Du Gay & Pryke, 2002). Le CRESC (Centre for Research on Socio-Cultural Change) développe actuellement sous la direction de Nigel Thrift des programmes de recherche sur les industries culturelles inspirées des perspectives théoriques privilégiées en études culturelles (avec notamment une utilisation de la *French Theory* dont les travaux de Foucault et de Deleuze sont largement cités) mais aussi par les *Science and Technology Studies* (STS). La revue *Cultural Economy* en est le fer de lance.

⁵⁷ Ce qui est justifié dans le cas des études de McRobbie sur les designers de modes. Pour ce type de travailleur, la pluriactivité semble moindre que dans le cas des artistes numériques que nous avons étudiés.

Such organizational structures are marked by a perpetual tension between the formal, rule-governed nature of bureaucracy and the autonomy, indeterminacy, nonconformity that characterize creative work processes. The chronic danger is that creative personnel experience such processes as inhibiting the realization of their personal intellectual capital, and thwarting their intrinsic motivations in pursuing creative tasks. (Flew, 2004, p. 352).

Toutefois, ce seul modèle ne rend pas compte de l'ensemble des dynamiques de production créative et culturelle actuelles. Suivant certains observateurs, il y a depuis le milieu des années 90 une montée en puissance des formes d'organisation en réseaux⁵⁸ ouvrant la voie à des modalités de contrôle du travail, notamment pour les travailleurs créatifs :

The network organization model loosens considerably the control nexus between content creators and content distributors that had informed the large-scale cultural organization, replacing control through bureaucratic command with control through the market mechanism, directed toward a well qualified and increasingly mobile creative workforce. (Flew, 2004, p. 352).

Si les formes d'organisation en réseaux existent depuis longtemps dans la production culturelle professionnalisée, cette montée en puissance amène à repenser les analyses de ce type de production en de nouveaux termes⁵⁹. Ce mode d'organisation en réseaux concerne les projets artistiques montés autour de centre d'artistes, mais aussi les entreprises culturelles qui peuvent organiser leur production en montant des groupes de projets constitués de travailleurs engagés ponctuellement, ces travailleurs pouvant bénéficier d'une

⁵⁸ Notamment suivant les enquêtes sur la main d'œuvre créative de l'Union Européenne (Hartley, 2004, p. 353). Ce phénomène concerne aussi bien les travailleurs créatifs de secteurs multimédias que des comédiens, des techniciens de cinéma, des designers.

⁵⁹ Par exemple, la typologie que Miège (Huet, 1984) avait établie pour rendre compte des modes de production *dans* les entreprises culturelles nous semble moins adaptée pour comprendre ces formes de production en réseaux.

relative autonomie dans l'organisation de leur travail. Chez les artistes numériques que nous avons interrogés, ce mode d'organisation peut concerner des travailleurs indépendants se regroupant autour de projets artistiques en dehors de toute organisation formelle, mais constitue aussi un de leurs modes d'engagement avec les industries culturelles. Ce mode d'organisation en réseaux dessine la figure d'un nouveau travailleur créatif qui convoque moins le trope du salarié d'une industrie soumis à une forte division du travail créatif que celle du travailleur autonome s'engageant temporairement et suivant des configurations variables dans des groupes de projet spécifiques. Il devient donc urgent de décrire les mobilités des travailleurs créatifs entre différents sites de production (Tepper, 2002, p. 166), mobilités qui informent tout particulièrement les manières dont se constituent et se maintiennent les pratiques en arts numériques. Cela amène à repenser les conditions du travail et de l'emploi créatif dans ces nouvelles formes d'organisation. En outre, le trope du travailleur créatif, désarticulé des industries culturelles et de leurs aliénations diverses, est sujet à de multiples réassemblages laissant émerger les figures de l'artiste, du créatif-entrepreneur, du travailleur créatif et des conditions de travail dans la production culturelle professionnalisée.

Les conditions du travail créatif dans les organisations en réseaux⁶⁰

À la suite d'enquêtes auprès de professionnels du secteur des nouveaux médias, Christopherson identifie trois caractéristiques du travail chez les professionnels des nouveaux médias ou du multimédia :

Three characteristics define new media work and connect it with other, creative commodity production. First, work is project-based, that is, organized around production activities with a defined, short-term

⁶⁰ Pour une excellente synthèse des questions relatives aux formes d'organisation en réseaux, voir Grabher (Grabher, 2002c).

*completion deadline and built of specialized inputs*⁶¹. *Second, the nature of skill, including the tension between design and utility, is central to new media identity. Finally, like people in many creative occupations, new media workers face challenges in building a career. These challenges are a consequence of the project nature of work and the need to constantly upgrade and enhance skills. Skills are not enough, however. A successful new media worker must be “networked” and a font of new ideas. (Christopherson 2004, p.545)*

La forme d'organisation par projet, le mélange de "compétences"⁶² artistiques et de design et la complexité et la rapide évolution des savoir-faire exigés dans ce type d'activité dessinent des parcours professionnels heurtés, loin de la carrière planifiée au sein d'une organisation bureaucratique. Dans son étude des travailleurs créatifs des secteurs de la musique, de la mode et de l'art, McRobbie observe quant à elle une "hollywoodisation" des formes du travail dans ces secteurs, en écho aux nouvelles formes d'organisation observées par de nombreuses recherches sur les travailleurs créatifs et culturels (McRobbie, 2001)⁶³. Cette "hollywoodisation" du travail créatif et culturel est articulée, comme Christopherson l'avait observé dans le cas des nouveaux médias, à de nouvelles formes d'organisation en réseaux sous la forme de projets ponctuels. Elle en relève plusieurs caractéristiques. La culture de club des années 90 a installé la figure du créatif entrepreneur qui en plus de composer de la musique ou des animations sonores prenait en charge l'organisation logistique et la promotion de soirées servant à diffuser ses créations. McRobbie observe également que les travailleurs créatifs de ces secteurs ont un portefeuille de compétences

⁶¹ Dans un rapport de 2000, Batt et al. précisent : “the nature of work in the industry, much of which is organized around short term projects such as developing a website, an advertisement, or the special effects for a film”. (Batt, Christopherson, Rightor, & Van Jaarsveld, 2001, p. 4).

⁶² Ce terme est mis entre guillemets puisque son emploi implique un certain nombre de présupposés que nous critiquerons ultérieurement.

⁶³ Nous nous basons ici également sur le commentaire de Terry Flew des travaux de McRobbie (Flew, 2004, p. 353-354)

variées et occupent plusieurs types d'emplois, "both within formal organizations and in more informal networked culture" (Flew, 2004, p. 353)⁶⁴, ce qui peut renvoyer à la tension notée par Christopherson entre les "compétences" artistiques et les "compétences" en design, suivant la finalité du projet dans lequel les travailleurs sont impliqués. Dans le même ordre d'idée, ces travailleurs créatifs travaillent aussi de longues heures pour promouvoir leurs créations et trouver de nouveaux contrats lors d'événements festifs liés aux milieux des arts, de la culture et des médias. Ils sont souvent employés sur des projets ponctuels et, comme dans le cas des travailleurs des nouveaux médias, ont peu de visibilité concernant leur avenir professionnel. McRobbie note que la nature hautement individualisée de ce type de travail et d'organisation en réseaux amoindrit la culture politique des travailleurs créatifs et leurs possibilités de contester leurs conditions d'emploi. Son enquête montre, entre autres, les limites de la vision optimiste du travailleur nomade qui serait libéré des contraintes de l'organisation hiérarchique et qui organiserait son travail avec une grande autonomie (Arthur & Rousseau, 1996), constituant un entrepreneur modèle adapté aux nouvelles formes de production capitaliste⁶⁵.

La définition que Christopherson donne du travail dans les nouveaux médias ainsi que l'enquête de McRobbie sur les designers mettent en avant la difficulté pour les travailleurs de construire une cohérence dans leur parcours professionnel, où les emplois passés apporteraient une expérience qui peut bonifier la pratique professionnelle et enrichir les possibilités du travailleur en termes de technologies, de compétences, de réseaux professionnels (Christopherson 2004, p.545). Nous verrons par la suite que les artistes

⁶⁴ Ce que nous retrouvons chez les artistes numériques étudiés dans le cadre de notre enquête.

⁶⁵ Ce trope de l'artiste comme entrepreneur idéal a déjà été critiqué dans le cadre de certaines recherches sur les travailleurs créatifs : "As Ross makes clear, creative workers and the cultural or creative industries more generally are imbued with an extraordinary range of capacities, which relate to wealth creation, urban regeneration and social cohesion (Gill, 2002, 2007; Pratt and Gill, 2000; Pratt et al., 2007). The notion of a creative class has been roundly critiqued elsewhere (Peck, 2005; Pratt, 2008), as has the use of the creative industries in policy discourse, particularly in the context of the 1990s UK New Labour government (Garnham, 2005; Hesmondhalgh and Pratt, 2005; McRobbie, 1998, 1999, 2003; Pratt, 2005). Here, though, our focus is on the claims that artists and creatives are 'model entrepreneurs', the ideal workers of the future." (Gill and Pratt 2008, pp.13-14)

numériques que nous avons étudiés éprouvent souvent des difficultés à maintenir la spécificité d'une pratique technocréative au cours des emplois successifs qu'ils occupent tout au long de leur cheminement (Cf. Chapitre III). Les modalités de déroulement des carrières des travailleurs dans des secteurs de nouveaux médias diffèrent des modes classiques de progression hiérarchique au sein d'une organisation. Les travailleurs ne cherchent pas forcément à "faire carrière" au sens classique dans les nouveaux médias, c'est-à-dire évoluer dans l'échelle hiérarchique d'une organisation avec un glissement des fonctions de conception vers des fonctions d'encadrement et une progression du salaire à la clef. Considérer leurs parcours et évaluer leur "succès" à l'aune de ces critères rendrait peu compte de formes de mobilité horizontale observées chez les artistes numériques que nous avons interrogés, mais dont nombre d'enquêtes sur les travailleurs créatifs rendent compte. Travaillant au niveau de la conception dans un domaine particulier, ils vont souvent chercher à élargir leur pratique de conception à d'autres secteurs ou s'initier à l'usage de technologies différentes. Ces formes de mobilité témoignent d'un attachement très fort observé chez beaucoup de travailleurs que nous avons interrogés vis-à-vis des tâches de conception, nourrissant la thèse d'un renouveau de l'éthos de type artisan chez les "sans cols" dans ces secteurs (Ross, 2003, p. 15). Cet éthos artisan est promu par certains auteurs comme antidote aux superficialités du capitalisme cognitif contemporain (Sennett, 2008)⁶⁶.

⁶⁶ Pour nous, une défense des savoirs situés n'a pas à entraîner la revalorisation d'une logique artisanale. Cette revalorisation des pratiques artisanales, aux accents parfois conservateurs (Sennett, 2008) discrédite un certain nombre de pratiques contemporaines comme superficielles - par exemple, la pratique de réseautage, une socialité de réseaux (Wittel, 2001) des travailleurs devenus, en contexte de désintégration des structures organisationnelles classiques, des auto-entrepreneurs. Par exemple, discréditer la socialité des rapports sociaux de l'auto-entrepreneur du secteur du multimédia empêche de concevoir ces rapports et les multiples effectivités qu'ils peuvent avoir sur les pratiques professionnelles. *De ce point de vue*, la notion de communauté ou de monde de l'art est peut-être à repenser pour comprendre les logiques professionnelles contemporaines de ces secteurs. Il nous semble que le type de relations sociales mises de l'avant dans les mondes de l'art par Becker ne recoupe pas totalement le concept de socialité de Wittel. Nous nous plaçons ici dans la lignée des réflexions de Kennedy (2010).

Ces recherches nous enjoignent d'étudier les technocréatifs non plus seulement à l'intérieur des murs de l'usine mais aussi en dehors, pour prendre en compte la diversité des milieux traversés dans leurs parcours et apprécier les modes hétérogènes de la constitution de leur pratique en arts numériques.

Pratiques créatives hors des murs de l'industrie créative et nouvelles figures du créatif

Si nous concevons le travailleur technocréatif comme circulant pour une large part en dehors de la structure des industries culturelles d'une part et des mondes de l'art d'autre part, le trope du créatif peut se réarticuler à de multiples éléments : comme travailleur nomade, qui n'aurait pas de lien contractuel fort aux entreprises; comme artiste, qu'il s'agisse de l'artiste créateur original (parce que) solitaire, de l'artiste membre d'une bohème créative ou d'une classe créative qui se définit plus par l'appartenance à cette classe que par son intégration dans une entreprise.

Des carrières en dehors de l'organisation et le trope des carrières nomades

En socio-économie du travail, de nombreuses recherches se sont penchées sur les nouvelles formes de carrière des travailleurs à l'heure de l'amointrissement des emplois pérennes au sein de grandes organisations. Des recherches sur les carrières portfolio (Clinton, Totterdell, & Wood, 2006; Mallon, 1998) et les carrières nomades (Arthur & Rousseau, 1996) rendent compte de nouvelles formes de mobilité qui, si elles sont paradigmatiques des secteurs culturels et créatifs souvent organisés sous la forme de projets, tendent à devenir un modèle de travail dominant⁶⁷ :

⁶⁷ Une enquête réalisée au sein de l'Union européenne entre 1995 et 1999 révèle que dans les secteurs culturels les travailleurs sont trois fois plus nombreux à avoir un statut de travailleur indépendant que dans les autres secteurs de l'économie (40.4% des travailleurs de ces secteurs sont des travailleurs indépendants contre 14.4% dans les autres secteurs) (Flew, 2004, p. 353).

La nouvelle vision dépasse donc ce centrage sur l'organisation, pour ouvrir la compréhension des carrières, mais aussi des apprentissages et des constructions d'identités notamment, à bien d'autres communautés informelles auxquelles les individus sont associés et dans lesquelles se transmettent des informations, des façons de voir, des manières de penser, des trucs du métier, ou encore des possibilités d'emploi (Cadin et al. 2000). C'est dans le cadre de travaux sur des réseaux d'entreprises, surtout des réseaux de PME que ce type d'échanges et de transferts ont été observés, notamment dans le cadre de la Silicon Valley (Saxenian, 1995; Cadin et al. , 2000).(Tremblay 2003, p.260)

Toutefois, et contrairement à ce que laissent penser nombre de discours sur la créativité et l'innovation généralisées, le secteur créatif et culturel possède des spécificités qui interdisent de généraliser ses modes d'organisations à d'autres secteurs de l'économie :

Marginal par son poids économique et par ses effectifs, mais non par sa visibilité sociale, le monde des artistes et du travail artistique apparaît aujourd'hui, avec certaines de ses caractéristiques constitutives, comme un révélateur original de certaines tendances récentes dans l'évolution des modèles d'organisation économique de la production – paradigme de la flexibilité et de la spécialisation souple (Storper, 1989) – et dans celle, corrélative, des comportements sur le marché de l'emploi – brièveté des contrats, alternance de périodes d'emploi et de chômage, excès structurel d'offre de travail. Les limites du rapprochement tiennent au caractère purement prototypique de la production artistique et aux incertitudes de marché qui en résultent. (Menger 1994, p.4)

Les pratiques de travail créatif considérées sous l'angle des carrières nomades constituent un envers de la pratique de conception technocréative conçue comme acte intégré à une logique d'entreprise (modalité de travail qui, comme nous le verrons, persiste dans les secteurs créatifs). Une pratique créative qui ne s'exerce pas suivant la division du travail et la structure hiérarchique d'une organisation donnée peut s'exercer de plein de manières. Toutefois, les théoriciens des carrières nomades vont concevoir ce travail hors de l'entreprise comme la stricte antithèse du travail en entreprise et mettre de l'avant le versant

positif de la mobilité professionnelle choisie où le travailleur libéré des contraintes organisationnelles irait de projet en projet pour parfaire son portefeuille de compétences. Ces recherches aboutissent notamment à dresser une typologie des carrières basées sur une forte mobilité.

D'une part, cette mobilité est considérée plutôt positivement puisque vue comme l'antithèse des contraintes de l'organisation hiérarchique, sans égard pour les formes de précarité corollaires de certaines formes de mobilité professionnelle contrainte (Culié, 2007, p. 7; Livian, 2004; Szabó & Négyesi, 2005). D'autre part, ces recherches peuvent plus ou moins discrètement convoquer la figure du travailleur expert/professionnel qui "posséderait" des "compétences" et les mettrait en œuvre dans des contextes variés, trope particulièrement prégnant dans nombre de discours sur l'économie du savoir où les "compétences" sont perpétuellement réifiées puisque constituant un enjeu économique puissant⁶⁸. Les "compétences" qui seraient logées à l'intérieur du travailleur y sont considérées comme existant en soi, des réalités autonomes. L'optique théorique que nous privilégions, prenant en compte les nouvelles formes d'organisation en réseaux, amène à considérer ces "compétences" du point de vue de leur contiguïté à des contextes de performance spécifiques, situés⁶⁹. En ce sens, les compétences relèvent plus de savoirs situés que d'une pure potentialité fixe et abstraite. Il devient urgent de mieux appréhender les figures hybrides du travailleur créatif dans l'économie actuelle pour saisir l'hétérogénéité qui participe de la constitution de la pratique en arts numériques.

⁶⁸ Pour une critique de la notion de connaissances dans l'économie du savoir, voir les travaux de Rob Shields (Shields, 2002, p. 26). Nous y reviendrons au chapitre VI. La réification des compétences semble dans ce cadre faire écho à la substantialisation des organisations économiques traditionnelles comme l'entreprise.

⁶⁹ Dans les organisations par projets, la connaissance est pensée comme attachée aux travailleurs et non pas dépendante de l'organisation où le travail est effectué, une autre manière de privilégier la réification des connaissances dans l'individu : "In general, substantial knowledge, experience, and capabilities are embodied in highly mobile project members who typically collaborate simultaneously with a broad range of firms." (Grabher, 2002c, p. 1915).

Nouvelles figures de l'artiste en travailleur

Les reconfigurations actuelles de la pratique créative et culturelle ne concernent pas seulement les modes d'organisation du travail dans ces secteurs, mais aussi la figure même de l'artiste-travailleur. Lloyd fait reposer son analyse de la bohème créative de Chicago sur l'existence d'un éthos de l'artiste bohème et romantique - l'image du créateur incréé - qui se trouve récupéré par le capitalisme à l'ère du travail immatériel qui consiste en la production de symboles⁷⁰. Cet éthos de l'artiste bohème – une construction socialement et historiquement située, le modèle de l'artiste baudelairien du 21^{ème} siècle en marge des normes bourgeoises du social - serait le mana qui animerait la bohème créative de Wicker Park aujourd'hui, un quartier de Chicago où tendent à se rassembler des créatifs et des personnalités du secteur des médias (Lloyd, 2006). Mais il devient de plus en plus difficile de concevoir les travailleurs culturels comme des artistes répondant à l'idéal type du marginal baudelairien qui rejeterait les valeurs bourgeoises de la société économique productive. Bloqués entre leurs aspirations artistiques et les contraintes d'une production culturelle industrialisée, les artistes ont de plus en plus de mal à maintenir une identité distincte de celle du travailleur créatif employé dans les industries de l'imaginaire (Maigret, 2003, p. 184), ce phénomène s'illustrant par l'apparition des figures hybrides de l'artiste entrepreneur, du professionnel créatif, du technocréatif nomade qui subvertissent les oppositions entre l'artiste libre et sans compromis, l'entrepreneur, dont la motivation première est l'agencement de moyens de production en vue de générer un profit (Giraudeau, 2007; Schumpeter, 1982), et le travailleur soumis aux impératifs de la production industrielle. Ainsi, le trope des artistes-bohèmes comme marginaux, locaux, insulaires se réarticule de multiples manières dans le contexte actuel d'une nouvelle économie mettant l'accent sur la créativité. Au sujet de la bohème créative de Wicker Park à Chicago, Lloyd observe :

⁷⁰ Ce n'est plus (seulement) la force des corps qui est exploitée par la machinerie capitaliste, mais la puissance (créative) des esprits (Negri & Hardt, 2001, p. 356-357).

(...) the paradox of how a sociocultural space that has long been understood in terms of marginality within and in opposition to the capitalist economy can suddenly emerge as a source of comparative advantage for new capitalist strategies. (Lloyd, 2006, p. 17)

L'artiste est désormais un travailleur (Menger, 2002) qui doit gérer son insertion dans les multiples réseaux de l'économie créative contemporaine basée sur la production de signes. Les valeurs de créativité et d'instabilité propre à l'éthos bohème telle que décrite par Lloyd sont selon lui particulièrement bien adaptées aux régimes de production actuels de l'économie du savoir. Corrélativement, Healy note qu'il devient urgent de mieux connaître les créateurs de symboles - désignant par là de manière générique les artistes et les travailleurs créatifs qui semblent devenir tellement centraux (Healy, 2002). Certains auteurs vont théoriser l'émergence d'une nouvelle classe créative participant directement à la production de richesse dans l'économie de la connaissance basée sur la créativité. Ross évoque l'industrialisation de la bohème créative (Ross, 2003, in Kennedy, 2010, p.189). Centrant son étude sur les occupations, et non sur les industries créatives, Florida identifie l'émergence d'une classe créative composée d'individus fortement mobiles et qui effectueraient des tâches créatives dans le cadre de leur travail (Florida, 2004; Healy, 2002). Cette classe créative ne travaillant pas forcément au sein des industries culturelles, mais pouvant être composée de travailleurs nomades travaillant dans des groupes de projets, mêlant les statuts du professionnel, du salarié, et de l'entrepreneur⁷¹ a besoin d'un environnement inspirant, tolérant avec une riche vie nocturne pour entretenir et développer sa sensibilité créative⁷². Certains aspects de ces recherches trouvent des applications en termes de politiques publiques ou culturelles. Le *creative index*, un indice créé par Florida et censé rendre compte de la manière dont un lieu peut stimuler la créativité de la classe

⁷¹ Soit les trois idéaux-types relevés en sociologie des professions par Freidson (Freidson, 2001).

⁷² Favorisant la culture club évoquée par McRobbie, si importante pour des individus occupant des emplois précaires et organisés autour de projets spécifiques (McRobbie, 2002).

créative, a été repris dans la cadre de politiques publiques municipales pour promouvoir des villes ou des régions comme créatives⁷³.

La question de l'existence ou non d'une "classe créative" a été amplement discutée et critiquée dans la littérature académique (Healy, 2002; Peck, 2005; Andy C. [1] Pratt, 2008)⁷⁴. Toutes les recherches visant à repérer les compétences qui seraient au cœur de la nouvelle économie (comme par exemple les recherches de Florida sur la classe créative) ont mené à une essentialisation de cette classe créative, de ses compétences et de son éthos supposé (voir par exemple Tepper, 2002). Il existe à l'intérieur de la classe créative des travailleurs et des pratiques très dissemblables. Cette approche (tout comme celle de Lloyd et son concept d'éthos bohème) va à l'encontre de notre méthodologie d'analyse qui cherche au contraire à pluraliser les modes – instables – de constitution de la pratique en arts numériques, et l'hétérogénéité des éléments qui participent à cette constitution - pluralité qui n'est définitivement pas subsumable selon nous à un éthos bohème qui perdurerait depuis le milieu du 19^{ième} siècle, où au trope très en vogue de "classe créative".

Ces recherches peuvent aider à cerner et qualifier les modes actuels du travail dans les secteurs créatifs et culturels, notamment la généralisation de nouveaux modes d'association.

⁷³ Cette classe créative est plus que jamais performée par les politiques publiques entourant la promotion de la créativité et des villes créatives. Dans ce contexte, le rôle des recherches sur la créativité a une forte dimension politique. Venkatesh notait que l'étude des communautés culturelles de Chicago a inspiré des politiques publiques qui ont performé ces communautés que les recherches prétendaient décrire. Telle que décrite par l'école de Chicago : l'idée de communautés culturelles était une manière de représenter le réel, mais qui ne tenait pas entièrement compte des flux migratoires qui menaçaient toujours toute identité "identifiée" de changer, se modifier, ne plus trouver son principe de réalité par les caractéristiques qu'on lui a prêtées dans un premier temps (Venkatesh, 2001). Les politiques publiques négligeaient ainsi ces mobilités et ces flux migratoires s'en tenant à une définition identitaire des communautés. Pour une critique de l'idée d'appartenance identitaire du point de vue des études culturelles critiques, voir Probyn (1996, p.43 et p.59). Voir aussi le concept de communauté sans identité (Agamben, 1990)

⁷⁴ Notamment, certains lui reprochent de mettre en équivalence des "travailleurs du savoir" qui peuvent n'avoir que peu de rapport avec ce qui est habituellement conçu comme des travailleurs créatifs. Les comptables sont par exemple mis sur un pied d'égalité avec les graphistes de sites web puisqu'étant tous les deux des contributeurs de l'économie du savoir (Healy, 2002).

La figure du créatif, de l'artiste ou du travailleur multimédia s'y trouve souvent articulée à un discours plus général concernant l'émergence d'une nouvelle économie du savoir (Healy, 2002) qui convoie un certain nombre de présupposés au sujet de ces travailleurs créatifs et de leurs pratiques, menant à une révision de la conception classique de l'artiste. Comme nous allons le voir, une pluralité d'éléments contemporains participe de la constitution de la pratique technocréative et de la pratique en arts numériques des artistes que nous avons étudiés. Envisager les artistes numériques sous l'angle de leurs parcours particuliers nous permettra de prêter attention à la pluralité des éléments et des manières dont les artistes numériques effectuent leurs pratiques dans le contexte contemporain⁷⁵.

La forme d'organisation en réseaux que nous avons décrite ici et dont nous avons essayé d'entrevoir les implications n'amène pas la disparition des formes de contrôle hiérarchique dans les entreprises culturelles - il est toujours question de métissage. Mais cela nous amène à repenser la création artistique traditionnellement conçue comme attachée à un monde de l'art d'une part, et des industries culturelles hiérarchisées d'autre part, dans un contexte où les discours sur la créativité, l'individualité et la mobilité sont de plus en plus prégnants. Notre optique méthodologique, privilégiant les parcours des artistes, nous permettra de penser ces évolutions et nous proposerons, en deuxième partie de la thèse, un nouvel appareillage conceptuel pour rendre compte de parcours de travailleurs créatifs qui se déroulent – entre autres - à la jonction des modes de l'organisé des milieux artistiques et des industries culturelles.

⁷⁵ La reconnaissance de l'émergence de ces nouvelles figures du créatif, qui aille au-delà des discours évangéliques sur l'économie du savoir, est d'autant plus urgente que dans certains secteurs, ils ne peuvent bénéficier des mécanismes de protection collective allouée aux travailleurs créatifs : "Basically, however, talent and some prestigious craft guilds (such as the Cinematographers Guild) have focused their attention on retaining the shrinking number of good jobs for their members. They have generally chosen to ignore the entrepreneurial, multi-skilled, hybrid workforce that is growing at the periphery of the industry. According to one officer for the Directors Guild : 'These are bad jobs. We don't want to have anything to do with them' (personal interview, April 2005)." (Christopherson, 2008, p. 88)

Chapitre III - Parcours d'artistes numériques

Précisions méthodologiques

Nous allons présenter ici les onze parcours de travailleurs créatifs exerçant entre autres une pratique en arts numériques. La présentation des parcours remplit un rôle spécifique dans l'économie générale de notre travail. On nous permettra donc, à l'occasion de ces précisions méthodologiques, d'anticiper quelque peu sur les développements qui seront opérés en deuxième partie de thèse.

Ces travailleurs ont été interviewés dans le cadre de l'enquête menée sur les travailleurs technocréatifs de la région de Montréal. Nous nous basons ici sur les données de l'enquête menée sur la main-d'œuvre créative des secteurs multimédias de Montréal menée au sein de l'Institut National de la Recherche Scientifique. Cette enquête bénéficiant d'un financement du CRSH était menée par Guy Bellavance, professeur à l'INRS, et Myrtille Roy-Valex, docteure en étude urbaine et assistante-principale de la recherche. L'auteur, qui menait parallèlement une enquête sur les technocréatifs du secteur du jeu vidéo à Montréal depuis 2005 dans le cadre de sa recherche doctorale, a participé à cette recherche entre 2006 et 2007. L'auteur a réalisé lui-même une vingtaine d'entretiens dans le cadre de sa thèse et trois entretiens complémentaires réalisés dans le cadre de son travail d'assistantat à l'INRS (portant principalement sur le secteur du jeu vidéo). Le matériau qualitatif de cette thèse se base principalement sur 11 entretiens réalisés par Laure de Verdalle⁷⁶, Myrtille Roy-Valex et Guy Bellavance et issus de la soixantaine d'entretiens réalisés dans le cadre de cette

⁷⁶ Chercheuse postdoctorale à l'INRS-UCS au moment de l'enquête, actuellement Maître de Conférence à Paris 13.

recherche. Ces entretiens ont été sélectionnés par l'auteur à la suite de la préanalyse qu'il a réalisée de l'ensemble du matériau qualitatif de l'étude. Ces onze entretiens apparaissaient propices à l'étude que nous voulions effectuer en raison des particularités des trajectoires de travailleurs créatifs intégrant une pratique en arts numériques. Pour les besoins de l'enquête, les coordonnées des personnes identifiées dans notre recherche comme artistes numériques ont été trouvées par le biais du site internet de la Société des Arts Technologiques de Montréal, et par la technique de la "boule de neige" (un interviewé ayant référé d'autres artistes potentiellement intéressants dans la cadre de l'étude). Cette méthode a bien sûr eu comme biais de favoriser le recrutement de personnes qui étaient affiliées à des centres d'arts numériques reconnus dans le milieu des arts numériques, au détriment d'artistes qui n'y seraient pas affiliés, ce qui va à l'encontre d'une certaine exhaustivité du matériau. Mais d'une part, plus qu'être représentatif ou exhaustif, nous recherchons dans notre analyse des cas exemplaires. D'autre part, ces rapports d'affiliation constitueront un des angles d'analyse dans la deuxième partie de la thèse (chapitre VI).

L'intérêt que représentaient ces entretiens dépassait l'inconvénient, réel, qu'a rencontré l'auteur pour travailler un matériau qu'il n'avait pas lui-même recueilli – notamment concernant les inférences faites à partir de ce matériau⁷⁷. L'auteur a aussi réalisé comme nous l'avons indiqué une préanalyse de 53 entretiens recueillis auprès de travailleurs créatifs des quatre secteurs étudiés, la contextualisation large qu'autorisait ce grand nombre d'entretiens compensant dans une certaine mesure les difficultés notées auparavant⁷⁸. Cette préanalyse alimente les passages de l'analyse où les artistes numériques sont comparés aux technocréatifs, et plus largement quand nous évoquons les pratiques technocréatives des travailleurs multimédia⁷⁹. Cette thèse se base par ailleurs aussi sur un certain nombre

⁷⁷ Les entretiens recueillis par l'auteur concernaient le secteur du jeu vidéo et ont fait l'objet de plusieurs publications ou présentations à des conférences (Damien Charrieras, 2009; Damien Charrieras & Myrtille Roy-Valex, 2010).

⁷⁸ Suivant une classification thématique réalisée sous N Vivo d'extraits des entretiens.

⁷⁹ Notre objet de recherche étant les parcours et les pratiques des travailleurs multimédias pratiquant entre autres les arts numériques, le lecteur ne doit pas s'attendre à trouver dans notre travail une étude

d'observations participantes réalisées par l'auteur auprès de la Société des Arts Technologiques, à plusieurs réunions de l'International Game Developer Association (IGDA), ainsi que la participation de l'auteur à des congrès consacrés à l'industrie des jeux vidéo (notamment le Sommet International du Jeu de Montréal - SIJM) et aux arts numériques à Montréal.

Nous voulons au travers de ce troisième chapitre mettre en avant la richesse d'une partie du matériau recueilli au cours de notre étude sur les secteurs du multimédia à Montréal. Nous nous basons ici principalement sur les "scripts de carrière"⁸⁰ tirés des onze interviews des travailleurs menant une pratique en arts numériques⁸¹. Les interviews, d'une durée de deux heures en moyenne, étaient structurées autour de quatre thématiques : la formation et le parcours professionnel, le contexte organisationnel de travail, le rapport au multimédia et enfin le rapport au territoire⁸². Le script de carrière donne une représentation synthétique des différentes activités occupées par les travailleurs au cours de son parcours professionnel et social, et des indications sur leurs attitudes vis-à-vis de ces différentes activités.

exhaustive du milieu des arts numériques à Montréal. La toile de fond de l'analyse consiste plus dans le contexte des pratiques technocréatives évoqué grâce à la préanalyse des 53 entretiens réalisés que dans un milieu de l'art numérique.

⁸⁰ À l'exemple de la méthode utilisée par Veilleux et Cadin : "(...) à partir des retranscriptions et plus particulièrement à partir des propos tenus dans la partie consacrée au cheminement de carrière, nous avons rédigé des scripts de carrière propres à chacun des travailleurs interrogés. Comme le soulignent Cadin *et al.* (2003 : 96) : « [les scripts de carrières] synthétisent les principales caractéristiques de chaque carrière (les différentes périodes de la vie professionnelle, les transitions et événements majeurs, l'appréciation qu'a la personne de sa carrière, etc.) et donnent lieu à une première analyse ». Bref, les scripts de carrière permettent d'obtenir un portrait général de la trajectoire professionnelle de l'individu et offrent la possibilité d'ordonner et d'articuler les événements professionnels qui se sont produits au cours de sa vie. (Veilleux, 2006, p. 59)

⁸¹ Ce qui représente environ 700 pages de retranscriptions.

⁸² La dernière thématique sur le territoire a plus particulièrement été utilisée par Myrtille Roy-Valex dans le cadre de sa recherche doctorale portant sur les travailleurs technocréatifs de l'industrie du jeu vidéo montréalaise (M. Roy-Valex, 2010). Voir annexes pour une reproduction de la grille d'entretien.

La présentation exhaustive de ces parcours nous montre les multiples activités exercées conjointement par les artistes numériques et la pluralité des milieux dans lesquels ils s'inscrivent. La présentation de ces parcours sera aussi une manière d'ouvrir aux questionnements de la deuxième partie de la thèse concernant les multiples effectivités des technologies, des centres dédiés aux arts numériques et de l'activité technocréative en contexte d'entreprise sur la pratique en arts numériques d'une part, ainsi que les multiples effectivités de la pratique en arts numériques elle-même d'autre part⁸³.

Pourquoi présenter les parcours de travailleurs technocréatifs ?

Il y a une dizaine d'années, McRobbie déplorait le manque d'études existant sur la vie et les carrières de travail des travailleurs culturels (les designers dans son cas), alors que l'étude des industries culturelles générait de plus en plus d'intérêt dans les secteurs de la recherche académique et des politiques publiques et culturelles (McRobbie, 1998, p. 1). De la même manière, mais concernant plus spécifiquement le secteur des nouveaux médias, Gill s'étonnait du fait que les travailleurs créatifs des nouveaux médias étaient invoqués dans nombre de recherches, mais rarement étudiés en tant que tels (Rosalind Gill, 2002; Kennedy, 2010, p. 187). Elle a réalisé elle-même depuis une dizaine d'années de nombreuses enquêtes sur ces travailleurs (Rosalind Gill, 2007), y compris sur les artistes en arts numériques (R. Gill & Dodd, 2000). Tremblay (2003) a étudié les nouvelles carrières nomades et les défis du marché du travail dans le secteur du multimédia montréalais⁸⁴. Toutefois, les relations entre la pratique en arts numériques et les autres pratiques technocréatives exercées par des artistes numériques ont été peu étudiées. La présentation des parcours des artistes numériques vise plus particulièrement à mettre en lumière cette intrication de différentes pratiques technocréatives.

⁸³ Pour ce faire, les parcours seront dans cette deuxième partie analysés transversalement, en lien avec l'épistémologie processuelle qui sous-tend notre travail et l'approche méthodologique adoptée.

⁸⁴ Ces enquêtes cherchent à identifier les compétences que ces travailleurs doivent acquérir ainsi que des typologies de carrières (que ces recherches identifient comme étant nomades) (Tremblay, 2003).

Pourquoi rentrer dans le matériau par les trajectoires des travailleurs et ne pas faire de biographies d'objets (Hennion & Grenier, 1999; Lash & Urry, 1993; Straw, 2005)? Parce que comme pour comprendre le rap de Montréal (Blais, 2009), comprendre les arts médiatiques à Montréal par les artistes offre un certain nombre d'avantages. Ils représentent le point de cristallisation d'un ensemble de trajectoires (d'humains et de non humains) diverses. De plus, si nous refusons la réification de "compétences" à l'intérieur des artistes numériques, il reste que leurs pratiques se constituent, se maintiennent et se dispersent *le long* de leurs parcours. Dans la deuxième partie de la thèse, l'étude de configuration permettra la prise en compte de ces trajectoires autres (technologies, modes de l'organisé dans les arts numériques et pratique technocréative en entreprise).

Parcours et intrication de pratiques technocréatives

Les pratiques en arts numériques apparaissaient clairement différenciables des autres pratiques effectuées par les autres technocréatifs qui avaient été interrogés dans le cadre de l'enquête. Les parcours des artistes numériques semblaient intéressants en ce qu'ils impliquaient un grand nombre d'activités menées parallèlement à la pratique des arts numériques⁸⁵. Il nous semblait dès lors judicieux de recentrer notre étude sur les parcours de ces artistes numériques et leurs pratiques en arts numériques pour comprendre comment une pratique particulière (les arts numériques) se situe par rapport aux autres pratiques technocréatives exercées par ces travailleurs⁸⁶. Un premier survol des parcours

⁸⁵ Ce qui, comme nous l'avons déjà noté, est plus largement caractéristique des carrières artistiques (Menger, 1997).

⁸⁶ Les pratiques en arts, suivant la conception romantique de l'artiste, apparaissent souvent comme celles qui seraient les plus spécifiques, les plus isolées des pratiques de production non artistiques (le plus en dehors de l'aliénation du travailleur dans la production capitaliste) (Maigret, 2003, p. 184). Notre étude vise plus particulièrement à une mise en évidence du caractère hétéronome de la pratique en arts numériques, qui a été plus souvent qu'autrement représentée comme autonome comparée à d'autres pratiques technocréatives.

professionnels des travailleurs technocréatifs nous a rapidement menés à la conclusion que nous ne pouvions étudier la pratique en arts numériques isolément des autres pratiques technocréatives. Les travailleurs naviguent en effet entre plusieurs espaces de travail au cours de leur parcours. Ils ont à mettre en œuvre des pratiques différenciées au sein de chacun de ces espaces de production. Si on ne veut pas adhérer à une définition a priori de la pratique en arts numériques, une des manières d'identifier ce que recouvre cette pratique est de la comparer aux autres pratiques technocréatives que les travailleurs interrogés effectuent souvent parallèlement à leur pratique en arts numériques. Ainsi, la pratique en arts numériques n'est pas évaluée en fonction d'une définition a priori de ce qu'elle devrait être ou d'un seul type de conceptualisation censé rendre compte de l'ensemble des phénomènes entourant cette pratique (suivant par exemple les conventions propres à un "monde" des arts numériques). En prenant en compte les relations de la pratique en arts numériques avec les autres pratiques technocréatives, notre analyse nous permettra d'évaluer dans quelle mesure les différentes pratiques technocréatives participent les unes des autres. Les parcours des artistes numériques sont les sites de ces conciliations/oppositions entre différentes activités technocréatives. Nous allons donc procéder à une présentation extensive des parcours des artistes numériques interrogés, pour rendre compte concrètement de l'intrication des pratiques qui existe au sein de ces parcours. En ce sens, le choix de Montréal comme terrain d'étude était particulièrement adapté : Montréal comprend, au même titre que New York ou San Francisco, une riche écologie d'entreprises appartenant aux secteurs multimédias et créatifs (sociétés de production de logiciels pour les créatifs comme Softimage, large bassin d'entreprises de jeux vidéo dont de grands éditeurs, multitude de sociétés de production de sites Internet, etc.). Cette présentation des parcours, qui mettra de l'avant l'hétérogénéité des modes de constitution et de maintien de la pratique en arts numériques, est aussi une manière d'ouvrir à l'analyse en termes de configurations et d'assemblages qui sera l'objet de la deuxième partie de la thèse.

Présentation des personnes interrogées

À la différence des autres travailleurs technocréatifs qui avaient été interrogés dans le cadre de notre enquête, les onze travailleurs dont nous allons présenter ici les parcours

maintiennent une pratique en arts numériques tout au long de leur parcours. C'est pourquoi par commodité nous nommerons artistes numériques les travailleurs de ce groupe, gardant à l'esprit qu'une telle dénomination ne doit pas nous mener à essentialiser le caractère artistique de la pratique des personnes interrogées ici⁸⁷.

Hormis un travailleur titulaire d'un baccalauréat en sciences économiques, les onze personnes de cet ensemble possèdent toutes un diplôme universitaire dans le domaine des arts, du design, ou encore dans celui de la communication multimédia orientée vers les arts numériques et médiatiques. Ce groupe comprend cinq travailleurs se situant dans la tranche d'âge 26-34 ans (dont une femme) et six travailleurs ayant entre 41 et 50 ans (dont une femme)⁸⁸. Ils se définissent majoritairement comme artistes autonomes ou techniciens créatifs et cumulent parallèlement plusieurs carrières. Ils sont en général ou ont été à un moment de leur carrière fortement intégrés à la communauté montréalaise des arts numériques⁸⁹.

Nous ne chercherons pas à examiner les pratiques professionnelles particulières des travailleurs pour effectuer ensuite une montée en généralité qui nous permettra d'établir des constats génériques sur le mode de constitution de la pratique technocréative ou en arts numériques dans l'économie du savoir contemporaine. Nous chercherons au contraire à travers la présentation de chaque parcours à mettre en évidence les diffractions de la pratique en art numérique, mettant l'accent sur une description des différents modes de constitution originaux et hétérogènes de cette pratique. En ce sens, c'est du point de vue de leur exemplarité que nous considérons chacun des parcours, et non du point de vue de leur

⁸⁷ D'autant plus que certaines personnes interrogées se définissent comme techniciens créatifs plutôt que comme artistes.

⁸⁸ Par commodité de langage, nous parlerons dans la thèse de "travailleurs", désignant par là aussi bien les femmes que les hommes.

⁸⁹ Cf. annexes pour un profil sociodémographique de l'ensemble des onze interviewés.

représentativité. Notre démarche s'inscrit dans le prolongement d'une certaine acception des "histoires de cas" :

In keeping with the perspective drawn out in the previous section, and given my highly subjective and affected perspective as both insider and outsider, I approached all the design projects as potential case histories rather than case studies: "Cases are rarely chosen because they are thought to be representative, but generally because of their illustrative significance. Criticism of case studies should therefore be directed towards their logical consistency and not towards their statistical generality (Mitchell as cited in Jackson 1984 :107)."(Galloway, 2008, p. 38)

Les parcours des travailleurs ne sont pas assimilables à des trajectoires comme ligne tracée (Certeau et al., 1990, p. 58-59) avec un début et une fin. Ces parcours constituent plutôt une suite de conjonctions. Nous les travaillons comme des segments, émanant de pluralités et se projetant vers des pluralités.

Mode de présentation des parcours

Notre démarche vise à mettre en évidence la grande diversité de manières dont un parcours comprenant une pratique des arts numériques peut s'effectuer. Nous ne cherchons donc pas à travers notre analyse à faire correspondre point par point les caractéristiques de leur parcours à un modèle prédéfini de ce que serait l'artiste en arts numériques⁹⁰. Nous

⁹⁰ Ce qui serait dans la logique de certaines études fonctionnalistes des professions ou encore de l'approche par les stades de la carrière qui postulent l'existence de passages obligés dans certains types de carrière. Si ces approches peuvent convenir pour l'étude de professions très structurées dont l'accès au marché de l'emploi est très réglementé, elle serait peu adaptée à l'étude des parcours pluriels d'artistes numériques. Ainsi, plutôt que de discuter l'écart des parcours à un parcours idéal typique de l'artiste numérique, nous voulons mettre en avant la pluralité des manières de maintenir dans le temps une pratique en arts numériques. Notre démarche entretient des parentés évidentes avec une certaine sociologie des carrières initiée par Anselm Strauss: "L'approche en terme (sic) de carrière, par exemple, porte en elle une relativisation de la notion traditionnelle de profession entendue comme unité cohérente d'un savoir légitimé sur un marché. C'est dans le même esprit qu'Anselm Strauss, ancien élève de Hughes à Chicago, a présenté les professions comme un assemblage de groupements. Rejetant l'hypothèse d'homogénéité à l'intérieur d'un groupe professionnel, il a cherché au contraire à dégager les multiples lignes de fracture qui

cherchons également moins à trouver la secrète unité qui lie le discours que les travailleurs tiennent sur leurs propres parcours (Demazière & Dubar, 2007) qu'à mettre en évidence la multiplicité des configurations qui ont informé leurs déroulements dans le temps, en lien avec le déploiement de pratiques technocréatives et en arts numériques le long de ces parcours⁹¹. Ces configurations, qui seront l'objet de la deuxième partie de la thèse, sont

traversent chaque milieu professionnel : « Nous développerons une conception des professions comme agrégation de segments poursuivant des objectifs divers, plus ou moins subtilement maintenus sous une appellation commune à une période particulière de l'histoire » (A. Strauss, « La dynamique des professions », 1961, 1992, p.69). L'analyse de Strauss ne vise pas tant à dégager des systèmes d'interactions sociales stables, qu'à suivre en finesse le mouvement instable et créatif que ces interactions confèrent à toute organisation sociale" (Pillon et Vatin, 2007, p.300).

⁹¹ L'analyse des parcours que nous proposons ne consiste pas à recréer des biographies. Cela aurait alors consisté à retracer les événements marquants et structurants dans la carrière des travailleurs interrogés et essayer de trouver des principes explicatifs de leur attitude vis-à-vis du travail, de la création, ou encore de leurs qualités en tant que travailleurs (leur identité d'artiste, leur éthos bohème, etc.). De même, nous ne chercherons pas à considérer les parcours du point de vue de leur cohérence narrative. La présentation des parcours permet de mettre de l'avant des conjonctions de différents éléments participant des pratiques technocréatives et en arts numériques des artistes. Ce sont ces conjonctions que nous étudierons dans la deuxième partie de la thèse. Cette approche se démarque nettement de certaines approches sociologiques favorisées à l'ère de la "modernité réflexive" : « Dans la société du risque [Beck, 1986], le modèle biographique s'imposerait au détriment des modèles institutionnels. La désinstitutionnalisation et la déstandardisation du cycle de vie [Giddens, 1984] ont pour effet que les seuls guides pour l'action sont la narrativité, l'histoire que chacun se raconte sur soi, et la réflexivité, la capacité à se décrypter soi-même en même temps que son environnement. Si cette assertion est exacte, les approches biographiques deviendraient d'autant plus fructueuses. » (Murard, 2002, p. 123). Notre ontologie processuelle (voir deuxième partie de la thèse), cherchant à prendre en compte l'expérience des travailleurs et de leurs pratiques, se démarque des analyses de l'expérience des travailleurs en termes de catégories narratives préexistantes – quand bien même nous restons conscient que les entretiens constituent forcément une mise en forme narrative de l'expérience des artistes numériques. La notion d'expérience (qui est sous-jacente dans notre travail, mais moins centrale que la notion de pratiques et de parcours) peut se travailler de différents points de vue. Banks note : "While traditional artistic attitudes may have become more widespread as the 'aesthetic reflexivity' of the social individual has increased; the enhanced stimulation of desire, aspiration and a sense of style has encourage the pursuit of other aesthetic, non-rational or non-linear modes of being (Lash and Urry, 1994)." (Banks, 2007, p. 106). Pour une remise en question des études de parcours en termes causalistes (voir de Coninck & Godard, 1990 pour une approche des formes temporelles de la causalité) et la prise en compte des virtualités inhérentes à tout parcours individuel, voir Grossetti (Grossetti, 2006, p. 22-23; voir aussi Shaviro, 2009, chapitre 4). Žižek avance l'idée que considérer

considérées du point de vue de leurs effectivités sur la constitution de la pratique en arts numériques *et* sur les effectivités de cette pratique elle-même.

En présentant les parcours des onze technocréatifs ayant une pratique en arts numériques, nous voulons montrer en quoi chaque profil constitue une manière originale d'articuler et de maintenir une pratique en art numérique sur fond d'engagement dans divers espaces de création multimédia. Les circulations de pratiques entre ces différents lieux seront mises de l'avant, ainsi que la manière dont des pratiques diverses peuvent s'informer mutuellement (nous parlerons plus bas de "couplages" entre les différentes pratiques).

Nous nous sommes basés sur les scripts de carrière élaborés à partir de chacun des onze entretiens réalisés. Le but ici n'est pas de simplement décrire le curriculum vitae de chacun des artistes⁹², mais de laisser apparaître, rappelons-le, les multiples modes d'articulation de

rétrospectivement une trajectoire peut, non pas amener à voir des liens de cause à effet - ce qui cantonnerait l'interprétation du parcours à des formes temporelles de causalités (de Coninck & Godard, 1990) -, mais au contraire de considérer comment les choses auraient pu être différentes. Une conception deleuzienne du virtuel comme immanent à l'actuel prend ici toute son importance, puisque c'est de ce virtuel que peuvent émerger des trajectoires alternatives (Žižek, 2008, p. 222). Ainsi pour Žižek, la liberté apparaît toujours comme un acte rétrospectif. Notre analyse rétrospective des parcours des artistes numériques ne vise pas à identifier la constellation des causes et des effets expliquant ce parcours, mais plus à restituer la pluralité intrinsèque collant intensivement à ces parcours. Suivant cette approche, la notion de bifurcation remplacerait la notion de causalité : "Le concept de bifurcation est emprunté à la thermodynamique. Pour Stengers et Prigogine, le point de bifurcation remet en jeu la question de la causalité nécessaire dans la ligne du temps : il pose ceci comme l'un des résultats possibles de cela. En d'autres mots, la bifurcation est un point dans l'histoire d'un système – pour reprendre les termes de Prigogine et Stengers – caractérisé par l'incertitude : « Que se passera-t-il si...? Que se serait-il passé si...? Ce ne sont pas là seulement des questions d'historien, mais aussi de physicien face à un système qu'il ne peut plus se représenter comme manipulable et contrôlable. Ces questions ne renvoient pas à une ignorance contingente et surmontable, mais définissent la singularité des points de bifurcation. En ces points, le comportement du système devient instable et peut évoluer vers plusieurs régimes de fonctionnement stables. En de tels points, une 'meilleure connaissance' ne nous permettrait pas de déduire ce qui arrivera, de substituer la certitude à la probabilité » (Prigogine & Stengers, 1992 : 61, emphase originale)." (Lussier, 2008, p. 265, note 35)

⁹² Ce qui s'apparenterait à une description balistique de leur parcours professionnel objectif, alors que nous voulons aussi prendre en compte " how this group of cultural labourers feel about their work, and what work means to them." (Kennedy, 2010, p. 187). Démarche d'autant plus importante que les mondes de l'art sont des univers symboliques par excellence comme l'avancent Lamy et Béra (Lamy & Béra, 2003, p. 178-179), et c'est aussi par rapport à ce poids du symbolique que nous avons critiqué auparavant les travaux

la pratique en arts numériques propres à chaque type de parcours. Comme l'idée générale qui sous-tend notre travail est la circulation des artistes entre divers espaces de production, nous avons adopté comme principe de regroupement les divers espaces sur lesquels les artistes s'affilient pour maintenir cette pratique⁹³. Nous discuterons ainsi d'une part les artistes numériques qui sont affiliés principalement à des espaces liés aux arts numériques (centres d'art, cursus universitaires spécialisés); d'autre part, ceux qui sont, parallèlement à leur pratique artistique, engagés dans les mondes de l'entreprise⁹⁴.

Cas de figure où la pratique en arts numériques s'articule principalement en référence à des contextes artistiques ou culturels

Dans un premier temps, nous présentons les parcours des artistes numériques qui concilient sur le long terme une carrière artistique personnelle et diverses autres activités. Les compétences mises en œuvre dans ces autres activités peuvent relever des savoir-faire en

portant sur l'émergence d'un néoartisanat. Ces travaux, centrés sur la matérialité du travail de conception, tendent à ne pas prendre en compte les divers réseaux discursifs qui encadrent cette activité matérielle. Voir aussi Brantlinger (1990, p.77) sur la dimension symbolique de tout travail. Nous y reviendrons en conclusion.

⁹³ Même si cette piste ne sera pas développée dans le chapitre VII de la thèse portant sur les pratiques technocréatives en entreprises, la pratique des travailleurs participe en retour au maintien de ces divers espaces de production technocréative.

⁹⁴ En annexes figurent les scripts de carrière des artistes numériques dans l'ordre de présentation et de regroupement des parcours présentés ci-dessous. Nous avons remplacé le nom des personnes interrogés par une dénomination alphanumérique (généralement A pour artiste suivi d'un chiffre correspondant à l'ordre dans lequel les personnes ont été interviewées). La présentation des parcours va mettre en évidence plusieurs pistes d'analyses possibles dont seules certaines feront l'objet de développement dans la deuxième partie de la thèse. Mais c'est aussi, à notre sens, ce qui constitue l'intérêt de présenter les parcours des artistes numériques.

arts numériques (acquis par exemple dans le cadre de la pratique personnelle en arts numériques), mais d'une manière générale, pour les interviewés, la carrière personnelle en arts numériques est différenciée des autres pratiques. La pratique en arts numériques acquiert aux yeux des interviewés des spécificités qui la différencient de l'ensemble plus large des pratiques technocréatives. Il existe toutefois des liens entre les différentes pratiques, soit la pratique de conception en arts numériques, le professorat et l'enseignement, les piges en entreprises, les fonctions d'encadrement dans des centres artistiques, qui permettent à la pratique de perdurer en se transformant. Les travailleurs de cet ensemble arrivent à tirer partie de synergies entre leurs différentes activités, que ce soit en négociant des modes de collaboration choisis avec le privé où la mise en œuvre de leurs pratiques artistiques et de leurs spécificités devient possible dans le monde de l'entreprise, ou encore lorsque leur expérience de la pratique en arts numériques est reconnue au travers de leurs activités en tant qu'enseignants dans les formations en art ou en graphisme au cégep ou à l'université. Ces synergies ne mènent pas à une redéfinition ou à une hybridation forte de leur pratique en arts numériques qui reste fortement articulée à des espaces de production artistique.

A06 : essayer d'avoir une carrière artistique à partir de la pratique personnelle et d'une maîtrise des technologies propres aux arts numériques

OK. Ben, moi, je travaille beaucoup, depuis environ deux ans, ben, j'ai trois façons pour l'instant de séparer mon temps. Je travaille comme technicien audio-visuel à temps partiel à l'Université du Québec à Montréal. C'est comme un emploi que j'ai durant l'hiver, ben, durant les sessions finalement. Pis ça, je travaille comme une quinzaine d'heures là. C'est comme mon emploi qui me permet de survivre, je dirais, qui paye mon loyer. Le reste du temps est consacré, pour moi, à faire de l'écriture de projets, des demandes de subventions pour des projets qui sont les miens. Pis au travers ça, je vais aussi collaborer avec d'autres artistes, justement, je peux être engagé comme technicien pour les aider à compléter leur œuvre ou à faire une partie très technique sur les plus grosses productions. Pis là-dedans, là aussi c'est intéressant parce que j'apprends beaucoup de choses

à travers ça, parce qu'il y a souvent des artistes qui ont pas mal plus d'expérience que moi. Fait que c'est comme les trois façons que je sépare mon temps. J'ai pas un horaire très régulier non plus. (A06)

À 27 ans, avec une pratique des arts visuels depuis 3-4 années, A06 affirme vivre de son art, même s'il parvient à financer sa pratique artistique en occupant un emploi de technicien à temps partiel. Il estime être rémunéré adéquatement - ses revenus s'élevant à 14 000\$ par année. Durant les sessions d'hiver A06 travaille au service de l'audio-visuel de l'UQAM comme technicien. Il a étudié dans cette même université dans le baccalauréat en médias interactifs entre 1999 et 2002. Les raisons de son engagement dans une pratique en arts numériques sont diverses. Étudiant à l'université, les arts numériques lui semblaient plus riches de perspectives que d'autres formations en arts ("je voyais ça un peu comme une perspective d'avenir! [rires] un peu naïvement !"). Un voyage en Europe l'a sensibilisé à un ensemble de courants musicaux, artistiques qui lui ont permis de développer un intérêt pour l'audiovisuel, les technologies multimédias :

j'ai fait des voyages en Europe, en Angleterre j'ai découvert la musique électronique que je ne connaissais pas beaucoup pis je suis embarqué un peu à fond là-dedans. Pis j'ai découvert qu'il y avait toutes sortes de fêtes, avec de la musique électronique, pis des écrans, pis tout ça était un peu interrelié, avec des images avec la musique. Pis j'avais jamais vraiment vu ça. Pis ça m'a beaucoup allumé. Pis au départ, ça vient un peu d'un intérêt pour l'audio-visuel qui s'est élargi vers les médias interactifs en général, au-delà de l'écran et du son, jusqu'à la robotique. (A06)

Les diverses influences qui ont marqué son voyage européen ne sont pas assimilables à une sous-culture relevant exclusivement des arts numériques. A06 envisage son engagement dans la pratique en arts numériques d'une manière assez large comme un engagement dans les nouveaux médias et des pratiques de consommation culturelle variée. Sa sensibilisation au multimédia s'est en effet effectuée dans un contexte festif de partys raves et de soirées DJ en Europe. Il était sensible autant aux courants musicaux, aux performances artistiques numériques. Par ailleurs, il a effectué un cégep non pas en arts, mais en sciences humaines.

À l'université, il a commencé avant ses études en arts numériques des études en littérature et a parallèlement toujours eu un intérêt marqué pour le cinéma. Le parcours d'A06 ne relève pas étroitement d'un milieu des arts numériques. La pratique de conception en arts numériques apparaît importante dans son parcours et il semble la privilégier par rapport à une démarche d'intégration dans des espaces dédiés aux arts numériques comme les centres d'arts numériques, d'autres artistes pouvant avoir une démarche très active d'intégration à ces centres parallèlement à leurs activités de création.

Outre son emploi saisonnier à temps partiel (quinze heures) à l'UQAM, il consacre tout le reste de son temps à concevoir en groupe (avec deux autres amis qui sont aussi ses colocataires) des œuvres alliant vieux matériaux recyclés et nouvelles technologies interactives, telles l'installation interactive de téléviseurs noir et blanc stroboscopiques ou des carcasses de homards transformées en caméras téléguidées par le public. Il exerce une pratique en arts numériques de manière intensive depuis les quatre dernières années. Pour son activité de groupe artistique, sa pratique, c'est du « multimédia interactif ». Il essaie de créer des « spectacles interactifs ». Il affirme que ses œuvres contiennent un discours social et politique. Il ne fait pas de l'art pour l'art. Par exemple, l'installation de téléviseurs montre le pouvoir hypnotisant des médias, la performance des homards renvoie aux rapports conflictuels entre les Autochtones et les Canadiens Français dans la Basse Côte Nord. A06 affirme à plusieurs moments d'autres points de vue politiques, tel, « pour moi le Québec est un pays, quand je vais à Halifax, c'est international, c'est dans un autre pays ». A06 essaie de communiquer des messages politiques au travers de ses œuvres. « Pis souvent, certaines œuvres peuvent aller chercher dans la politique, des idées politiques qu'on peut essayer de passer au travers d'une œuvre. ». A06 rajoute par ailleurs que son art est un art de recyclage, « on jette trop ». Sa pratique en arts numériques vise par ailleurs à démocratiser cette forme d'art auprès d'un public qui ne serait pas élitiste. Il trouve le secteur des arts élitiste et dans sa pratique essaie de contrer cela. « Fait que le travail pour nous, c'est un peu de défaire ça, d'amener que les œuvres soient plus sensibles et paraissent moins comme des constructions techniques ou technologiques imposantes ou incompréhensibles. »

Au-delà de l'intrication de différentes activités de travail ou professionnelles, la démarche artistique d'A06 semble participer plus largement d'un véritable style de vie. L'activité artistique d'A06 ne peut se concevoir comme une profession ou un travail qui serait coupé de sa vie quotidienne. Sa pratique artistique colore toutes les facettes de son existence. A06 vit dans un appartement (qui fait aussi office d'atelier) avec les personnes avec qui il collabore pour faire des œuvres multimédias :

Oui, des fois c'est bénéfique. Des fois, c'est pas toujours bénéfique ! [rires] Dans le sens que c'est un peu expérimental cette façon de vivre là, pour nous là. On s'est dit qu'on va essayer de voir comment est-ce qu'on peut travailler ensemble, pis d'avoir nos ateliers en même temps. Euh... oui. Je sais pas, c'est pas nuisible là. Ben, c'est sûr que, ce qui est difficile que... Normalement, tu as tes amis, tes collègues de travail, pis là, des fois, c'est un peu comme si les rôles se mélangent un peu, tu sais, tu vas avoir des tensions de travail qui vont se répercuter (ou le contraire) pis des fois c'est difficile à démêler ça. Mais je pense que ça apporte quand même beaucoup. (A06)

L'inspiration peut venir dans un bar en buvant avec ses amis, ou encore au cours d'un rêve :

Je sais pas... Je pense pas qu'il y a une recette magique. Même, j'ai pas non plus de méthode. Ça dépend des circonstances. Des fois, on est entre amis pis on va se mettre à boire de la bière pis à délirer. Fait que les idées peuvent partir d'un délire de gars soûl...! Ou des fois, ça peut partir, ça m'est déjà arrivé de faire un rêve pis de me réveiller pis d'écrire un truc. Je sais pas. Des fois ça peut être carrément de m'asseoir pis de réfléchir, pis d'essayer de conceptualiser quelque chose. Mais j'ai pas de technique précise. Il n'y a pas de recette.(A06)

Après sa formation universitaire, il arrive, parallèlement à la poursuite active d'une pratique en arts numériques, à maintenir les réseaux créés au cours de ses études avec des professeurs actifs dans le milieu des arts numériques à Montréal (en capitalisant notamment sur ses compétences de technicien), ce qui l'amène à participer à des projets de production en arts numériques "qui sont professionnels". A06 est toutefois en début de parcours et ne

parvient pas à vivre de sa pratique en arts numériques : "C'est sûr que je préférerais que ma carrière se développe à un point que je puisse en vivre. Mais étant donné que c'est pas toujours très payant, pour l'instant...". Il affirme ne pas avoir encore assez d'expérience pour pouvoir obtenir des financements pour faire des projets solos, mais il a participé de manière collective à une série d'évènements en arts numériques (Montréal, Gaspésie, Nouvelle-Écosse, France, etc.). De plus, il pense que sa pratique artistique s'accommode bien d'une réflexion en réseaux qui a lieu dans les collectifs créatifs (il parle de « système d'idées en réseaux. »). Il reconnaît toutefois qu'il vise à développer une carrière en solo lorsqu'il aura acquis plus d'expérience dans la pratique et dans le milieu des arts numériques - il a d'ailleurs déjà effectué des demandes de bourses en ce sens et travaille à des projets de création en solo). À terme, il aimerait quitter son emploi de technicien à l'UQAM pour pouvoir se consacrer pleinement à son activité artistique.

Dans son discours, A06 dissocie clairement ce qui relève des arts (dont les arts numériques) et ce qui relève de l'industrie (qu'il associe au milieu de la production multimédia et des jeux vidéo). Son parcours s'inscrit en opposition aux mondes de l'entreprise et des affaires⁹⁵. A06 n'a jamais travaillé pour des entreprises privées et s'il occupe un emploi alimentaire, c'est dans un contexte universitaire et il dissocie clairement son travail comme technicien à l'UQAM (qu'il semble concevoir comme alimentaire) de sa pratique des arts numériques. Pourtant, son parcours laisse apparaître des synergies entre ses différentes activités. Par exemple, le travail comme technicien à l'UQAM a été obtenu durant ses études en arts médiatiques dans cette même université. Par ailleurs, il lui arrive d'être invité sur des projets en arts numériques en tant que technicien. Si son travail à l'UQAM semble relever de l'alimentaire, il participe néanmoins à conforter une pratique technique qui peut être mise en œuvre dans des contextes artistiques. A06 se définit d'ailleurs comme

⁹⁵ Comme nous le verrons pour des profils d'artistes ayant plus d'expérience, être artiste numérique à plein temps relève souvent du mythe impossible à concrétiser. Bien plus, certaines activités parallèles à l'activité artistique peuvent participer directement de cette pratique artistique (chapitre VII). Cette hybridation est particulièrement présente dans la création en art numérique qui est à cheval entre plusieurs domaines.

technicien et créateur en multimédia⁹⁶. Si ses différentes activités participent les unes des autres, elles relèvent de démarches distinctes. Quand il évoque son emploi de technicien, son discours laisse apparaître une certaine frustration de ne pas pouvoir contrôler le concept au service duquel est la technique :

Ben, je dirais que technicien, c'est un emploi très déterminé. On te donne une mission technique à accomplir [rires], pis y faut que tu arrives à ce que ça marche ! Donc souvent, ça peut nécessiter quand même une réflexion de l'artistique, mais ça reste plus comme un genre de boulot à accomplir, je dirais. Pis ça, c'est au service d'un concept qui n'est pas le tien. (A06)⁹⁷

Il semble viser dans le cadre de sa propre activité en arts numériques la technique mise au service d'un concept ou d'un projet artistique. Le caractère artistique de son activité s'est affirmé peu à peu au cours de sa formation universitaire :

Maintenant, je fais de choses que je peux qualifier des choses qui sont artistiques, mais à ce moment-là, je pensais jamais que j'allais faire des choses artistiques. Ça s'est beaucoup dévoilé pendant que j'ai fait le profil multimédia. Donc j'avais un gros intérêt pour. (A06)

A06 se définit de plusieurs façons qui reflètent ses différentes activités : il est à la fois technicien (sur des projets en arts numériques, et à l'UQAM dans les laboratoires informatiques), titulaire d'une formation dans les arts médiatiques, et il développe des projets artistiques personnels, même s'il affirme être encore en début de carrière. S'il se

⁹⁶ Même si l'exercice de ces différentes activités ne relève pas pour A06 d'une stratégie consciente d'articulation des pratiques.

⁹⁷ Ce passage laisse apparaître une relative frustration : son rôle de technicien ne lui permet pas de prendre part à la démarche créative de ces projets, et la relativité de la séparation entre la fonction artistique et la fonction technicienne dans les pratiques d'art numérique.

définit comme artiste, c'est encore du bout des lèvres⁹⁸. Il se positionne assez clairement au croisement de l'artiste et du technicien (Jaccard-Beugnet, 2003, p. 212).

A07 : un exemple d'entrepreneuriat dans le secteur des arts numériques

Tout comme A06, A07 a effectué un baccalauréat en arts médiatiques à l'UQAM après avoir suivi une formation de missionnaire séculier. Elle avait auparavant entamé une formation en arts visuels à l'UQAM avant de se rediriger ultérieurement vers les arts médiatiques. Alors que pour A06, l'engagement dans la pratique en arts numériques s'était fait à la suite d'un voyage en Europe qui avait sensibilisé A06 à de nouvelles formes d'art et à de nouvelles technologies, la pratique d'A07 semble très fortement marquée par la découverte des possibilités expressives de l'outil informatique. En évoquant ses premiers contacts avec les ordinateurs :

(...) j'ai senti que le médium pouvait aller, pour moi – mais encore là, c'est privé à moi – beaucoup plus loin qu'un pinceau. Au sens où c'était illimité, carrément. Je me suis lancée jour et nuit, quoi, pour arriver là où je suis maintenant." (A07)

A07 acquiert sa formation technique en autodidacte, tandis que son baccalauréat en arts médiatiques lui a permis de développer un cheminement conceptuel informant sa démarche artistique⁹⁹. Ce cheminement académique l'amène à valoriser l'interdisciplinarité.

⁹⁸ Il est en cela différent de l'identité artistique affichée et revendiquée par A07, cf. *infra*.

⁹⁹ "En fait, je pense qu'on peut développer les deux [rires], pis un moment donné quand tu comprends qu'effectivement, toutes ces informations-là sont disponibles sur Internet, pourquoi j'aurais arrêté mon cheminement conceptuel pour aller faire de la technique ? Je voyais un non-sens là-dedans " (A07). Certains artistes plus expérimentés comme A22 retournent aux études (en maîtrise en général) pour formaliser une recherche menée sur le plan artistique. Friedson (2001) parle de l'importance de la culture générale pour des corps professionnels qui revendiquent la gestion de leur profession. Dans les milieux de l'art numérique, il semble qu'une solide formation en esthétique et une culture artistique très pointue constituent des atouts forts pour pouvoir assumer des tâches organisationnelles au sein des centres d'arts numériques (organisation d'expositions, répartition des bourses, etc.).

À 26 ans, elle a une pratique de création en arts numériques depuis 3 ans. Elle a eu une courte pratique de la peinture, puis une activité hybride (peinture et performances), enfin une pratique d'installations ("instal-actions"). Elle divise son activité entre les performances de *Vjying*¹⁰⁰ dans des partys *raves* au sein de son collectif "Les technocrates" (20% de son activité) et des performances artistiques (80 % de son activité). Elle organise des événements éphémères filmés et des occupations de "lieux nuls", qu'elle va ensuite retravailler sur ordinateur pour diffusion ultérieure dans les espaces artistiques comme la SAT. Elle faisait par le passé beaucoup plus d'animation *VJ* dans des soirées, de même que des vidéos commerciales pour des entreprises, ce qui lui permettait d'avoir des revenus plutôt confortables. Elle réoriente depuis quelques années sa pratique de *VJying* vers des contextes plus artistiques et depuis trois ans, elle est également commissaire pour des événements artistiques. Elle fait aussi de la création de contenu en ligne pour le compte d'organismes communautaires liés aux arts¹⁰¹. Tout comme A06, son engagement dans les milieux artistiques s'inscrit plus largement dans sa participation à une culture club (Thornton, 1996) à travers les partys *raves* auxquelles son activité de DJ lui permet de participer.

Au cours de l'interview, elle ne parle que très peu des contrats de réalisations de vidéos qu'elle a pu réaliser par le passé pour le compte d'entreprises privées. Elle garde un mauvais souvenir de ses expériences de travail en entreprise et n'envisage pas de renouveler l'expérience :

Ça me prend toutes mes énergies quand je fais un corpo parce que j'ai l'impression de perdre mon temps pis de m'investir carrément à l'opposé du système dans lequel je veux m'investir. Faire du corpo, ça veut dire

¹⁰⁰ Le *Vjying*, terme dérivé de DJ (Disc Jockey) consiste à mixer des sons et des images lors de soirées festives. Le *Vjying* peut aussi être reconnu comme une pratique relevant des arts numériques. La personne pratiquant le *Vjying* est appelée VJ (pour *Visual Jockey*). Il n'existe pas de terme français pour traduire cette pratique.

¹⁰¹ Dont un événement important qui réunit des centaines d'artistes à Montréal chaque année.

sûrement réussir à travailler pour une compagnie qui sous-paye ses employés, ça veut peut-être même dire vendre un produit dans lequel tu ne crois absolument pas... Et d'ailleurs vendre un produit est, pour moi, l'opposé de ce que je veux. Alors, non, ça ne fait pas sens. (A07)

A07 ne veut pas s'inscrire dans les logiques commerciales du monde de l'entreprise¹⁰². Tout comme A03 (cf. *infra*), A07 effectue des contrats rémunérés pour des organisations qui sont liées au milieu des arts. Cela lui permet de mettre en valeur des savoirs et une culture afférents à sa pratique en arts numériques, soit effectuer son travail dans une optique qui ne soit pas commerciale à ses yeux¹⁰³.

Les activités d'A07 au cours de sa jeune carrière montrent un début d'intégration dans des espaces liés aux arts numériques, ce qui se traduit par un resserrement de ses activités professionnelles sur cet espace et une diversification de ses activités au sein de cet espace. Au niveau de son activité comme performeuse, elle resserre là aussi ses prestations à des milieux plus spécifiquement artistiques. Ayant commencé dans les partys *raves* comme *VJ*, elle investit de plus en plus par la suite des espaces de diffusion spécifiquement artistiques. Son parcours montre une volonté d'intégration à la communauté des arts numériques à Montréal. Elle travaille depuis trois ans à la SAT en tant que commissaire aux expositions et organisatrice et elle apparaît parallèlement avec son collectif "les Technocrates" dans divers festivals à Montréal et à New York notamment. Elle distingue le type d'intervention qu'elle réalise comme *VJ* dans des clubs de ses interventions lors de festivals en arts numériques : "(...) à ce moment-là, on parle d'un autre type de performance qui est totalement différent de ce qu'on pourrait faire dans un festival d'Art." (A07) Elle distingue plus loin ce qui peut relever de sa pratique artistique au sein du collectif et ce qui relève de sa pratique artistique solo :

¹⁰² Ce rejet des conventions sociales et d'une vie rangée est en droite ligne avec son choix d'avoir suivi une formation de missionnaire laïc avant de s'inscrire à l'université.

¹⁰³ Ce qui correspond à une modalité de collaboration satisfaisante entre un artiste et une entreprise privée (voir le chapitre VII).

Q : Est-ce que le fait d'avoir un nom collectif ne nuit pas à ta carrière solo, peut-être ? R : Ah ! non, pas du tout. Je pense, en quelque part, qu'il faut savoir séparer les choses aussi. Mon travail en tant que performeuse est très différent de celui dans les Technocrates. Les Technocrates, ce n'est que... « Ce n'est » : j'ai l'air de le rabaisser un peu ! Plutôt, c'est la partie finale esthétique de performance-vidéo, ce n'est qu'un duo de VJ, ce n'est pas le reste du travail. Alors, non, c'est bien séparé tout ça. (A07)

En même temps qu'elle restreint les espaces de sa pratique professionnelle aux espaces plus spécifiquement liés aux arts numériques, des passages semblent se créer entre ses différentes activités reliées aux espaces artistiques. Si pour elle, ses activités de production de vidéo d'entreprise ne participaient absolument pas de sa démarche artistique et ne la nourrissaient aucunement, le travail effectué au sein de son collectif ainsi que le commissariat aux expositions semble participer à différents niveaux de sa démarche de création. Sur la complémentarité entre le travail en collaboration et la carrière solo :

Non, c'est totalement différent, totalement différent. Pour établir cette différence-là, mon dieu... [Hésitations.] Je dirais que... Il y a tout mon travail qui est beaucoup plus conceptuel, puis l'autre travail se fait beaucoup plus sur une base d'élaboration de l'espace en tant que tel dans lequel on va travailler parce qu'on fait pas que des performances sur un écran, mais bien de l'élaboration d'un espace complet. Dernièrement, on a travaillé dans un périmètre [incompréhensible] avec un espace, avec quatre écrans mettons et de la performance intégrée à ça. Je dirais que ce sont deux travaux qui nourrissent autant un que l'autre. Donc j'ai autant besoin des deux. (A07)

Son parcours laisse aussi apparaître des synergies entre l'activité de commissaire d'exposition et la pratique artistique professionnelle¹⁰⁴. C'est l'une des instances de couplage qui permet à sa pratique en arts numériques de perdurer¹⁰⁵ :

¹⁰⁴ Cette approche est différente de ceux qui font de l'encadrement à la SAT en pensant que ça empiète sur leur activité artistique personnelle (A22 notamment).

¹⁰⁵ Nous y reviendrons. Cf. chapitre III, section "Retour sur les parcours".

Q : Mais est-ce que tu voudrais garder cette espèce de différence que tu as entre la partie artistique et le fait que tu es commissaire ou de diriger un programme artistique ? Est-ce que tu voudrais garder cela ou tu tendrais à aller plutôt uniquement vers ta pratique artistique à toi ? R : Ah ! non. Je veux garder les deux, c'est clair. C'est clair, parce que plus ça va, plus un événement lui-même peut être constitué en tant qu'œuvre et peut faire figure d'œuvre lui-même avec plusieurs artistes qui travaillent plusieurs médiums différents et faire un seul sens général. Et c'est comme ça qu'on construit une œuvre, quoi, en ayant tous les éléments fracturés, les mettant ensemble, les fusionnant, ensuite en faire un seul sens. À ce niveau-là... [Hésitations.] Je crois qu'on peut arriver exactement au même résultat en faisant une seule œuvre soi-même, toute seule, qu'en faisant un événement d'arts. (A07)

Toutes les activités exercées par A07 participent de sa démarche artistique (dont l'œuvre n'est qu'un moment) qu'elle entend distinguer d'une démarche commerciale qui serait propre au monde de l'entreprise. Il serait donc inapproprié de chercher à saisir la pratique artistique d'A07 à partir de sa seule pratique de conception. Sa pratique de conception en arts numériques se nourrit d'autres pratiques : d'une part des pratiques ne relevant pas de la conception, mais situées dans le milieu des arts (commissariat aux expositions, participation à la gestion d'un centre d'art); d'autre part des pratiques de conception ne relevant pas du secteur des arts numériques – comme les pratiques de *VJing* dans des partys *raves*, ou encore des pratiques de conception technocréative pour le compte d'entreprises qui sont ensuite réexploitées ou informent la pratique dans le cadre artistique. Par exemple, sa pratique artistique (filmer des lieux nuls) peut se lire comme une subversion des productions audiovisuelles qu'elle a effectuées dans des contextes d'entreprises.

Alors qu'A06 visait à se libérer un maximum de temps pour pouvoir se consacrer le plus pleinement possible à son activité de conception artistique (visant même un élargissement de ses activités aux arts plastiques), A07 vise davantage une intégration de toutes les facettes du milieu des arts numériques, avec une mise en œuvre de ses activités périphériques aux arts numériques dans le milieu des arts numériques. Elle délaisse peu à peu les animations en tant que VJ dans les clubs pour se concentrer sur la direction

artistique et sa pratique artistique personnelle ou au sein de collectifs (où cette même activité de *VJing* est mise en œuvre) :

Je fais autant de VJing, mais j'en fais moins dans les clubs (...) C'est qu'au départ, j'en ai fait beaucoup pour réussir à vivre de ça, tandis que là j'ai pris d'autres décisions, mais là je délaisse un peu tout ça, mais je trouve un emploi relié directement qui relève plus de la direction artistique. (A07)¹⁰⁶

Son parcours témoigne d'une forme d'entrepreneuriat culturel (Ellmeier, 2003; Neff, Wissinger, & Zukin, 2005) et artistique centré sur le milieu des arts numériques à Montréal. Elle n'a presque jamais eu de contrat fixe avec des entreprises, mais multiplie les investissements à différents niveaux (conception, organisation, gestion) mais toujours en lien avec le milieu des arts numériques montréalais. Elle cherche à combiner des pratiques émanant de différents secteurs pour générer une plus value symbolique dans le milieu des arts numériques. À la différence d'A06, son intégration dans le milieu des arts numériques est plus avancée. Comme nous l'avons vu, son parcours révèle les complémentarités qui existent entre sa pratique de conception artistique et d'autres pratiques qui, si elles ne relèvent pas de l'activité de conception personnelle, participent néanmoins directement à la pratique artistique personnelle ou collective¹⁰⁷.

¹⁰⁶ A02 a cette même pratique de *VJ* dans des parties *raves*. Toutefois, à la longue, il trouve que le public de ce genre de soirées est peu réceptif à ses recherches esthétiques, c'est pourquoi il recherche lui aussi à s'intégrer à des centres d'art avec un type de public qui pourrait être plus réceptif à ses œuvres.

¹⁰⁷ Par exemple, le commissariat aux expositions donne une culture du domaine des arts numériques par rapport auquel A07 peut situer par la suite ses propres créations.

A03 : la synergie entre pratique personnelle en arts numériques et communauté artistique

En même temps, je me suis aussi investi au niveau structurel ou organisationnel chez Vidéographe et au PARC. (...) Sinon, je suis membre d'un comité de coproduction qui est celui qui reçoit les propositions d'artistes qui souhaitent faire des projets. J'ai aussi fait des sélections pour des comités de sélection à la fois chez Clark et chez Vidéographe. Depuis peu de temps, j'ai aussi une charge de cours à l'Université du Québec à Chicoutimi, en fait, l'automne dernier. Depuis peu de temps aussi, je fais du commissariat d'exposition. Je suis en train de préparer trois différents projets. On m'a invité pour un projet d'expo qui va avoir lieu à Rouyn Noranda au printemps. Je vais être commissaire du volet vidéo. Je suis représentant de Vidéographe et commissaire dans un projet d'échange avec le sud de la France, la région de Marseille, Aix et Nice. Je vais aussi programmer, en collaboration avec d'autres personnes de Vidéographe, un programme de vidéo qui sera montré à la Galerie Clark, qui fait des liens entre la vidéo et le sport. Sinon, et c'est un peu anachronique, mais c'est important de le dire, depuis l'époque où j'avais commencé à travailler comme assistant à Vidéographe, j'ai commencé à me former moi-même au niveau logiciels de vidéo et c'est à partir de 1999 que j'ai commencé à donner de la formation chez Vidéographe sur les logiciels de montage vidéo principalement, donc des formations ponctuelles et aussi des formations plus importantes qui duraient une quarantaine d'heures pour lesquelles j'avais produit un document d'une soixantaine de pages qui résumaient le processus de travail relatif aux logiciels. Donc, comment cheminer à travers ça. Depuis ce temps-là, je donne des formations à la fois chez Vidéographe, chez Mid Films¹⁰⁸, Les Films de l'Autre. Pour l'essentiel, mes connaissances par rapport à l'informatique sont presque intégralement, à part des trucs qui n'ont plus aucune pertinence maintenant, elles relèvent d'un travail d'autodidacte. (A03)

À 34 ans, A03 est détenteur d'un baccalauréat en arts visuels. Il commence par effectuer un cégep spécialisé dans le design graphique. Il choisit ensuite une filière de baccalauréat en arts visuels à l'université. Après son Cégep en design graphique, A03 fait le choix de

¹⁰⁸ Transcription phonétique.

s'inscrire en arts visuels. Ce choix le positionne du côté de la pratique artistique qu'il poursuit au moment de l'entretien sans jamais avoir travaillé dans une entreprise privée. Au cours de son baccalauréat, il saisit toutes les occasions pour produire des vidéos dans le cadre de son cursus en arts visuels. À la fin de son baccalauréat, il produit une vidéo expérimentale très personnelle et entend parler de Vidéographe, un centre d'art dédié à la production vidéo et aux nouveaux médias :

À la fin du bac, en 1996, on m'avait parlé de Vidéographe. Donc, j'ai tâté le terrain de ce côté-là de façon à me donner les moyens de continuer à produire des œuvres en vidéo parce que c'était quelque chose qui me motivait beaucoup. Surtout que j'avais fait une bande vidéo très personnelle à la fin du bac et j'avais trouvé une direction à prendre. Ça paraissait logique de sauter sur cette occasion et de poursuivre la démarche. (A03)

Il devient ensuite membre de Vidéographe, dépose un dossier et obtient une subvention pour ses projets de production vidéo. Il s'investit du même coup dans la gestion de l'organisme. À 34 ans, il arrive à gagner entre 25 000 et 30 000 dollars canadiens par an. S'il n'a jamais travaillé pour le secteur privé, il a en revanche mis ses compétences techniques au service de Vidéographe en échange d'un accès aux équipements dont le centre disposait. Depuis son intégration à ce centre, il a diversifié ses activités¹⁰⁹ en lien avec le milieu des arts médiatiques montréalais. Tout en occupant actuellement la présidence du conseil d'administration de Vidéographe, il est formateur en utilisation de logiciel de création dans différentes structures. Au cours de son parcours, A03 n'a jamais délaissé sa pratique artistique personnelle. Il nous confie d'ailleurs que cette activité lui prend beaucoup de temps et l'empêche d'avoir beaucoup de liens hors du cadre professionnel avec ses collègues de travail à Vidéographe. Il conçoit sa pratique de conception comme personnelle et autonome : de longs passages de l'entretien sont

¹⁰⁹ Comme le montre l'impressionnante liste de ses activités qu'il mène (voir la citation placée au début de ce sous paragraphe).

consacrés à la description de ses œuvres. Il reste dans un milieu d'artiste et lorsqu'il prend des piges en montage vidéo par exemple, c'est toujours sur des projets reliés au milieu artistique (ce qui ne veut pas dire par contre que tous les projets auxquels il participe l'intéressent). Ces opportunités comme pigiste lui ont permis d'accumuler suffisamment de fonds pour commencer à s'équiper au niveau technique (d'abord d'un ordinateur, puis ensuite d'une caméra numérique). Toujours dans le milieu des arts, il assure également la rédaction d'articles de critique d'art pour des revues spécialisées. Son engagement dans le milieu des arts numériques est pluriel et recouvre différentes fonctions (direction artistique, organisation, piges, carrière personnelle). Dans le parcours d'A03, on note le développement d'une pratique personnelle en arts numériques qui trouve à s'inscrire dans des centres d'art numérique comme Vidéographe, centre qui permet ensuite à A03 de diversifier ses activités : activités de gestion du centre Vidéographe, formateur en montage vidéo pour les artistes vidéo qui fréquentent le centre, organisation d'expositions, critique d'art, monteur pigiste pour des organismes liés au monde culturel ou au monde de l'art. Ces différentes activités participent de sa pratique en arts numériques.

Pour le futur, il envisage de continuer son activité de formateur. Dans cette optique, ne pas posséder une maîtrise peut constituer un handicap et il envisage donc de compléter sa formation : "soit à Concordia en création pour profiter de l'hypothèse de leur nouveau département qui, apparemment, va intégrer l'ingénierie, les sciences informatiques et l'art, soit en études des arts à l'UQAM, carrément un truc théorique." Il hésite entre une formation en histoire de l'art et une formation croisant l'art et l'informatique.

Couplage entre la gestion du centre d'art et la pratique personnelle en arts numériques

Comme le reflète l'extrait placé au début, la pratique d'A03 s'est développée à partir de sa passion pour la vidéo expérimentale, et à partir de son intégration dans un centre d'art médiatique axé sur la vidéo expérimentale. Toutefois, l'intégration à un centre d'art électronique n'est pas assimilable à une intégration dans un monde de l'art numérique aux conventions autonomes. Celle-ci permet à A03 de diversifier ses pratiques technocréatives, y compris en dehors de la sphère des arts numériques, mais sans renier pour autant la spécificité de sa pratique artistique (comme nous le verrons, d'autres artistes numériques

peuvent être amenés à travailler dans des entreprises où les pratiques de travail sont très loin des pratiques en arts numériques).

D'une manière similaire à A07, A03 a une démarche quasi entrepreneuriale dans les milieux et les organisations artistiques : son intégration à un centre d'artistes lui permet de faire des contrats pour des organisations artistiques d'abord en tant que graphiste, puis en tant que monteur. Cela lui permet aussi de se dégager des opportunités dans le commissariat aux expositions, voire de monter lui-même des expositions de ses propres réalisations.

Sa propre pratique de conception et la capacité à initier et développer des projets artistiques au sein de collectifs lui permettent de s'intégrer à la structure de Vidéographe et de prendre part à l'organisation du centre. C'est d'ailleurs une particularité que nous retrouvons chez toutes les personnes interrogées qui occupent des fonctions dans des centres d'arts numériques : l'accès aux fonctions de gestion, d'organisation et de direction artistique dans ces centres se fait après avoir démontré une maîtrise de la pratique de conception en art numérique (attestée notamment par l'obtention de bourses du Conseil des arts) et une connaissance de la culture très spécialisée afférente à cette pratique (notamment via des diplômes universitaires en arts numériques), et non par l'obtention de diplômes complémentaires centrés sur la gestion des centres d'art ou des organismes culturels¹¹⁰. Il semble qu'une pratique de conception artistique soit un préalable à l'obtention de responsabilités au sein d'un centre d'artiste. Peut-être est-ce parce qu'en étant dans l'organisation d'un centre, les artistes peuvent accéder à des opportunités – comme le commissariat ou des modes de collaboration avec le privé qui assurent un respect de la pratique artistique – qui prolongent et permettent un développement de la pratique de conception en arts numériques. Les pratiquants en arts numériques ont donc un intérêt objectif à s'intégrer à ces structures pour développer leurs pratiques à différents niveaux.

¹¹⁰ La SAT propose depuis peu des formations de commissariat aux expositions et ces formations tendent à avoir de plus en plus de succès (un nombre croissant d'artistes s'y inscrivent).

Cette intégration participe pleinement de leur carrière artistique et leur permet de se dégager des opportunités en tant qu'artistes, mais aussi en tant que pigistes pour les secteurs de la production culturelle (centres culturels, documentaires). Ainsi, comme nous l'avions noté plus haut, on ne peut analyser ces phénomènes suivant la dichotomie gestion versus conception artistique : la pratique en arts numériques est informée par ces deux éléments. Ainsi, l'intégration à un centre d'artistes ne permet pas seulement une intégration à un milieu de l'art numérique autonome, mais permet également d'installer des ponts avec d'autres secteurs, tout en conservant la spécificité d'une pratique de production (ex : travailler dans le domaine documentaire, mais en se servant des compétences artistiques développées au cours de la pratique des arts numériques).

Les pratiques technocréatives connexes participent de la pratique en arts médiatiques

A03 considère que les piges qu'il effectue, qu'elles soient faites pour les entreprises ou les centres d'artistes, sont liées à une stricte nécessité financière. Il ne s'investit pas plus que nécessaire dans les contrats où il a un rôle d'exécutant; il peut préférer quelquefois travailler sur des projets où il est impliqué plus en amont et où il œuvre à titre de collaborateur :

R : Non. J'en ai fait pour Clark pendant quelques mois. J'en ai fait aussi pour la Galerie Circa. Du point de vue professionnel, pour commencer, comme je commençais à faire de la pige en montage vidéo, par la force des choses, je trouvais que c'était plus intéressant de faire de la pige en montage vidéo parce que ce sont des boulots qui sont bien payés. En général, le graphisme et le montage vidéo sont bien payés. Dans mon cas, en comparant les deux, je me rendais compte que le montage vidéo était plus intéressant. En général, on travaille avec quelqu'un à côté de soi. Donc, ce qu'il voit, c'est ce qu'ils vont avoir. Tandis qu'en graphisme, il faut perpétuellement réitérer des maquettes et ainsi de suite. Au bout du compte, on s'épuise beaucoup. En tout cas, il y a beaucoup de démarches faites pour un salaire qui n'est pas nécessairement aussi intéressant que ça pourrait l'être. Donc, j'ai fait principalement du montage vidéo pour des institutions reliées principalement au milieu des arts plastiques et des artistes dans le visuel et aussi des documentaires. (A03)

Toutefois, il peut avoir un intérêt dans certains projets :

Oui, il y a un intérêt sur certains projets. D'ailleurs, demain, je rencontre quelqu'un que je connais déjà qui ne se cherche pas un exécutant, mais un collaborateur. C'est quelque chose qui m'intéresse davantage. C'est peut-être moins bien payé, mais c'est quelque chose de durable qui m'implique à un niveau intéressant. Par contre, je me retranche souvent dans ma position d'exécutant parce que, souvent, les gens qui m'engagent ont des moyens limités au niveau finances. Donc, c'est l'efficacité de l'exécution qui est recherchée plus qu'un apport artistique. (A03)

Il est intéressant de constater que la pratique infographique, qu'il a apprise dans le cadre de son cursus au cégep dans l'optique d'avoir des compétences rémunératrices sur le marché du travail, n'est finalement pas celle qui est la plus rémunératrice. En revanche, sa pratique de montage, qui était dans le prolongement de sa passion pour le cinéma, de la découverte du montage vidéo et a nourri sa propre pratique de production vidéo artistique, va lui permettre d'obtenir des revenus en tant que formateur et en tant que pigiste. Ainsi, les savoir-faire acquis dans le cadre de sa pratique artistique sont mis en œuvre auprès des organismes qui le rémunèrent comme pigiste. Concernant les piges, l'activité de montage qui découle de sa pratique artistique est l'activité la plus rémunératrice. De plus, il semble que cette activité comme monteur vidéo fasse écho à son positionnement esthétique dans ses vidéos artistiques qui constitue une remise en question des pratiques de montage classiques et en œuvre dans les entreprises technocréatives :

C'était mon attitude par rapport aux images et ça s'est continué dans différentes vidéos plus courtes par la suite où il y avait moins de paroles et où la notion de montage est restée assez importante. (A03)¹¹¹

Au sujet de ses dernières œuvres, A03 nous parle d'une volonté de ne plus se baser sur un usage du montage qui serait utilitaire (comparable aux documentaires qu'il monte dans le cadre de ses activités à Vidéographe en tant que monteur audiovisuel) :

¹¹¹ Le montage peut supposer la maîtrise de logiciels de montage et d'effets spéciaux très pointus, comme nous avons pu le constater chez les profils travaillant dans le secteur des effets spéciaux.

Ne pas faire de découpage, ne pas planifier tous les plans en fonction les uns des autres, mais travailler avec une matière plus accidentée. Pour cette raison-là, il n'y a aucune des mises en situation planifiée, à part une planifiée l'une par rapport à l'autre. Quand j'ai mis ces personnages-là dans le montage en rapport les uns avec les autres, ce qui se passe d'un côté et ce qui se passe de l'autre n'avait pas été prévu pour être monté ensemble. C'est le défi que je m'étais donné. Ça a mené par la suite à des travaux plus récents, pour répondre à la question.

Ça m'a mené à travailler sur ce même genre d'idée, mais en éliminant le plus possible le montage. Même si on élimine le découpage, même si on ne met pas de dialogues, si on continue de structurer des images avec différentes valeurs de plans, des changements d'axe et des champs contrechamps, on est dans un discours narratif et, par extension, dans un discours cinématographique. Mon intérêt n'a pas changé pour le cinéma, mais j'ai le goût de m'éloigner de cette façon de procéder quitte à y revenir plus tard autrement. Pour cette raison-là, la dernière vidéo que j'ai terminée a été tournée avec quatre caméras positionnées de manière stratégique, de manière à ce que les champs de chacune se recoupent juste assez pour qu'il y ait une unité de lieu. Après, au montage, j'ai superposé dans la ligne de temps du logiciel les quatre pistes et j'ai simplement coupé pas aléatoirement, mais le moins possible en fonction des actions, pour ne pas retourner à un montage qui serait narratif, la situation qui était, en fait, un plan-séquence de 26 minutes. Ce qui s'y passait, c'est quelque chose d'assez simple. (A03)

Dans le cas d'A03, ce n'est pas juste l'usage des technologies qui est original dans le cadre de la pratique en art numérique. Plus généralement, toute activité technocréative employée dans une pratique en arts numériques semble faire l'objet d'une réflexion, d'un détournement, d'une logique d'exécution qui subvertit la logique de production ou utilitaire inscrite dans la pratique technocréative. Comme A03 nous l'explique, le montage a pour fonction traditionnelle d'organiser des contenus audiovisuels et de créer un narratif entre les séquences retenues (séquence dont le tournage suit classiquement une ligne scénaristique prédéfinie). *A contrario*, dans le cadre de sa pratique d'artiste numérique (ou électronique), A03 subvertit cette fonction traditionnelle du montage : les scènes sont tournées au hasard, il ne cherche pas à construire un narratif à partir des scènes tournées. Il détourne la fonction

utilitaire du montage dans la cadre de sa pratique en arts numériques¹¹². En ce sens, la pratique en arts numériques peut se lire en lien avec les pratiques technocréatives et se concevoir jusqu'à un certain point comme une réponse à l'utilitarisme de ces pratiques technocréatives.

Si comme nous l'avons vu il peut exister des couplages entre les pratiques en arts numériques et l'implication dans des centres d'artistes ou des piges en entreprise, la pratique artistique personnelle est soigneusement distinguée des autres types d'activités. Si l'implication d'A03 au sein de Vidéographe lui permet de développer à différents niveaux sa pratique artistique, il conçoit sa carrière artistique comme une entreprise personnelle qu'il distingue fortement des différentes collaborations qu'il peut effectuer :

Sinon, j'ai fait des collaborations, mais je pense que la dernière collaboration artistique comme telle, je l'ai fait en l'an 2000. J'ai collaboré quelquefois sur des projets artistiques avec mon ancienne copine pour une exposition individuelle en duo et une expo collective. Aussi, j'ai collaboré une fois avec un autre artiste pour une bande vidéo que j'ai tourné à Marseille. Ce n'est pas exclu, mais par contre, je fais aussi de la musique et c'est avec des gens. Je collabore de cette façon-là. (A03)

De la même manière, la pratique de critique d'art est distinguée de la pratique artistique personnelle :

Je fais de l'écriture critique pour une revue d'art aussi. Je le fais de manière plutôt irrégulière parce que je choisis de privilégier davantage ma pratique artistique. Si je devais renoncer à une pratique artistique, ce serait probablement pour l'écriture. Pas nécessairement l'écriture critique, mais pour des projets d'écriture. Ça accompagne n'importe quelle démarche créatrice ou de vie depuis trop longtemps pour que je renonce à ça. En

¹¹² Chez A07, on retrouvait ce détournement de l'outil vidéo : alors qu'elle avait fait des vidéos de promotion pour des entreprises en tant que pigiste, son activité créative est centrée sur le lieu nul et un détournement de la fonction de tournage et de montage classique.

même temps, je n'ai jamais approfondi cette chose-là comme je le voudrais.
(A03)

De même, si son engagement à Vidéographe lui permet de développer certains aspects de sa pratique, dans son discours, il distingue fortement entre son activité de gestion du centre et sa pratique artistique personnelle.

A22 : du centre d'art au développement d'une carrière artistique personnelle. La voie de l'université

Âgé de 41 ans au moment de l'entretien, A22 gère le PARC, un studio rattaché au centre d'art Vidéographe, plus particulièrement centré sur les arts numériques. Il poursuit parallèlement des études à la maîtrise après des études non achevées de design industriel au cégep et en éducation au baccalauréat¹¹³. Comme plusieurs autres artistes numériques interrogés, A22 est entré très tôt en contact avec les ordinateurs à l'école, mais l'utilisation de la technologie informatique dans sa pratique artistique commence seulement en 1995. Il n'avait pas réalisé auparavant le potentiel de l'ordinateur en regard de la pratique artistique. Entre 1983 et 1989, il dirige une petite compagnie d'objets d'ameublement sur mesure (avec de gros clients comme le Métro de Montréal par exemple). Cette activité était pour lui

¹¹³ Il se plaint du manque d'envergure théorique de ses formations en design industriel et de leur visée utilitaire, position tout à fait cohérente avec son rejet des modes de production dans l'entreprise privée à visée commerciale : "Question (Q.) : Pourquoi avez-vous quitté l'université? - Réponse(R.) : Pour être capable d'être sur le terrain immédiatement. Q. : Est-ce que vous étiez insatisfait de la formation que vous aviez reçue? R. : Oui. Pour moi, elle ne répondait pas à mes besoins. Elle était trop technique et pas assez théorique, conceptuelle, plus vaste. On parle d'il y a plusieurs années. J'espère que ça a changé maintenant. Il y a eu certaines rencontres merveilleuses avec certains professeurs avec lesquels on pouvait s'asseoir et parler à un autre niveau que celui du design industriel, mais finalement, c'était plus une confrontation idéologique avec les professeurs. Q. : Quand vous parlez d'idéologies c'était quelle sorte d'idéologies? R. : Ils avaient une pratique très fonctionnelle de la chose. Les industriels répondent à un certain besoin, mais par contre, pour moi, il y a un mélange d'esprit et de matière qui fait en sorte que l'ergonomie peut évoluer." (A22).

très lucrative, très créative (il dessinait toujours de nouveaux projets), mais il conclut que c'était un peu lourd pour ses jeunes épaules. Un ami lui parle alors d'un centre de villégiature en plein air près d'Ottawa. Il lui propose de venir dessiner des ponts de bois pour les pistes de ski du centre. Il ferme alors son entreprise d'ameublement et s'installe dans le centre où il rencontre sa conjointe qui est très liée au milieu des arts visuels gravitant autour de l'université de Hull :

Beaucoup de personnes qui sortaient de l'université en arts – on parle d'arts visuels plus que d'autre chose à cette époque-là – avaient parti des centres de production professionnelle en arts médiatiques et en arts visuels. C'est à ce moment-là que je suis entré dans ce milieu-là. (A22)

Il commence par entamer des études en éducation qu'il va laisser tomber par la suite. Le centre d'artiste auquel est affiliée sa conjointe est un centre d'artiste autogéré qui, au début des années 1990, fait de la production vidéo et commence à s'intéresse au web. Le conseil d'administration de ce centre comprenait des personnes très intégrées au milieu des arts numériques canadiens, dont le commissaire des arts médiatiques au Musée des Beaux-Arts du Canada :

Lui avait une certaine pratique. Il était au Conseil des Arts du Canada auparavant, il avait une bonne expérience dans le milieu et il voyait bien que les artistes qui créaient en arts médiatiques étaient issus d'un autre milieu. À un moment donné, il s'est dit que ça pourrait être intéressant d'attirer d'autres genres de personnes qui n'ont pas nécessairement de pratique artistique pour leur donner la chance d'explorer ce milieu-là. Un certain programme s'appelait « Poème vidéo » qui s'adressait aux auteurs. Comme j'écrivais toujours et que j'ai toujours dessiné dans un calepin et écrit à côté, quelques personnes avaient lu ce que j'écrivais et m'ont suggéré de présenter un projet. Donc, j'ai présenté un projet qui a été sélectionné par un comité formé d'artistes. C'est comme ça que j'ai mis les pieds à Diamond. (A22)

Il a entamé une pratique artistique grâce à sa proximité avec des artistes qui travaillaient dans un centre d'art (Diamond). À partir de cette période, il va inscrire son parcours

professionnel résolument dans les milieux des arts visuels et des arts numériques, y occupant des fonctions de plus en plus larges et diversifiées. A22 rentre dans le centre d'artiste en 1995, soit 5 ans après avoir rencontré sa conjointe : " En 1995, j'ai fait ma première vidéo, j'en ai fait d'autres par la suite et j'ai aussi fait des productions théâtrales." (A22) Il est rentré dans Diamond sans connaissance ou pratique artistique électronique ou numérique préalable à un moment où il n'existait pas de formations spécialisées en les arts numériques, les pratiques autodidactes étaient donc très répandues. Il fait sa première vidéo au moment où, affirme-t-il, la création assistée par ordinateur a commencé à prendre son envol (1995). Il développe alors sa pratique artistique autour de la vidéo, mais aussi les déplacements dans l'espace. Sans être officiellement artiste en résidence – puisque ne disposant pas de bourses - il bénéficie des ressources humaines et technologiques du centre qui lui permettent d'acquérir une maîtrise des outils de création électroniques (vidéo et ordinateur), à une période où ces technologies constituaient encore des outils de production professionnelle peu accessibles au grand public ou à l'amateur. Le centre lui permet aussi de voir ses premières œuvres diffusées dans un réseau d'exposition mondial auprès d'un public spécialisé : "ma première production a quand même bénéficié d'une super diffusion mondiale et ça a vraiment été un coup d'envoi extraordinaire! (A22)". À cette période, la technologie informatique commence à être de plus en plus largement utilisée par nombre d'artistes, et le centre d'artiste offre à A22 le soutien méthodologique dont il a besoin pour réaliser des œuvres d'arts numériques. C'est dans cette configuration singulière, au travers du double croisement de la trajectoire du centre Diamond et de la technologie informatique arrivée à maturité que les premières expériences d'A22 en arts numériques ont lieu.

Tout comme A03 qui après être rentré dans un centre d'artistes par sa pratique artistique, il assume ensuite des fonctions d'encadrement de la création et de gestion du centre. Le parcours d'A22 est intéressant au niveau des modes d'entrée et dans le maintien dans l'orbite de la carrière en arts numériques. Exemple de passage d'une activité de conception artistique à une activité d'encadrement de la créativité et de gestion de centre d'art, le parcours d'A22 montre que l'activité de conception artistique ouvre sur d'autres dimensions de la pratique artistique (comme la participation à la gestion d'un centre d'art qui permet,

particulièrement dans ce cas, de développer fortement une pratique artistique personnelle). Arrivé dans le monde des arts numériques grâce à sa conjointe, il commence par développer une pratique artistique similaire aux artistes en arts visuels qu'il fréquente à Hull, autour de l'université et du centre d'art Diamond. Il apprécie énormément d'apprendre auprès des personnes de la communauté artistique, mais garde une certaine indépendance par rapport aux savoirs qu'on acquiert par la fréquentation de ces groupes d'artistes :

Même si je suis autodidacte, j'ai quand même été très impressionné par des personnes qui avaient une formation en arts visuels plutôt classique, dans le sens de la recherche artistique et de l'œuvre (...) Diane Gini, Annie Thibault, Jean-Yves Vigneault étaient dans ce monde-là et m'ont amené beaucoup de méthodologie. Quand on rentre dans un milieu et qu'on le connaît pas, c'est ça qu'on apprend. Il y avait (inaudible) aussi, Jean Gagnon. Donc, ce sont toutes des personnes qui... Même si Annie Thibault – oui, elle est « old school » - Annie était ma copine, c'est elle qui m'a fait entrer dans ce monde-là. Ce sont des bornes très solides à la « old school » (...) Il y a aussi une très bonne connaissance du milieu et des réseaux. Donc, des réseaux sociaux se créent, la dynamique du milieu, tout ça, j'ai baigné là-dedans très facilement. En plus, je ne suis pas arrivé là à 20 ans. J'avais une certaine expérience derrière moi et j'ai pu intégrer ça sans que ça devienne un dogme. J'ai donc pu relativiser l'apprentissage que j'ai fait et ça, c'est bien. (A22)

Après avoir fait trois productions vidéo qui rencontrent un large succès et bénéficient d'une diffusion mondiale, il ressent le besoin de s'intéresser à d'autres médias :

R : En fait, j'ai commencé à faire de la vidéo et j'ai eu beaucoup de succès avec la vidéo. En fait, j'ai fait trois vidéos. Après, j'ai dit que je n'en ferais peut-être plus jamais de vidéo. Il y avait un certain niveau de complexité qui n'était pas tout à fait là pour moi. C'est pour ça que j'ai commencé à faire des installations qui intégraient les 3D (...) Le passage vers le multimédia s'est fait parce que la vidéo m'intéressait, mais ça restait quand même très intellectualisé pour moi. On s'assoit devant un écran, on regarde et on a très peu de « senseurs ». (A22)

Obliquer vers les arts numériques lui permet aussi de s'éloigner des arts visuels au sens strict, discipline qu'il apprécie, mais dans laquelle il possède selon lui très peu de connaissances par rapport à d'autres personnes du centre. Cette ouverture vers les arts numériques, la méthodologie et la maîtrise technologique acquise en pratique de création ainsi que les contacts et les réseaux de connaissance développés à Hull lui permettent ensuite d'être intégré à Vidéographe pour y développer les programmes de création en arts numériques, à une période où le centre était surtout spécialisé dans des programmes de création d'œuvres vidéo.

A22 passe au centre Vidéographe pour réorienter les activités de production du centre, à l'époque centrées sur la production vidéo, vers les nouveaux médias (arts numériques). Il est ainsi successivement directeur de Vidéographe puis directeur du PARC, qui est une antenne de Vidéographe dédiée aux nouveaux médias :

(...) avec les discussions que j'avais avec certaines personnes du milieu, des amis et les membres de Vidéographe, évidemment, nous nous sommes aperçus qu'il y avait un grand manque par rapport aux artistes indépendants pour un soutien organisé de personnes qui développent des installations, des interfaces électroniques et de la programmation directe et de la performance aussi, mais qui utilise l'interaction. Donc, c'est à ce moment-là que j'ai décidé de mettre en place le laboratoire qu'on appelait le PARC. (A22)

Au sein de Vidéographe, il s'occupe de la gestion du personnel, de l'administration, de la recherche de financements, de la gestion du parc d'équipement et du développement de programmes de création (artistes en résidence, recherche et expérimentation, coproduction, etc.) auquel il a fortement contribué. Il poursuit des études en maîtrise en communication au moment de l'interview et arrive à maintenir une pratique artistique personnelle parallèlement à ses fonctions de gestion au sein d'un centre d'art :

J'avais des amis qui enseignaient en communication. Ils étaient au courant, naturellement, du travail que je faisais, recherche artistique, etc. Ils m'ont dit : « Tu fais toutes les étapes que tu vas avoir à faire dans une maîtrise. Pourquoi est-ce que tu ne viens pas faire la maîtrise ? Ça va te demander

d'être présent et de faire tes lectures et ça va te permettre de cadrer ta pratique. (A22)

Il touche des bourses comme étudiant et a des contrats pour des expositions (au Musée de la civilisation de Québec notamment). Cela lui permet de s'assurer des revenus annuels confortables (qu'il estime à 100 000 dollars). Il dispose d'un atelier qu'il loue avec des collègues artistes à Outremont et habite dans une habitation séparée sur le Mont-Royal. De la même manière qu'A06 ou A07, il estime qu'un engagement dans le secteur commercial et un engagement dans une pratique artistique suivie sont incompatibles :

J'ai toujours été trop « indépendant » pour être capable de faire ça. Travailler avec des boîtes privées sur un projet particulier, spécifique, oui, mais être permanent dans une boîte, non. (A22)

A11 : devenir gestionnaire de centres d'art sans abandonner la pratique de conception¹¹⁴

A11 fait des études en sciences pures au cégep puis à l'université en communication, études qu'il abandonne sans diplôme. Il fait beaucoup de travail en collaboration à cette période là (performance, vidéo, son, arts visuels) et est activement impliqué dans des centres d'artistes en arts visuels (dans les années 74-84). Il met en œuvre des collaborations avec des groupes de Vancouver, Toronto, Winnipeg qui avaient développé des expertises spécifiques. Ça l'a mené à produire, en tant qu'artiste, beaucoup de vidéos et d'installations, activités qu'il

¹¹⁴ Le parcours d'A11 a des points communs avec A22. Comme lui, il est en charge de la gestion d'un centre d'art; il n'est pas rentré dans le milieu des arts numériques par les études, mais plutôt par les centres d'artistes. Il trouvait que l'université ne lui permettait pas de développer ses projets personnels (*a contrario* A22 pense que l'université permet de pousser plus loin la dimension recherche et développement de projets d'arts numériques).

continue de mener actuellement. Au cours de son parcours professionnel, il a fait autant des contrats à la pige en production de sites web qu'il a occupé des emplois alimentaires non liés à sa pratique technocréative (comme nettoyeur de bus, car "il fallait vivre").

Au moment de l'entretien, A11 est directeur général des employés et directeur artistique du laboratoire Oboro, ce qui lui prend beaucoup de son temps depuis deux ans. Il est entré dans l'organisation de ce centre après avoir eu une pratique artistique personnelle¹¹⁵. Oboro est un centre d'artistes qui peut accueillir des artistes en résidence, organise des expositions dans les nouveaux médias et participe à l'animation d'un réseau communautaire centré autour des arts numériques (mise à disposition d'équipements, activités de formations). Il compte 150 membres actuellement. Il partage la tâche de la direction du centre avec un directeur administratif qui est moins impliqué dans la gestion quotidienne du centre. Il travaille en collaboration avec un directeur administratif qui prend 95% des décisions et qui préside le conseil d'administration. Il y a aussi un directeur de la programmation et un directeur artistique ainsi qu'un coordinateur technique. A11 décrit son rôle à Oboro de la manière suivante : assurer un état d'esprit créatif et ouvert, la cohésion des 12 personnes du centre, l'amélioration des salaires, fidéliser les employés, prendre des risques pour ce qui est des décisions artistiques (programmation, etc.), s'entourer de gens créateurs. Il doit, suivant ses dires, amener l'énergie et transmettre le savoir. Il se charge aussi d'animer la levée des fonds pour le centre. Il dispose actuellement de moins de temps pour faire des productions personnelles en tant qu'artiste. Le parcours d'A11 laisse apparaître une fluence entre les activités de conception artistique et celle d'encadrement ou d'organisation : quand il produisait des œuvres en arts numériques, la composante logistique était importante et l'obligeait à travailler en collaboration et à assumer des fonctions de direction de projet parallèlement à ses activités de conception. De manière similaire, en tant que directeur d'Oboro, il s'investit beaucoup dans la dimension artistique des projets que le centre soutient. Ses activités de gestion se mâtinent donc d'incursions dans le versant de la pratique de conception.

¹¹⁵ À l'exemple d'A22 et d'A04 : comme noté auparavant, tous les gestionnaires étudiés passent par la pratique artistique.

Dès 1992-93, Oboro s'intéresse aux nouvelles technologies et effectue beaucoup de projets multimédias (sites internet, etc.). En 1995 est créé un espace réservé aux nouveaux médias. C'est à cette même période qu'A04 réalise beaucoup de piges pour des entreprises privées, profitant ainsi du savoir-faire acquis dans le domaine des arts numériques¹¹⁶. Son parcours laisse apparaître en certains points une captation des savoir-faire artistiques pour des pratiques technocréatives en entreprise : au moment où son centre d'art numérique commence à développer une expertise dans les sites web, A11 effectue des contrats en tant que pigiste pour des entreprises produisant des sites web¹¹⁷. Il s'est toutefois cantonné à des piges et n'a jamais voulu être salarié par une entreprise privée. Depuis qu'il arrive à se payer un salaire en tant que directeur d'Oboro, il a diminué son volant de piges pour se recentrer sur des activités liées aux arts numériques. Il garde toutefois une optique assez ouverte sur les collaborations entre les centres d'art et les entreprises privées sans estimer toutefois que la raison d'être fondamentale des centres d'arts numériques soit centrée sur des finalités propres au monde de l'entreprise¹¹⁸. D'ailleurs, seulement les projets de nature artistique et indépendante bénéficient de tarifs réduits pour l'usage des équipements et les ressources disponibles au centre Oboro, ce qui montre une volonté de promouvoir une pratique en arts numériques distincte des pratiques technocréatives qui peuvent être mises en œuvre dans les entreprises liées aux secteurs des nouveaux médias¹¹⁹ :

¹¹⁶ "Aussitôt que la vidéo et l'informatique ont été disponibles auprès des artistes, les membres au sein du collectif ont été les tout premiers à s'intéresser aux nouvelles possibilités. Nous avons été les premiers à faire des sites Web en 92, 93." (A11)

¹¹⁷ Il serait intéressant de demander à A11 des exemples de ses productions pour les entreprises privées et voir quels liens il y a entre ces productions pour des entreprises et ses productions artistiques.

¹¹⁸ Ils font néanmoins des partenariats avec le privé, pour avoir des logiciels par exemple, ou encore profiter de leur expertise technologique. Il peut aussi y avoir des applications dans le domaine social (ex. : système de reconnaissance des formes dans les hôpitaux) ou des partenariats avec les universités. La moitié des projets sont des collaborations avec des institutions et des organismes.

¹¹⁹ Cette frontière est toujours floue : des artistes peuvent travailler dans des entreprises.

Nous avons plus de clients maintenant. Notre fonction est d'abord et avant tout pour les artistes et les producteurs indépendants. Donc, tout ce qui est projet dont les concepteurs, les réalisateurs, les créateurs conservent le « copyright », le droit d'auteur sur le projet. Donc, tout ce qui est de nature indépendante et non commerciale. (A11)

Au moment où A11 a co-créé Oboro en 1984, il a été 5 ans sans être payé (le centre était au départ un simple collectif d'artistes). Il arrive maintenant à vivre de ses revenus chez Oboro - il a des revenus personnels annuels de 39 000 dollars – ce qui l'ancre dans l'univers des arts numériques. La contrepartie étant que ses fonctions au sein du centre lui laissent moins de temps pour faire des productions personnelles en tant qu'artiste :

J'ai produit en tant qu'artiste et je le fais encore. Depuis deux ans, pas beaucoup, car le laboratoire m'a demandé énormément de mon temps. Ça ne m'a pas permis de produire autant au plan personnel qu'il y a deux ans. (A11)

Quand il produit en tant qu'artiste avec les nouvelles technologies, il ne travaille jamais seul. Il y a donc dans ces projets une composante gestion/logistique plus importante que pour les autres projets. Ainsi, comme nous l'avons déjà noté, la pratique artistique dans les arts numériques ne peut s'étudier seulement comme une pratique de conception. Il est plus profitable d'envisager la pratique du point de vue du contrôle de la création (McFalls, 2004), où la gestion d'un centre d'art peut dégager des opportunités pour réaliser par la suite ses propres créations, les financer et les diffuser¹²⁰. A11 décrit de manière intéressante le caractère hybride de la création artistique en arts numériques :

Ma pratique personnelle est en grande partie en tant qu'artiste. Encore, évidemment, quand on parle de projet conjoint, de projet en collaboration ou d'installation, tout ça, ce sont plusieurs personnes. Il y a même là un côté qui est un peu gestion. Quand on travaille avec de nouvelles technologies,

¹²⁰ Quand A11 fait des œuvres d'arts numériques, il fait toujours un peu de la gestion de projet, tout comme A04 se rend compte que pour contrôler l'exposition de ses œuvres numériques, il a besoin de s'adjoindre des collaborateurs.

on ne travaille à peu près jamais seul. De ce côté-là surtout du travail de création. À Oboro, c'est plutôt l'inverse. C'est plus du travail d'organisation, mais aussi une présence au niveau création avec les artistes. Mon rôle ne se limite pas uniquement à la gestion, mais aussi à brasser des idées, à participer à ce qui se fait au niveau de la programmation, à discuter avec des artistes, à faire avancer des idées. Les fondements de l'organisme n'ont pas changé. (A11)

Ainsi, il est passé d'une pratique de conception qui inclut une dimension gestionnaire, à une activité de gestion des ressources humaines/direction de projets à Oboro qui inclut une dimension de direction artistique. A11 se dit artiste du téléphone, car "j'ai fait beaucoup de travail – artistique - en collaboration".

Le parcours d'A11 offre par ailleurs l'exemple d'une trajectoire qui se construit en dehors du monde universitaire, en s'appuyant sur les centres d'artistes et les collaborations avec les entreprises privées :

En fait, j'ai étudié en communication et je me suis rendu compte que c'était plus compliqué d'œuvrer à l'intérieur de l'université que de m'impliquer. Alors, je suis devenu membre de ce qui s'appelait à l'époque « Vidéo Véhicule ». (A11)

Ayant commencé ses études au cégep en sciences pures, A11 garde un intérêt pour les sciences et situe son activité artistique à la frontière des sciences et de l'art. Bien qu'il soit en dehors du monde universitaire, il développe au cours de l'entretien une réflexion globale sur le champ des nouvelles technologies et de l'art¹²¹. De manière analogue à A22, il développe sa carrière depuis les centres d'art qui lui permettent d'avoir accès à des personnes ressources et des technologies. Mais alors qu'A22 cherche à développer sa pratique artistique personnelle, A11 priorise son activité de gestion des centres d'art.

¹²¹ "C'est assez intéressant. On remarque au niveau des paradigmes scientifiques des dernières années qu'il commence à y avoir des rapprochements beaucoup plus forts avec la philosophie et même avec la spiritualité et avec toutes sortes d'autres domaines. On commence à sentir que la science, la prétention de la science – mais ce n'est pas généralisé – disparaît." (A11)

A04 : de l'importance de l'université pour devenir une figure importante dans le milieu des arts numériques montréalais

Arrivant de France à la fin des années 80, A04 s'est inscrit à 30 ans au certificat en arts à l'UQAM pour avoir accès aux studios ouverts aux étudiants de cette formation. Puis il poursuit en baccalauréat. Durant son baccalauréat, il suit un cours « art et ordinateurs ». Il a accès à des ordinateurs à l'université. Tout comme A07, la découverte de l'outil informatique change sa perspective sur les arts visuels :

À partir de là, toute ma pensée par rapport aux arts visuels a commencé à se modifier. J'ai vu alors qu'il y a des portes qui venaient de s'ouvrir. Il y a un autre type de création qui se met en place. Il y a quelque chose vraiment d'intéressant à explorer, à travailler, avec la lumière. (A04)

Ses premières œuvres intègrent peinture et ordinateur. Au début des années 1990, il passe une maîtrise en arts visuels, mais est confronté à la fin de sa maîtrise aux incertitudes financières de la carrière artistique :

À la fin de la maîtrise, c'était assez surprenant parce que je me suis retrouvé tout d'un coup sur la rue et je me suis dit : « Qu'est-ce que je fais? J'ai une maîtrise en arts visuels. So what? Comment je gagne ma vie maintenant avec ça? » À moins d'avoir de bons contacts et de retourner comme prof à l'université, si on a la chance de se glisser là-dedans, les débouchés ne sont pas terribles sur le marché du travail. J'étais un peu confronté à ça. Ça ne me tentait pas d'aller laver de la vaisselle ou de retourner dans les cuisines et des choses comme ça. (...) (A04)¹²²

¹²² Il rappelle A06 dans la galère financière, dans le choix des arts numériques après une formation en arts visuels (parce que le futur apparaît à première vue plus doré dans ces secteurs artistiques émergents, ce qui se révèle être plus ou moins vrai par la suite pour nos deux interviewés).

Conseillé par deux personnes du milieu des arts numériques, il décide de s'inscrire dans un DESS expérimental en arts multimédias, sous la direction de Louise Poissant qui est une personnalité reconnue dans le milieu des arts numériques à Montréal et auteure de nombreux livres théoriques sur le sujet.

Le parcours et la pratique en arts numériques d'A04 sont fortement marqués par sa formation universitaire initiale et par les personnes et les opportunités qui se sont présentées durant cette formation. Chez lui, la formation universitaire initiale constitue un important vecteur de développement de sa pratique artistique. La formation universitaire (à forte composante expérimentale), les contacts avec les personnes clés du secteur lui ont donné la possibilité de faire des expositions à l'occasion desquelles il a rencontré d'autres personnes impliquées dans les arts numériques. Son affiliation à l'université a plusieurs effectivités. Elle lui permet d'intégrer le milieu des arts numériques, plusieurs membres importants du milieu des arts numériques étant professeurs à l'université dans les programmes dédiés aux arts numériques. De la même manière, l'université lui permet d'avoir accès aux technologies de pointe, mais aussi, dans le cadre de ses travaux de fin de session, de réaliser des expositions et de s'initier à la collaboration (technique et savoir-faire qui lui seront très utiles à la SAT).

Selon lui, il est très difficile d'aller chercher des collaborations avec le milieu des affaires qui fonctionne suivant une logique différente. *A contrario*, selon lui, le monde universitaire permet de faire de projets à la fine pointe des technologies. A04 arrive toutefois à exploiter le savoir-faire acquis dans le monde techno artistique et universitaire dans de multiples contextes. Il effectue ainsi des contrats pour le privé, sans renier toutefois son rapport au travail artistique et le contrôle sur les propositions qu'il fait aux personnes pour lesquelles il travaille. Pour faire des contrats dans le privé, il a lancé sa propre entreprise. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'il vise à développer sa carrière artistique un peu sur ce modèle, en

étant un peu moins dépendant de la SAT, où il assume beaucoup de tâches de gestion d'artiste et où il cherche à resserrer le champ de ses responsabilités¹²³.

Outre ses contrats pour le privé, il assure des formations à l'université pour des enfants, ou pour des étudiants dans le cadre de formations plus pointues. Les formations qu'il donne sont très stimulantes pour lui car elles concernent des étudiants qui sont inscrits en arts ou dans le département d'informatique. Enfin, il assume des responsabilités de direction artistique à la SAT¹²⁴.

Ces différentes activités lui permettent de survivre financièrement (il gagne 25 000 dollars par an avec sa femme). Même si ses contrats avec le privé sont, au final, peu rémunérateurs, ils s'effectuent suivant des modalités qui ne contrarient pas sa pratique artistique, comme cela a pu être le cas par le passé lors de ses expériences avec le monde de l'entreprise privée¹²⁵. Lors de l'entretien, il établit une continuité entre "Images du futur", une exposition internationale consacrée aux arts médiatiques où il a pour la première fois présenté ses œuvres¹²⁶, et la carrière solo qu'il développe en ce moment :

Donc, j'ai à la fois ma démarche personnelle que j'essaie de poursuivre même si elle est en pointillé, car depuis 1987, depuis « Images du futur », je n'ai pas lâché. J'ai aussi cette petite compagnie qui m'amène à faire toutes sortes de contrats avec différentes personnes et j'ai aussi cette pratique de formation que j'essaie de garder et qui me stimule beaucoup. Avec ces trois trucs parallèles, j'arrive à vivre et à survivre au fil des ans. (A04)

Dans le cadre des piges qu'il réalise pour des entreprises, il s'efforce de mettre en valeur les savoir-faire acquis dans le cadre de sa pratique artistique. À propos du travail plus

¹²³ Nous reviendrons en conclusion sur le trope de l'entrepreneur, qui peut informer, comme nous l'avons noté pour A07, les modes de développement des carrières artistiques dans les arts numériques.

¹²⁴ Il avait préalablement eu une petite expérience de direction artistique dans le cadre de son expérience à Siggraph et à l'occasion de ses expositions à la fin de ses projets de maîtrise.

¹²⁵ Avec deux autres personnes, il a par le passé essayé de lancer une entreprise de services de design et d'infographie, mais l'entreprise a fait faillite parce qu'ils connaissaient mal l'univers des affaires.

¹²⁶ Et qui constitue un moment clef de sa carrière artistique, voir *infra*.

commercial dans le multimédia, il nous précise : « un moment donné, j'en aurais eu le souhait ou j'aurais aimé peut-être entrer dans des boîtes et travailler dans la pub parce que je savais qu'il y avait plus d'argent de ce côté-là, la direction est revenue aux arts visuels parce que c'était là-dedans que je me sentais le plus libre, le plus créatif, avec le moins de contraintes et surtout pas la contrainte de l'argent ». Cela lui a permis de continuer à travailler dans le monde artistique, où il a selon lui été plus à même de rencontrer des personnes et travailler sur des projets intéressants. A04 a toujours eu la volonté de garder un contact avec le milieu des arts. Lors de son parcours, il importe les pratiques qu'il acquiert dans le cadre de sa filière en arts numériques dans le monde de la production multimédia (notamment dans le design de sites web et l'infographie).

Le parcours professionnel d'A04 s'articule complètement au projet artistique. On ne sent pas de flottement dans ses ambitions : à chaque tournant décisif, on sent aussi très fortement l'influence du milieu artistique auquel il est intégré : cette communauté lui permet dans une certaine mesure de faire des contrats dans le privé sans renier les méthodes de travail et les savoirs acquis dans le cadre de sa pratique artistique.

Une phase de son parcours peut se lire comme une véritable traversée du miroir¹²⁷ : lors de sa première exposition à la suite de sa maîtrise en arts visuels (il se rend compte qu'il n'est pas le seul à "tripper" sur les arts médiatiques), puis lors de son exposition à Atlanta aux États-Unis. Durant cette exposition, il constate qu'il ne peut avoir un contrôle satisfaisant sur ses œuvres en tant qu'artiste indépendant. Après cette expérience, il se rend compte qu'il doit travailler en collaboration pour garder le contrôle sur ses œuvres. Cela l'amène à avoir par la suite une démarche active d'intégration au milieu des arts numériques de Montréal¹²⁸. Il a également fait partie de plusieurs associations, dont certaines comme « Infographie

¹²⁷ La traversée du miroir représente le moment où une personne prend conscience des réalités concrètes du travail qu'elle effectue ou de la profession qu'elle occupe, par delà les représentations préalables qu'elle pouvait avoir de cette activité ou de cette profession (Hughes, 1961).

¹²⁸ Nous retrouvons aussi chez A11 étudié auparavant cette même ambition d'avoir le contrôle sur des projets en arts numériques.

Canada » sont plus connexes aux milieux multimédias. Il devient au fil des années un membre important de la communauté en arts numériques de Montréal. Il occupe au moment de l'entretien des fonctions de direction artistique à la SAT :

Au départ, mes tâches à la SAT n'étaient pas claires, mais elles ont toujours été dans le domaine de la production multimédia interne à la SAT. À chaque fois qu'il y a eu des projets qui nécessitaient des connaissances que j'avais, c'est moi qui me retrouvais à les piloter : faire le carton du mois, sortir le dépliant pour tel truc, faire la mise en page de la demande de subvention ou du document qui accompagne la demande de subvention, « coacher » des artistes qui viennent à la SAT et qui ont besoin qu'on leur montre les machines et les logiciels et comment s'en servir, etc., faire une petite présentation à l'interne pour une demande ou pour une production. Je me suis toujours trouvé un peu à traverser tous ces projets. J'ai toujours eu de la difficulté à avoir un seul titre à la SAT. (A04)

Tout comme il différenciait le monde de l'entreprise du monde universitaire (le monde universitaire étant selon lui plus ouvert aux idées nouvelles et aux innovations), il différencie également le mode de collaboration au sein du secteur des associations artistiques et celui des entreprises. « Ça prend du monde qui est capable de travailler pour moins cher dans beaucoup plus d'heures ». C'est tellement différent que « des gens qui viendraient du secteur corporatif ne resteraient pas une semaine à la SAT ».

Ses liens étroits avec la communauté artistique nourrissent sa pratique : "Oui, l'environnement nourrit ma pratique dans le sens où je rencontre beaucoup de créateurs autour de moi qui ont, eux, des pratiques et tout ça est très stimulant. Ça donne le goût de faire des choses soi-même" (A04). Mais, comme nous l'avons constaté pour d'autres profils, la fréquentation du milieu des arts numériques ne débouche pas forcément sur le développement d'une pratique artistique personnelle. À la suite de son expérience de gestion à la SAT, on sent qu'A04 veut aller au-delà de la direction artistique, faire moins d'encadrement de manière à revenir à des projets de production. Mais il manque de temps. "Tout le temps que je peux tirer de mon côté pour développer mes propres projets, c'est de plus en plus précieux. J'y tiens beaucoup. Ça laisse très peu de place aux sorties et à l'amitié. C'est un choix personnel. " (A04). Au moment de l'entretien, ses incertitudes

quant à son avenir professionnel concernant surtout sa spécialisation : il veut dans un premier temps se recentrer comme coordinateur sur les projets qui le motivent le plus :

Je suis le coordonnateur de production interne à la SAT. J'ai comme ça trois ou quatre chapeaux qui, en fait, correspondent à des besoins dans la SAT. On vient me chercher pour des problématiques particulières. Ça a toujours été difficile pour moi d'avoir un seul titre qui définissait exactement ce que je faisais. Je ne suis pas directeur non plus du multimédia parce qu'il n'y a pas vraiment de multimédia comme tel. Étant donné que ma spécialisation a été pointue dans les nouvelles technologies, mais quand même assez large par rapport à l'éventail de choses que je pouvais faire, je me suis toujours trouvé à voyager comme ça. Aujourd'hui, j'essaie de plus cibler où j'en suis. Je suis justement à un croisement où je vais essayer de définir beaucoup plus précisément qui je suis et ce que je fais à la SAT. Ça va rester essentiellement encore – et j'ai toujours de la difficulté avec les titres – directeur de production, qui inclut les résidences d'artistes, le travail avec mixation que je veux continuer parce que c'est très stimulant et les petites productions multimédias internes. Je vais essayer de plus le resserrer pour moins me disperser sur d'autres trucs. (A04)

Au niveau de son ancrage géographique, il précise aussi que son réseau et ses influences ne sont pas localisés uniquement à Montréal.

D'un autre côté, mes influences ne sont pas nécessairement liées à ce qui se passe à Montréal. Ce que j'ai envie de faire n'est pas nécessairement lié à Montréal. J'ai une vision beaucoup plus planétaire. On peut faire « Traces et contrastes » pour Montréal, mais je le vois beaucoup plus.... (A04)

Il a présenté son travail dans de nombreux festivals et lieux de diffusion au Québec, aux États-Unis et en Europe, ce qui explique peut-être qu'il se donne comme point de référence une communauté internationale des arts numériques (voir le chapitre VI).

Cas de figure où la pratique en arts numériques est mise en contact avec le contexte de travail en entreprise.

Au sein de ce deuxième ensemble, les parcours des travailleurs sont à cheval entre les milieux de l'entreprise (qui engagent les artistes numériques en vertu de leurs compétences techniques) et les milieux des arts numériques. Dans cet ensemble, nous verrons que certains travailleurs peuvent se désaffilier du milieu des arts numériques et de la pratique de conception artistique, notamment après s'être intégré dans les structures d'une entreprise privée, intégration qui les amène à délaisser peu à peu leur réseau de contacts dans le milieu des arts numériques. Certains travailleurs de cet ensemble réussissent au contraire à maintenir des liens avec les communautés artistiques, malgré leur engagement dans des activités autres. Les formes de mobilité vers le milieu des arts numériques peuvent être souhaitées et réussies après une expérience de plusieurs années dans le monde de l'entreprise.

De la carrière artistique à la carrière en entreprise (A01, E21)

Comparé aux autres parcours, ceux d'A01 et E21 sont plus séquentiels. Souvent, ils n'effectuent qu'une activité à la fois, les périodes de création artistique et les pratiques technocréatives en entreprise n'étant pas effectuées simultanément mais successivement dans le parcours. Leurs parcours apparaissent de ce point de vue moins pluriels que ceux d'autres artistes.

A01 : distinguer la pratique artistique de la pratique de production

À la différence d'A04 et d'A11, il est arrivé au multimédia par le milieu des arts et grâce aux formations universitaires existant dans le domaine. Lors de son Bac en art à l'UQAM, il

avait pris un cours de programmation pour artistes avec une professeure très connue dans le domaine. Il est passé ensuite par un centre d'artiste, pour faire de l'animation, pour un salaire qu'il jugeait peu élevé. A01 a été ensuite, grâce à un contact, engagé comme *lead artist*¹²⁹ dans une grande compagnie de jeu vidéo (A2M). Peu à peu, ses fonctions ont intégré des aspects de gestion en lien avec le directeur de la compagnie, ce qui ne l'intéressait plus.

Au niveau des pratiques de conception, le parcours d'A01 témoigne d'un passage d'une pratique artistique analogique – il a fait de la gravure pendant 5 ans – à une pratique en art numérique et enfin à une fonction d'encadrement de la création dans une grande société de jeux vidéo¹³⁰. Il a souffert de sa condition financière précaire quand il était artiste graveur et pensait que la pratique des arts numériques était plus viable financièrement. Pour lui, les nouvelles technologies sont riches de perspectives pour les artistes numériques, notamment au niveau de la diffusion qu'Internet permet pour les nouvelles œuvres. Il est intégré de longue date au milieu de l'art par ordinateur.

En tant qu'artiste, il se présente volontiers comme l'un des précurseurs montréalais en matière d'art par ordinateur. Il est impliqué dans les réseaux de la SAT, participe à l'organisation d'expositions et n'hésite pas à adopter un regard "surplombant" quand il s'agit d'évoquer le paysage de l'art multimédia à Montréal. Il entretient par contre une réelle nostalgie de son travail antérieur au sein des studios Taarna et insiste sur la possibilité d'une articulation réussie et productive entre artistes et programmeurs, dans un contexte de mise en marché :

Le milieu à ce moment-là, ben moi j'étais plus en contact avec un milieu artistique, mais je trouvais le milieu aussi de recherche, parce que par exemple au studio Taarna, c'était des programmeurs, y'avait une quinzaine

¹²⁹ Artiste chargé de l'encadrement d'autres artistes, mais ayant moins de responsabilités qu'un directeur artistique.

¹³⁰ En évoquant cette dernière activité, il parle de "production".

de programmeurs qui travaillaient là et l'intérêt c'était vraiment de partager par exemple nos besoins à nous en tant qu'artistes et finalement transmettre ça aux programmeurs pour qu'ils arrivent à créer des interfaces mieux... plus adéquates ou en tout cas de trouver des choses de plus en plus intéressantes, de trouver par exemple des textures de peau, faire des cheveux en 3D, la capture de mouvement, l'expression faciale, c'était des trucs vraiment stimulants, parce que justement c'était très avancé par rapport au marché public à ce moment-là. (A01)

Son passage dans un studio de développement de jeux vidéo comme directeur artistique témoigne d'ailleurs des atouts dont il disposait pour faire valoir son expérience artistique au sein d'une grande entreprise¹³¹. Il en garde néanmoins un souvenir clairement négatif (et ce d'autant plus que c'est la direction du studio qui a décidé, après presque 3 ans, de se passer de ses services). Il déplore l'exploitation dont sont victimes les créateurs dans les milieux multimédias :

(...) au bout du compte, ça devient un peu aussi de, l'anglicisme, des sweat shop, le milieu de production lui est vraiment axé sur la productivité, c'est évident, et puis on presse le citron pas mal. (A01)

Contrairement au discours que l'on retrouve dans certaines recherches sur l'industrie du jeu vidéo à Montréal, le travail de production d'un jeu vidéo n'est selon A01 un domaine ni drôle ni ludique. Il dit que le multimédia a un côté attirant car on peut y gagner plus d'argent¹³².

Aujourd'hui, A01 a 48 ans et il se situe à un tournant de son parcours professionnel. Il a quitté son poste de directeur artistique et vit encore sur les ressources financières tirées de ces trois années pendant lesquelles il a "très bien gagné sa vie". Il loue un studio avec trois

¹³¹ Il y touchait un salaire de 85 000 dollars annuels, comparé au 30 000 dollars qu'il arrive à gagner actuellement en tant qu'artiste et pigiste.

¹³² Tout comme A04 est tenté un moment par le milieu de la publicité car il sait que les postes y sont très rémunérateurs. A04 a toutefois remis le cap sur les arts numériques car il voulait pouvoir contrôler son travail.

autres artistes sur le Plateau et veut clairement se replonger dans son activité de création (comme A04, il a un studio séparé de son habitation). Il est maintenant de retour dans le milieu des arts. Pour le futur, il aimerait continuer dans la recherche et dans la création, la diffusion éventuellement par le télétravail. Néanmoins, il n'exclut pas la participation à des projets de "production" (entendre : dans des entreprises privées), si tant est que ces derniers présentent pour lui un intérêt artistique¹³³. Il faut dire qu'à la différence d'A02, lors de son travail en entreprise, A01 semble avoir perdu contact avec ses réseaux artistiques, ce qui rend son retour dans ce milieu plus malaisé (il y a eu un "effet cliquet").

A01 n'a jamais pu mettre en place des modes de collaboration satisfaisants avec le monde du privé. Ses savoir-faire développés lors de sa pratique artistique n'ont pas pu être mis en œuvre dans le monde de la production commerciale des jeux vidéo. L'articulation de la pratique technocréative en entreprise avec la pratique en arts numériques n'a pas pu se faire dans son cas. A01 insiste par exemple sur l'importance d'une culture artistique qui, selon lui, manque largement aux jeunes générations d'infographistes et d'artistes numériques. S'il pose de façon générale un regard assez critique sur le monde de la production (marqué sans nul doute par son passage dans le studio de développement de jeux vidéo), qui le conduit à différencier clairement l'art de la "production", il ne témoigne pas non plus d'hostilité *a priori* vis-à-vis de ce type d'engagement (qui peut s'avérer avantageux financièrement bien sûr, mais pas seulement).

E21 : comment valoriser une formation en arts numériques dans le cadre d'une entreprise privée ayant un fort aspect recherche et développement sur la 3D et offrant des horaires flexibles favorables au développement de projets personnels.

Après avoir fait des études en histoire de l'art au niveau baccalauréat, il vient aux arts numériques lors de sa maîtrise. À la suite de ses études en arts visuels, E21 commence

¹³³ À la différence d'A04, profil avec lequel A01 a beaucoup de similarités.

comme peintre et s'intéresse après quelque temps aux possibilités de création offertes par l'outil informatique. Il échange d'ailleurs une de ses peintures pour se payer son premier ordinateur¹³⁴. Il nous explique pourquoi dans un premier temps il n'était pas intéressé par l'outil informatique :

J'étais passionné par tout ce qui était lyrique et par rapport à ça, la peinture avait un aspect beaucoup plus direct... Expressionniste que l'image numérique parce qu'à cette époque-là, les images numériques... J'avais beau faire des entrevues avec tous les artistes qui travaillaient avec ça, il y avait absolument rien qui vraiment m'intéressait, que je trouvais transcendant. Par contre, la peinture, il y avait encore quelque chose à dire. C'était l'époque de la mort de la peinture qui s'éternisait encore...(E21)

À cette époque, il commence à intégrer des vidéos dans son travail artistique de peintre. Alors qu'il est en fin de maîtrise en arts visuels sous la direction de Louise Poissant, il réalise qu'il a besoin des possibilités offertes par l'outil informatique pour faire son projet de fin d'études : " je connaissais aussi pas mal de monde dans le milieu de la 3D qui se développait tranquillement et qui travaillait ça à l'époque où il y avait presque rien qui se faisait là-dedans." Il produit une vidéo d'images 3D informatiques. Il veut ensuite continuer à développer sa pratique de la 3D : " J'ai eu vraiment un intérêt très fort pour faire la 3D, systématiquement juste la 3D". Il pense faire un doctorat un temps, mais se rend compte que l'expertise qu'il recherche ne se trouve pas à l'université. Après avoir donné deux charges de cours à l'université durant quelques sessions, il décide d'appliquer chez Softimage en 1994 et est accepté : " Alors j'ai lâché les charges de cours complètement et j'ai travaillé à étudier la 3D chez Softimage.". Il pense que ses études en histoire de l'art et la connaissance de la création en 3D qu'il a acquise lors de ses travaux de maîtrise expliquent son embauche.

Entre 1994 et 2003, il travaille à Softimage à Montréal comme expert des logiciels de production en 3D, en collaboration avec des programmeurs et créateurs. Il y rédige la

¹³⁴ Tout comme A02 jette toutes ses peintures quand il découvre les possibilités offertes par l'outil informatique : cela constitue des démarches de transition brutale vers l'outil informatique.

plupart des guides didactiques de ces logiciels entre 1994 et 2003. Il forme plusieurs instructeurs sur ces logiciels. Durant cette période, il présente des cours et des séminaires dans de grandes villes au Canada et à l'étranger (New York, Los Angeles, Londres, San Francisco, Vancouver, Toronto). Il met en œuvre l'expertise acquise dans cet outil de visualisation au niveau de la création, de la production, de l'enseignement et des études qu'il poursuit en doctorat peu après l'entretien. Son emploi à Softimage lui permet de développer une expertise à la frontière de l'art et de la technique :

À mon avis, c'était parfait pour moi parce que je rentrais dans le côté éducation. Il n'y avait pas d'autre porte d'entrée pour moi de toute façon chez Softimage parce que c'est que des programmeurs chez Softimage. Et puis moi, je me retrouvais dans un siège qui me permettait de jouer avec l'outil tout en ayant une armée de programmeurs derrière moi pour m'expliquer le moindre détail théorique derrière la technique. Et puis ça m'a permis de devenir un spécialiste, un expert. C'était créatif, dans le sens qu'étant donné que j'étais en charge de tout ce qui était documentation, j'en ai profité pour remonter la documentation. (E21)

Pour autant, la fonction ne recoupe pas le type de pratiques qu'il effectuait au cours de ses études, même s'il n'a pas la possibilité d'avoir une activité de conception technocréative à Softimage : "J'ai développé ma propre esthétique de l'image numérique avec le temps pis c'est tout à fait influencé par mes études". Il est allé travailler dans la production aussi pour des raisons financières (il gagne plus de 80 000 dollars à la fin de sa période chez Softimage), mais aussi parce que cet emploi lui permettait de rencontrer des spécialistes de l'animation 3D (à l'occasion de colloque) et de se former lui-même au maniement de ces logiciels en étant au contact de techniciens et d'informaticiens de la compagnie. Il pouvait arriver chez Softimage qu'il ne rentre pas travailler pendant plusieurs jours. Il était chez Softimage responsable de la formation des clients sur les logiciels de création et d'animation 3D à ce titre, il a pris beaucoup de plaisir à créer des tutoriels et des démos. Le parcours d'E21 montre que les savoirs acquis dans la filière artistique peuvent être mis en œuvre dans une démarche de création personnelle, comme professeur, ou encore dans

des contextes plus productifs. Bien que le contexte diffère, le travail qu'il faisait chez Softimage n'était pas sans liens avec les activités d'un artiste numérique : aspect expérimental, développement des nouvelles technologies en lien avec des notions esthétiques. Quand on lui demande s'il est possible de faire de l'art en travaillant pour des industries culturelles avec des objectifs commerciaux, il identifie clairement plusieurs aspects de sa pratique chez Softimage comme relevant d'une pratique artistique¹³⁵ :

Oui, oui, oui. Tout à fait. Ben... En fait, c'est bien ambigu comme question parce que de quel art on parle ? C'est sûr que ce sont des artisans les gens qui travaillent dans ce milieu là, ce sont des créateurs aussi. Moi, quand j'étais en production, on me demandait de créer des images qui me semblent tout à fait comme un peintre, qui imitent... Parce que, bon, ce sont toutes des inventions, des créations... C'est tout à fait art. Ici, on ne tombe pas nécessairement dans l'art contemporain, mais on est dans un milieu créatif... Donc artistique... Oui, certainement. (E21)

Son rôle au sein de Softimage était d'assurer la communication entre les créateurs qui utilisaient le logiciel d'animation 3D produit par la société et les développeurs. Pour autant, l'expertise qu'il acquiert à Softimage relève clairement du monde de l'entreprise¹³⁶. Il y a donc passage de l'expertise acquise en entreprise dans le cursus de formation des futurs artistes dans le domaine de l'animation. Son parcours constitue donc un exemple de circulation d'une pratique artistique en dehors d'un mode de production spécifiquement artistique. Si son travail à Softimage a des proximités avec certains aspects de la pratique artistique, on ne peut pour autant assimiler son travail à Softimage à celui d'un artiste numérique. Notamment, durant son passage à Softimage, E21 s'est investi dans la maîtrise technologique mais sans avoir la possibilité de mettre en œuvre cette connaissance dans une activité de conception en arts numériques ou technocréative. Son activité technocréative à

¹³⁵ Ce qui est clairement à l'opposé de la démarche des travailleurs du premier ensemble.

¹³⁶ Significativement, c'est cet aspect de sa pratique qu'il a mis de l'avant lors de son embauche comme professeur dans un département universitaire d'arts visuels.

Softimage est liée à la maîtrise technologique, ce qu'il différencie d'une activité de production en arts numériques :

Oui, oui, oui. Mais il aurait fallu que je consente tranquillement à laisser l'aspect créatif de ce travail là. Finalement, c'est mon âme d'artiste qui fait surface. Finalement, c'est la production qui m'intéresse avant tout. Et puis là de savoir qu'avec l'expertise que j'ai, j'avais l'impression de tourner en rond, que je peux pas en connaître plus. Oui, c'est certain, c'est infini, il y a toujours de nouvelles affaires. Sauf qu'à un moment donné, on court après les nouvelles fonctionnalités du logiciel plutôt que d'utiliser celles qui sont là pour créer des choses qui sont intéressantes et c'est vraiment ça qui est devenu comme un mur infranchissable. Pis j'ai décidé, après plusieurs mois de réflexion, de laisser tomber et de prendre une chance. De me pitcher dans le vide, si on veut. (E21)

Le parcours d'E21 donne l'exemple d'une mobilité horizontale : ses supérieurs voulaient qu'il occupe des fonctions d'encadrement, ce qui ne cadre pas avec les projets de E21 : " Mon but, c'était vraiment de rester au niveau du logiciel et de continuer à devenir un spécialiste pis de continuer à parler aux spécialistes." Il doit quitter Softimage pour retourner dans une pratique de conception technocréative :

Le but, c'était d'apprendre un outil. Pis maintenant que je le connais bien, je vais l'utiliser cet outil-là. La seule façon, c'était de débarquer de Softimage. À plusieurs occasions, j'ai demandé chez Softimage de me laisser partir pendant une année pour me laisser entrer dans une des compagnies à Montréal qui travaillaient en production. Mais ils n'ont jamais voulu. (E21)

Depuis qu'il a quitté Softimage, il crée des petits films en animation 3D, de plus, il reçoit des contrats pour créer des effets spéciaux dans des petits films. Il arrive à gagner un salaire équivalent de 80 000 dollars par an. Il a gardé les nombreux contacts qu'il s'est faits à Softimage. Il connaît de l'intérieur toutes les compagnies montréalaises qui utilisent le logiciel Softimage. Jamais il n'a dû démarcher afin d'aller chercher des contrats. Tous ces

petits projets à gauche et à droite l'intéressent tant que ce ne sont pas des animations de « cannettes de Coca-Cola »¹³⁷.

Que ce soit en tant qu'employé chez Softimage ou actuellement, il ressort qu'E21 a toujours eu accès à un horaire très flexible et plutôt favorable à ses projets personnels. Bien qu'E21 soit actuellement plus libre concernant son horaire quotidien depuis qu'il travaille à la pige, il dit s'ennuyer parfois durant les périodes sans projet. Il est occupé à penser à lancer une compagnie qui ferait de la production de dessins animés pour enfants entièrement en numérique. Il est à un stade avancé dans la mise en œuvre de ce projet.

Par rapport aux autres profils en arts médiatiques, le parcours de E21 est plus séquentiel : il est successivement salarié, pigiste puis salarié, mais sans mener de front plusieurs activités. Durant la période où il travaille à Softimage, et quand bien même son travail à Softimage a des similarités avec la pratique d'un artiste numérique, il ne maintient pas une pratique artistique personnelle à côté de son travail.

Des parcours qui concilient une inscription dans les milieux des arts numériques avec d'autres types d'activités en contact avec le monde de l'entreprise (A08, A05, A02)

Les trois parcours des artistes numériques que nous avons placés dans cet ensemble montrent une conciliation entre la pige et la carrière artistique : ils ont une pratique en arts numériques maintenue, mais collaborent aussi en tant que pigistes avec des entreprises. L'obtention de bourses des organismes institutionnels en arts (CALQ, CAC) ainsi que l'affiliation à des centres d'arts numériques se révèlent particulièrement importantes dans le parcours de ces artistes qui doivent gérer parallèlement à leur pratique un investissement dans des tâches technocréatives en entreprise.

¹³⁷ Il rappelle en cela A04 ou A11 qui parvient à développer une activité de pigiste qui ne fasse pas violence à leurs aspirations ou leurs méthodes de travail d'artistes en travaillant pour des organismes culturels ou des entreprises liées au secteurs de arts, de la culture ou des médias. Toutefois, comme A01, il déplore le manque de culture artistique chez les jeunes qui travaillent dans les milieux de production technocréatifs.

La carrière artistique personnelle nécessite quelquefois de prendre des distances avec des occupations qui ne la recourent que partiellement (exemple : gestion d'un centre d'artiste, ou travail à plein temps dans une entreprise). Toutefois, comme nous le verrons, l'investissement durable dans une activité parallèle à la pratique artistique peut rendre un retour vers la pratique en arts numériques et ses espaces difficile.

A08 : effectuer des piges pour les entreprises privées parallèlement à l'inscription dans le milieu des arts.

A08 est rentré dans le domaine des arts numériques grâce à sa passion pour le cinéma et les documentaires. Il développe par ce biais une bonne connaissance du cinéma japonais et s'intéresse par ce biais à la société japonaise. Durant un stage à la cinémathèque québécoise, il a eu l'occasion d'acquérir une certaine culture cinématographique. À la suite de ce stage, il fait un voyage au Japon où il tourne un documentaire amateur. Un de ses amis voyant ces images lui demande de les diffuser lors d'un "événement *live*" :

Et c'est comme ça vraiment par hasard que j'ai commencé à projeter mes images. (...)Et c'est là que j'ai commencé à m'intéresser à l'environnement vidéo et à la projection vidéo en temps réel dans un contexte événementiel. Et après les premiers (...) mois, un j'ai eu la piqûre. (A08)

Son approche documentaire attire l'attention de responsables de la programmation à la Société des Arts Technologiques (SAT) qui lui proposent de diffuser ses productions dans un contexte artistique. Par la suite, on lui offre l'opportunité d'être un artiste en résidence à la SAT :

c'était un peu comme un stage pour moi, de création, d'exploration et d'expérimentation dans ce nouveau chemin que j'ai pris, en passant, en allant du cinéma vers un défilé qui est entre le cinéma et la vidéo expérimentale mais live. C'est ça ma trajectoire. (A08)

Au moment de l'entretien, A08 divise son temps entre trois types d'activités toutes liées à la vidéo. Premièrement, A08 fait de la vidéo d'art, mais quasi documentaire. Ses vidéos sont montrées dans des festivals et dans des événements d'art vidéo. A08 cherche de plus à développer sa carrière en tant que réalisateur de films à la limite du documentaire et de la fiction. Il décrit ses pièces comme à la croisée du cinéma et des nouveaux médias¹³⁸. À cet effet, il a déjà fait 3 ou 4 demandes de bourses au Conseil des arts, mais il n'a rien obtenu si ce ne sont des bourses de déplacement pour présenter son travail dans des festivals.

Par ailleurs, A08 est *VJ* dans des événements et des soirées, à ce titre, il est responsable de la programmation des événements *VJ* à la SAT¹³⁹. Dans son travail de *VJ*, A08 affirme avoir développé une approche bien différente des autres *VJ* de Montréal qui sont plus abstraits ou qui utilisent des effets spéciaux. A08 se déclare être plus narratif et utiliser des images filmées. Il tente de diminuer le nombre de présentations *live* en tant que *VJ* pour se recentrer sur son activité de réalisation documentaire et de performance artistique.

En outre, A08 effectue des contrats de tournage et montage pour divers types de clients. Ces contrats peuvent être dans un contexte artistique, mais aussi dans un contexte commercial. A08 ne considère pas cette dernière activité comme faisant partie de sa carrière; ce ne serait selon lui pas vraiment pertinent pour notre recherche¹⁴⁰ (cette activité est pour lui purement alimentaire). Dans le cadre de cette activité pour des entreprises, A08 reste toujours fidèle à la requête initiale du client sans amener d'apport personnel. Toutes ces activités lui rapportent 25 000 dollars par année.

Concernant sa pratique en arts numériques, sa création relève plus d'un processus que d'une œuvre finie (comme A07). C'est pourquoi il préfère accomplir des performances en direct plutôt que des œuvres :

¹³⁸ Ces documentaires ne sont jamais loin de la fiction, ce sont selon lui des reconstructions déformées de la vie.

¹³⁹ Comme A06 et A07 pour le positionnement sur la frontière entre les arts et le divertissement.

¹⁴⁰ Qu'il perçoit comme centrée sur l'activité artistique.

Présentement beaucoup plus en live, mais j'essaye progressivement de réduire mes performances live et de me concentrer surtout dans le documentaire et la fiction. Et euh... sauf que il me semble que j'ai toujours essayé de faire un effort pour équilibrer les deux mais le live a toujours pris le dessus, sur euh [inconsciemment?], c'est ça qui me prend plus mon temps présentement. Et peut être parce que il y a une certaine facilité parce que quand c'est pas live, il faut être presque parfait tandis qu'en live c'est toujours inconstant XXX¹⁴¹ tandis qu'un travail qui est pas live, pas toujours mais en général il faut que ce soit fini quand je le présente. (A08)

Dans son rapport à l'ordinateur, A08 utilise l'analogie suivante : la caméra serait en quelque sorte le crayon de l'artiste et l'ordinateur le papier ou du moins le système de classement des dessins. Cependant, A08 m'explique que même à ses débuts, il y a environ cinq ans, lorsqu'il mixait ses images de manière analogique, elles étaient toujours préparées par ordinateur. A08 me déclare qu'il n'est pas à l'aise avec tous les aspects plus techniques de l'informatique. Il connaît très bien ses logiciels, mais ne serait pas capable d'en changer les fonctions ou d'effectuer de la programmation. Il utilise *Final Cut Pro*, son logiciel de prédilection d'une manière un peu différente des autres *VJ*. Il en détourne plusieurs fonctions, notamment pour en permettre une utilisation en *live* lors de ses séances de *DJing* (ce pour quoi le logiciel de montage n'est pas conçu au départ). Grand utilisateur de l'Internet (discussion en ligne et consultations de différents sites liés aux arts et à l'audiovisuel), A08 n'avait jamais envisagé de faire carrière dans le multimédia.

Son ordinateur personnel constitue son principal outil de travail. A08 n'utilise aucun logiciel libre, de plus il n'a aucune licence pour tous les logiciels qu'il utilise. Cependant, il explique qu'il fait partie d'un petit groupe de personnes qui achètent une licence d'un logiciel, licence qui est par la suite partagée avec toutes les personnes qui y mettent une part d'argent égale. Contrairement à d'autres répondants, A08 pense que les compagnies de logiciel font l'argent qu'elles méritent et dès qu'il a suffisamment d'argent, il compte se

¹⁴¹ Le sigle "XXX" représente des passages des entretiens qui n'ont pu être retranscrits en raison de leur mauvaise qualité sonore.

procurer des licences pour les logiciels. Pour A08, utiliser des logiciels libres ou communautaires implique de connaître bien l'information et de pouvoir programmer. Un univers dans lequel il ne se retrouve pas¹⁴².

A08 a un baccalauréat en sciences économiques. Il pense que son baccalauréat n'a aucun rapport avec ses tâches actuelles. Par contre, il convient que les propos de ses minifilms documentaires sont inspirés de réflexions sur la société. Il nous explique d'ailleurs que les rapports dans la société peuvent s'exprimer en termes d'une relation entre les ressources limitées et des besoins illimités.

Dans cinq ans A08 se voit habiter au Japon, ses plans sont plutôt clairs à ce propos. S'il construit actuellement sa carrière de manière stratégique, il nous indique qu'il prévoit déjà devoir repartir à zéro lors de son déménagement au Japon. Sa femme provient de la ville de Mito, une petite ville d'à peu près 300 000 habitants au centre nord du Japon. Ce serait sans doute là qu'il déménagerait.

Du point de vue de leurs parcours, nous pourrions presque considérer A08 comme un technicien créatif similaire aux concepteurs de sites web ou aux spécialistes d'effets spéciaux que nous avons interrogés dans le cadre de notre recherche. Il effectue de manière régulière des piges en entreprise où il répond à une commande sans avoir l'impression de mettre en œuvre les savoirs attachés à sa pratique d'artiste numérique. Ils semblent dissocier les deux activités même quand ils peuvent se permettre d'être sélectifs dans leurs collaborations avec le privé. Mais à la différence des profils comme A01 et E21 par exemple, il maintient parallèlement à son engagement en entreprise un engagement actif dans les milieux affiliés aux arts numériques.

¹⁴² Cas similaire à A07 qui ne connaissait pas vraiment l'univers du logiciel libre. Il est intéressant de remarquer que les artistes à cheval entre les milieux artistiques et les milieux de l'entreprise développent un type de relation particulier aux technologies, entre acceptation des fonctions standard du logiciel et détournement de certaines de ces fonctions.

A05 : tirer partie des ressources des entreprises privées et des centres d'arts numériques pour développer une carrière artistique de manière autonome

Son père a toujours été intéressé aux gadgets et aux innovations technologiques et l'a sensibilisée aux nouvelles technologies. A05 approfondit son intérêt pour les nouvelles technologies durant ses études au cégep. De 1980 à 1983, à l'université, elle s'intéresse à la vidéo. Un cours sur la musique électro-acoustique lui permet d'avoir un premier contact avec les ordinateurs. À la suite de ses études, elle est embauchée dans une compagnie pour un emploi technique. Elle a ensuite travaillé quatre ans dans deux entreprises de montage et d'infographie au début des années 90; elle ne garde pas de très bons souvenirs de ce passage dans le monde de l'entreprise privée. Par la suite, elle enseigne au cégep, elle donnait des cours sur certains logiciels. A05 est aujourd'hui salariée par le Rassemblement des artistes en arts visuels (RAAV), au sein duquel elle occupe des fonctions de coordination, et participe, comme pigiste, à de nombreux projets dans diverses entreprises. Elle est aussi dernièrement devenue membre de plusieurs regroupements d'artistes. À 44 ans au moment de l'entretien, elle gagne 30 000 dollars par an. Toujours intéressée par la pratique de conception technocréative, elle continue à aller chercher de la formation pour enrichir ses compétences techniques.

Le parcours d'A05 témoigne d'une articulation entre les contrats en tant que pigiste dans les entreprises et la poursuite d'une carrière artistique. Elle a eu une courte expérience de 4 ans en tant que salariée d'entreprises d'infographie et de montage, mais il semble que cette activité professionnelle ne lui permettait pas de développer parallèlement sa pratique artistique, ce que sa pratique de pigiste lui permet de faire. Ses engagements successifs dans des entreprises privées constituent pour elle une opportunité d'avoir accès à des technologies de pointe et de s'y former (on voit là au niveau individuel une forme de coopération entre l'artiste numérique et le monde de l'entreprise). Par contre, ses collaborations avec le monde de l'entreprise la laissent insatisfaite sur le plan créatif. Elle essaye d'ailleurs de mettre en place des modalités de collaboration satisfaisantes avec le

privé (soit travailler sur des projets motivants dès la phase de conception). Ses attentes vis-à-vis de la pratique créative dans le monde de l'entreprise sont déçues :

R : Ça m'a rendue très malheureuse d'avoir beaucoup d'attentes au niveau de la créativité quand je travaillais en entreprise. Quand je suis retournée à ma pratique artistique, c'était pour combler ce besoin-là. Donc, c'est évident pour moi que je n'ai pas du tout les mêmes attentes créatrices quand je fais des travaux dans le commercial. C'est sûr par contre que si je m'ennuie trop, je vais laisser tomber assez rapidement. Si je n'ai pas assez de « challenge », je vais laisser tomber. (A05)

Elle qualifie son travail en tant que pigiste de commercial¹⁴³. Lassée par l'enseignement qu'elle trouve répétitif, elle témoigne au moment de l'entretien d'une volonté de réintégrer un centre d'art pour s'intégrer à une communauté artistique (elle veut faire évoluer sa pratique). Son poste au sein du RAAV lui permet de moins dépendre de son activité d'enseignement et des piges pour le privé. Elle se rendait par le passé chez Vidéographe et Prime, deux centres d'arts numériques auxquels elle a été affiliée, lorsqu'elle avait besoin de technologies particulières qu'elle ne possédait pas. Elle n'y va d'ailleurs pratiquement plus, car au cours de son parcours, elle s'est équipée techniquement afin de ne pas avoir à passer par des entreprises extérieures ou de centres d'artistes pour avoir accès aux technologies. Avoir accès aux technologies pour en apprendre le maniement a toujours été un enjeu pour elle (tout comme pour E41). En début de carrière, elle a travaillé plusieurs mois au sein d'entreprises sans être payée pour apprendre le logiciel, avant d'être finalement embauchée (elle avait décidé d'aller dans cette entreprise car elle avait appris qu'elle avait fait l'acquisition du logiciel sur lequel elle voulait se former).

Plus intégrée au milieu des arts médiatiques, elle ne se sent pas appartenir à la communauté des artistes en arts visuels. Elle travaille en collaboration avec différents artistes ou des techniciens ayant chacun des spécialisations. Il est important pour elle de toucher à beaucoup de choses. Ses œuvres en arts numériques nécessitent en général beaucoup de

¹⁴³ Il semble que la non-intégration à un centre d'artistes l'empêche d'être reconnue pour ses compétences artistiques lors de son travail en tant que pigiste en entreprise.

moyens et l'oblige donc à travailler en collaboration. Si A05 a pu développer sa carrière artistique en prenant ses distances avec le milieu des arts numériques, c'est parce que sa pratique de création était fortement articulée à sa pratique de technicienne créative en entreprise. Si son travail de technicienne lui permet de rester à l'écart des jeux politiques du milieu des arts numériques (demandes de bourses, obtention de postes clefs d'organisation dans les centres d'arts numériques), elle décide par la suite de se réinscrire de manière plus franche dans le monde des arts. D'une part, son activité d'enseignante et de pigiste la laisse insatisfaite. D'autre part, elle ne veut pas être considérée comme une technicienne, mais plutôt comme une artiste¹⁴⁴.

Nous relevons deux tournants dans son parcours : quand elle va dans une entreprise et apprend le maniement d'un logiciel, et quand elle décide de lâcher l'enseignement et de retourner dans le domaine des arts numériques. A05 constitue une évolution possible d'A03 et d'A04 (pour dépasser la conciliation passive piges pour le privé et pratique artistique). Comme E21 elle a une bonne maîtrise technique des logiciels, mais est aussi dans la production et la formation de manière simultanée. Elle arrive d'ailleurs à trouver des synergies entre ses activités : c'est par son activité de professeur qu'elle peut obtenir plusieurs contrats de pigistes. Mais cela l'épuise à la longue et elle est en réflexion au moment de l'entretien pour resserrer son volant d'activités sur des tâches de conception et plus artistiques.

Concernant son futur professionnel, elle souhaite arrêter de travailler pour le privé. A minima, elle souhaite choisir un peu ses clients dans le privé grâce à ses réseaux constitués par le biais de son activité en tant que professeur et pigiste et donc instaurer des modes de collaboration satisfaisants avec le privé. Il semble que sa stratégie puisse réussir si elle parvient, à l'exemple d'A04, à avoir des contrats avec le privé depuis sa position nouvellement acquise au sein des centres d'artistes.

¹⁴⁴ Comme nous l'avons vu pour d'autres parcours, l'inscription dans le milieu des arts semble ici être la condition nécessaire mais non suffisante pour mener une carrière en arts numériques.

Comme pour E21, le parcours d'A05 nous donne à voir une circulation des pratiques technocréatives. A05 apprend pendant plusieurs mois le maniement d'un logiciel de création dans une entreprise de production multimédia. Cette maîtrise technologique va ensuite être intégrée à sa pratique artistique et colorer son rapport au travail rémunéré. Elle tente en effet de travailler en tant que pigiste sur des projets qui la motivent, ce qu'elle considère comme un débouché épanouissant pour sa pratique artistique – puisque finalement, vouloir travailler sur des projets intéressants en tant que pigiste technocréatif semble avoir pour elle des similarités importantes avec le fait de vouloir développer une pratique de conception personnelle en arts numériques¹⁴⁵.

Le parcours d'A05 montre que les savoir-faire mis en œuvre dans ses contrats de pigistes sont comparables aux savoir-faire des techniciens créatifs (notamment la maîtrise des logiciels de conception 3D). Il y a chez elle la recherche d'une conciliation travail/carrière artistique. Elle a une carrière artistique très développée (signe de sa reconnaissance dans le milieu, elle a appartenu à plusieurs jurys de bourses du Conseil des arts) et une grande expérience de la conciliation entre le travail de pigiste et la carrière en arts numériques. Son parcours est original : artiste intégrée à plusieurs centres, elle a acquis une partie de son savoir-faire en entreprise (elle a un ensemble de savoir-faire en 3D et effets spéciaux qui lui permettent de trouver facilement des contrats en tant que pigiste). Si elle obtient des contrats avec le privé, ce n'est pas en vertu de ses contacts personnels dans le monde de l'art, mais parce qu'elle s'est formée et continue de se former aux technologies et aux logiciels utilisés dans le cadre de la production en entreprise. Elle démontre une autonomie dans sa carrière artistique par rapport aux centres d'artistes (les collaborations qu'elle entretient avec d'autres artistes ne semblent pas relever des réseaux des centres d'artistes). Elle maintient une pratique artistique personnelle depuis de nombreuses années, un peu en marge du milieu des arts numériques. Son exemple montre que le développement d'une carrière artistique personnelle ne s'impose pas comme une évidence à la suite d'une

¹⁴⁵ Voir notre critique de la pratique artistique comme attachée à un lieu prédéterminé dans la deuxième partie de la thèse.

intégration à un centre d'artiste. Il y a un moment où A05 choisit de s'éloigner des activités des centres d'artistes pour développer ses œuvres. Néanmoins, enseignante depuis plusieurs années, elle occupe actuellement un poste de gestion de centre en arts numériques dans le but avoué de faire redémarrer sa carrière artistique. A05 est l'exemple le plus abouti de l'intégration d'une carrière en arts numériques et d'une carrière en entreprise comme pigiste.

A02 : exemple d'une transition réussie d'un travail en entreprise à plein temps à une carrière artistique

A02 faisait partie des artistes du répertoire de la SAT. À 34 ans, il cumule des charges de cours et des piges choisies avec le monde de l'entreprise privée. Ses revenus s'élèvent à 30 000 dollars par an. Très clairement situé du côté de la pratique artistique (création et enseignement), A02 a aussi travaillé sept ans en entreprise, tout en maintenant une pratique artistique personnelle. Critique envers cette expérience (il a quitté l'entreprise quand il estimait ne plus avoir de contrôle sur son travail de création¹⁴⁶), il a désormais un statut de travailleur autonome mais conserve quelques collaborations choisies avec le secteur privé. Il est allé vers les outils numériques après avoir découvert des logiciels de création assistée par ordinateur (pour l'image et pour le son). Il découvre ces logiciels à un moment où il est assez critique de ses études en arts¹⁴⁷. Il n'appartient à aucune association professionnelle, mais estime qu'il faudrait en créer une pour les créateurs autonomes en multimédia. Il s'intègre aussi au moment de l'interview à la communauté artistique de Montréal (même s'il n'a que des contrats de pigiste très occasionnels avec la SAT et des projets avec le privé).

¹⁴⁶ Voir l'introduction générale et la conclusion du chapitre VII. Liz McFall pense que pour l'étude des pratiques culturelles et créatives, il vaut mieux raisonner en termes de contrôle de la création plutôt qu'en termes de conflit entre art et argent (McFall, 2004). Voir aussi la discussion dans la conclusion du chapitre 7.

¹⁴⁷ Il trouve que ses professeurs ont trop la prétention à être des artistes, alors que lui-même si situe beaucoup plus dans un registre du faire - par exemple, les premières diffusions de ses œuvres ont lieu dans le cadre de parties *raves*, ce qui n'est pas un lieu de diffusion reconnu par le milieu des arts classique.

Durant son enfance, A02 prenait des cours de peinture. Il n'avait à l'époque pas fait le lien entre l'ordinateur et l'art car l'outil informatique était « vraiment très limité sur le plan des ressources ». Il lui semblait idiot de passer des heures à écrire trois lignes de programme. Ses cours de peinture lui donnent envie d'aller étudier les arts au collégial. Sa formation lui permet de passer à travers l'art moderne, mais il est déçu par le monde de la peinture à l'université à cause de la lourdeur de l'équipement, l'absence de réseaux de diffusion, la prétention de certains professeurs. Il se tourne vers un autre médium : la vidéo.

Il relate le moment où il réalisa les potentialités artistiques de l'outil informatique. Après avoir découvert les possibilités de manipulation que permettent les logiciels *Sound Edit* et *Photoshop*, il comprend qu'il peut intégrer l'ordinateur à sa pratique artistique. La découverte des possibilités de l'outil informatique pour la création l'amène aussi à s'intéresser au son : « Le son ne m'intéressait absolument pas. Ça a été une espèce de révélation. ». Il jette alors toutes les diapositives de ses œuvres de peinture. Son contact avec l'outil informatique semble facilité par le fait qu'il a possédé un ordinateur durant son enfance : « Tout de suite quand j'ai vu l'interface, ça m'a semblé assez naturel peut-être à cause de la culture que j'avais déjà. ». L'arrivée de nouveaux équipements vidéo à l'université lui permet de transférer des animations informatiques sur des cassettes vidéo. Parallèlement à ses expérimentations des possibilités de l'ordinateur par rapport au son, il s'intéresse à l'histoire de l'électro-acoustique.

Son parcours offre un exemple du maintien d'une carrière en entreprise et d'une carrière artistique. Son expérience en entreprise fut, pendant 7 ans, conciliable avec sa pratique en arts numériques. Les modes d'organisation du travail en entreprise, lui permettant notamment de participer à l'ensemble du processus de production sans rester cantonné au simple rôle d'exécutant, semblaient lui convenir. Nous allons ci-dessous évoquer son parcours artistique puis son parcours en entreprise.

Son parcours artistique débute en 1994. Lors d'une party *rave*, il voit une projection d'images par des canons à lumière. Il pense aux possibilités de diffusion de ses animations. Ce mode de diffusion est rapide, lui permet de créer et de voir ses œuvres diffusées très rapidement. Par ailleurs, ce mode de diffusion alternatif lui semble plus accessible (il est

encore étudiant à l'époque) et lui permet de faire beaucoup d'expérimentations. Il entame à cette occasion une pratique artistique. Il noue ses premières collaborations pour des projets plus artistiques à l'occasion de ces partys *raves*. Toutefois, il estime ne pas parvenir à toucher le public des partys *raves* avec ses œuvres¹⁴⁸. L'usage de drogues dans ces rassemblements empêcherait selon lui les personnes d'être sensibles à ses œuvres. Par la suite, il continue à diffuser dans les partys *raves*, mais plus par amusement, en dissociant clairement cette activité de sa pratique de recherche artistique. Il décrit ensuite les projets qu'il a menés et qu'il considère comme le résultat de *véritables* recherches artistiques : une œuvre en collaboration (*ABC Light*) réalisée en 1998 pour laquelle il crée des pulsations lumineuses; et *Noise* qu'il qualifie comme son premier véritable travail de recherche sur la relation entre le son et l'image (il s'agit d'une œuvre en collaboration de commande). Pour ces deux œuvres, il collabore avec une personne qu'il a rencontrée par le biais de l'entreprise où il travaillait à l'époque. Il collabore aussi durant cette période avec divers collectifs (dont certains sont dans la mouvance des musiques actuelles) et participe au Festival du nouveau cinéma en 1999. Il fait appel par après à la SAT pour la diffusion d'événements, l'organisation d'événements et l'expérimentation. Selon lui, ces lieux lui permettent d'avoir accès à un public plus réceptif à l'art expérimental en lien aux nouvelles technologies. Durant cette période, A02 a diffusé ses œuvres en Europe et à cette occasion il a tissé un réseau de relations dans le milieu des arts numériques (indépendamment de ses collaborations à la SAT).

Parallèlement à ses activités en tant qu'artiste numérique, A02 a travaillé pendant sept années dans une entreprise privée. Un des membres de Zone Production, qui était un collectif de diffusion de vidéoclips auquel A02 appartenait, a lancé une entreprise et a demandé à A02 de le rejoindre¹⁴⁹. Dans le contexte de cette entreprise qui produisait des

¹⁴⁸ Plus loin, il précise qu'il lui est arrivé de faire des conférences auprès de publics peu sensibilisés à l'art, mais qui posent néanmoins des questions pertinentes démontrant leur compréhension du propos artistique.

¹⁴⁹ On remarque d'A02 est rentré dans l'entreprise privée grâce à ses activités de recherche et création, et qu'il a rencontré son collaborateur au sein de l'entreprise où il travaillait comme nous l'avons vu auparavant.

sites et des cédéroms dans les domaines culturels et ludo-éducatifs, son profil artiste apportait une plus-value à l'entreprise. C'était la période de la bulle internet et les investisseurs voulaient voir les possibilités des nouveaux outils numériques. A02 a donc beaucoup travaillé sur ces nouveaux outils numériques, à la fois au niveau de l'image et du son. Au sein de cette entreprise, il pouvait y avoir collaboration entre plusieurs artistes, comme au sein des collectifs. A02 nous décrit son environnement de travail et ses tâches. Il y a des fonds de recherche qui sont distribués. « La compagnie recevait des fonds en recherche et développement et travaillait avec un groupe d'ingénieurs qui est arrivé par la suite pour créer différents outils. » A02 nous décrit précisément ce qu'il apportait à la compagnie (compétences pour les aspects visuels, relation entre les technologies et le public et de compréhension des attentes du public). Toutefois il est frustré du manque de collaboration entre les ingénieurs qui se chargent de la programmation, et les artistes. Il est par ailleurs excédé par le manque de réflexion en amont des employés du marketing par rapport à son travail artistique en entreprise. Son départ de l'entreprise survient en 2001, peu après l'éclatement de la bulle internet où les conditions de travail dans les entreprises des nouveaux médias deviennent plus difficiles.

À la suite de son départ, il reprend ses études et, parallèlement, est embauché comme directeur artistique et directeur technique sur un projet produit par la SAT. Ses études, qu'il poursuit au moment de l'entretien, lui permettent de mettre en forme les recherches qu'il effectuait parallèlement à son activité professionnelle depuis sept ans. Ce retour vers le milieu des arts après sept années de travail dans le privé se traduit par une baisse du niveau de salaire. Son revenu annuel est passé de 45 000-60 000 dollars au moment où il travaillait dans le privé, à 30 000 dollars depuis qu'il est retourné aux études.

Plus loin, il ajoute que la dimension technique joue un rôle de plus en plus important au fur et à mesure que ces réflexions avancent sur le sujet. À l'occasion de son projet artistique le plus récent (*Ars Natura*), il parvient, à la différence de son travail dans l'entreprise, à contrôler l'ensemble du projet. Pour ce projet, qui est un partenariat public-privé, A02 met en œuvre les compétences qu'il a acquises dans le privé. Son parcours montre qu'une des motivations pour retourner vers le monde des arts numériques et pour quitter le monde de la

pige en entreprise est le contrôle sur le travail créatif. A02 n'estimait plus avoir de contrôle sur son travail de conception dans l'entreprise privée lorsqu'il a quitté l'entreprise pour reprendre une carrière artistique. Il travaille actuellement sur des projets où il estime être en contrôle total de la conception. Selon lui, les compétences acquises dans le privé lui permettent de répondre aux attentes contradictoires des institutions publiques et privées finançant les projets en arts sur lesquels il travaille (acquérir une visibilité sans toutefois faire de la publicité)¹⁵⁰.

Actuellement, il poursuit sa maîtrise et donne des cours sur la vidéo, activité qui lui permet de poursuivre ses expérimentations sur le son (alors qu'il était jusque-là surtout spécialiste du visuel). Il donne également un cours sur le graphisme, plus orienté vers les pratiques professionnelles. Il a aussi travaillé récemment comme commissaire pour un événement artistique où il commanditait des œuvres à des artistes (il semble que cette fonction se rapproche de son travail d'enseignant où il demande à ses élèves de faire des œuvres). Entre la SAT et l'université, il estime disposer de plus de ressources qu'il n'a besoin pour poursuivre ses activités artistiques (en termes d'équipement et de temps¹⁵¹). Pour lui, l'intéressant est de poursuivre des projets sur le long terme. Pour le futur, il dit se diriger vers l'enseignement.

Le parcours d'A02 est un peu comparable à A06 et A07 en ce qu'il se situe à la frontière des partys *raves*, des nouveaux médias, et des arts. Il est intéressant de noter que les partys *raves* permettent à A02 de développer sa pratique artistique pour ultimement exposer dans le cadre de la SAT (et réaliser des œuvres avec des personnes rencontrées dans le cadre de son travail en entreprise), alors que dans le même temps un collectif d'artistes l'amène à travailler dans une entreprise. Mondes de l'entreprise et mondes de l'art numérique semblent

¹⁵⁰ Les financements mixtes de projets en arts numériques sont encore un exemple du désencastrement de la pratique en arts numériques d'un monde de l'art qui serait clos.

¹⁵¹ Il précise aussi qu'il n'a pas besoin d'être disponible vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour créer.

s'interpénétrer et offrir des possibilités de valorisation croisée de pratiques technocréatives et artistiques.

Retour sur les parcours

Les parcours des onze travailleurs de ce groupe sont très divers. Toutefois, ils laissent apparaître des éléments communs. Ces récurrences qui ressortent de la présentation des parcours des onze artistes ne renvoient pas à une identité commune qui définirait par avance les artistes numériques, leur faisant performer leur parcours ou leurs pratiques d'une certaine manière. Elles renvoient plus à des configurations qui révèlent des articulations singulières de pratiques technocréatives au sein de chaque parcours. Des articulations de pratiques peuvent présenter des analogies d'un parcours à l'autre, ce qui nous a amenés à les regrouper suivant deux ensembles : d'une part, les artistes plus affiliés aux milieux de l'art numérique, d'autre part, les artistes plus à cheval entre les milieux artistiques et les milieux technocréatifs de diverses entreprises¹⁵².

Dans tous les parcours de ces travailleurs se retrouve une étape marquant la découverte du milieu des arts technologiques et des pratiques afférentes, des modes d'engagement diversifiés dans des entreprises multimédias, un attachement fort au milieu des arts et la poursuite, soutenue ou plus discrète suivant les moments considérés des parcours, d'une activité de conception en arts numériques. Cette pratique se développe notamment au travers des pratiques d'autoformation et des projets artistiques menés en collaboration avec d'autres artistes.

Le développement des filières universitaires spécialisées en arts et technologies ainsi que la présence et le développement de plusieurs centres d'artistes en arts numériques jouent un

¹⁵² Suivant notre optique, le mode de regroupement des parcours choisi ne peut par exemple pas se déduire de critères objectifs comme les profils sociodémographiques des personnes interviewées.

rôle important dans chacun des parcours analysés. Par rapport aux autres travailleurs multimédias interrogés dans le cadre de notre enquête, les parcours des artistes numériques laissent voir une correspondance forte entre leur formation (tournée vers les arts visuels et les arts médiatiques pour la quasi-totalité des artistes numériques interrogés) et leur pratique professionnelle en tant qu'artiste ou que travailleur des industries technocréatives. Il apparaît au sein de ce groupe que la capacité du travailleur à articuler une pluralité de carrières dans différents espaces de production joue un rôle déterminant dans le parcours en arts numériques, comme le montre l'extrait suivant :

(...) mais sauf qu'il faut vivre. C'est ça qui est dur, il faut gérer le temps, le temps de ... des contrats pour vivre et le temps qui reste pour travailler sur les ... milles projets que je veux faire. Dans mon ordinateur, j'ai justement une section projets. Plusieurs projets qui sont en développement. Et aussi et toujours la question des bourses. D'aller chercher des bourses. C'est une avenue qui permet de pouvoir se concentrer sur les créations. Mais jusque maintenant j'ai pas envoyé tant que ça. J'ai envoyé au conseil des Arts du Québec, mais... y'en a pas beaucoup je crois (rires) Le conseil des Arts canadiens m'a supporté, mais c'était plus pour des bourses de voyage où j'étais programmé dans des événements et ils XXX le transport. Mais c'est une chose que je dois développer plus présentement. C'est des demandes de bourses pour des projets personnels. (A08)

Il existe en effet peu d'activités rémunérées et régulières qui permettent de mettre en œuvre des savoir-faire ou une pratique qui relève des arts numériques. En cela, les parcours des artistes numériques sont à l'opposé des parcours basés sur le salariat. Le travailleur multimédia menant une carrière en arts numériques doit donc jongler entre différents contextes de production pour continuer à pratiquer son activité d'artiste numérique. Le fort attachement à l'activité de conception technocréative, présent chez la majorité de personnes interviewées, informe également la forme prise par les parcours professionnels¹⁵³.

¹⁵³ Voir notamment le refus des artistes de progresser au sein des échelons d'une entreprise, à des postes où les fonctions d'organisation et de management deviennent prédominantes au détriment de la pratique de conception technocréative. Les artistes numériques favorisent plus des formes de mobilité horizontales (en

Nous allons ici revenir plus en détail sur les trois éléments mis en évidence par la présentation des parcours : une rapide discussion suivant le mode de regroupement des parcours pour lequel nous avons opté; les divers types de préoccupations qui ponctuent les parcours des artistes numériques; enfin, les couplages entre différents types d'activités qui participent du maintien d'une pratique en arts numériques. Nous verrons ici de quelles manières les parcours des artistes nous amènent à relativiser les interprétations existantes du travail technocréatif. Cette première discussion à même les parcours nous permettra d'ouvrir notre travail à l'analyse plus transversale que nous allons effectuer en deuxième partie de thèse, où nous proposerons de nouveaux outils théoriques pour penser la constitution, le maintien et les effectivités de la pratique en arts numériques artistiques.

Que nous apprennent les parcours suivant le mode de regroupement que nous avons privilégiés? ¹⁵⁴

Les modes de singularisation¹⁵⁵ de la pratique en art numérique sont propres à chaque parcours étudié, ce qui justifie à notre sens la présentation de chaque parcours que nous avons effectuée¹⁵⁶. Il nous a semblé que les travailleurs qui cherchaient à isoler symboliquement leur activité en arts numériques de leurs autres pratiques et à la concevoir suivant une certaine exceptionnalité (comme ne participant pas des activités productives ou

passant d'emploi de conception en emploi de conception dans différentes entreprises, élargissant leur maîtrise des pratiques de conception dans différents contextes).

¹⁵⁴ Les profils du monde des arts ouvrent la question de l'affiliation aux arts numériques. Cette affiliation doit être pensée en des termes autres que communautaires puisque la majorité des artistes numériques exercent des pratiques technocréatives en entreprise. Cela pose aussi la question du rapport à l'entreprise et du rapport aux technologies circulant entre ces espaces de production, autant de questions qui seront abordées dans la deuxième partie de la thèse.

¹⁵⁵ Cf. chapitre IV.

¹⁵⁶ Nous avons dans un premier temps essayé de regrouper les parcours suivant des critères précis (suivant des critères comme le mode de mobilisation du travail, le rapport à la créativité), mais la pluralité et la complexité de chaque parcours déstabilise toute tentative de classification rigide.

répondant aux critères utilitaires communs) tendent à avoir un mode spécifique de déploiement et de singularisation de leur pratique, différent de celui des travailleurs qui cherchaient à mettre en articulation leurs pratiques en arts numériques avec d'autres activités¹⁵⁷ - ces autres activités pouvant participer à la constitution de la pratique en arts numériques.

Le premier ensemble regroupe des travailleurs qui inscrivent leur pratique de conception principalement en référence au milieu des arts numériques. Pour eux, la pratique en arts numériques a une spécificité qu'ils cherchent à préserver par-delà leurs engagements dans des emplois ponctuels (généralement en tant que pigiste)¹⁵⁸. Ils peuvent clairement isoler leur pratique en arts numériques de leurs autres activités, ou au contraire cherchent à mettre en œuvre cette pratique dans des contextes productifs extérieurs sans pour autant que cet engagement n'influence – à leurs yeux – la spécificité de leur pratique en arts numériques. Les personnes de ce premier ensemble ont souvent suivi une formation spécialisée dans les arts ou sont intégrées dans des centres d'artistes. Les modes d'affiliation des travailleurs de cet ensemble passent souvent par le monde universitaire et par les centres d'arts numériques au sein desquels ils peuvent avoir des engagements de longue date. Les modes de désaffiliation de la pratique en arts numériques peuvent prendre la forme d'un engagement poussé au niveau organisationnel dans les centres d'art, ce qui amène certains de ces travailleurs à se désengager progressivement de leur pratique de conception en art numériques. Leurs formes de mobilité vont vers l'autonomie et s'ils collaborent avec des entreprises, c'est en tant que travailleurs autonomes. L'enjeu pour les travailleurs de cet ensemble, en général déjà bien intégrés dans les centres d'arts numériques, est de se dégager du temps pour leurs pratiques de conception personnelle. Au sein de cet ensemble,

¹⁵⁷ Autres activités que l'on n'associe habituellement pas au secteur des arts numériques.

¹⁵⁸ Dans le premier ensemble, même A07 et A06 qui viennent des espaces de l'art électronique, des partys *raves* et de la musique techno, distinguent clairement ce qui relève de l'art numérique et ce qui relève du divertissement - y compris pour des pratiques identiques : par exemple, les pratiques de *DJ* peuvent s'effectuer dans des centres d'arts numériques, mais aussi à l'occasion de partys *raves*.

les pratiques en arts numériques sont informées par des espaces liés aux arts numériques (centre d'art, formations universitaires spécialisées, groupes d'artistes autonomes). Dans cette configuration, la pratique en arts numériques a des spécificités qui la rendent irréductible aux autres pratiques créatives que les interviewés peuvent assumer parallèlement. Ces spécificités concernent entre autres les formes de l'organisé au sein des centres d'arts numériques (voir chapitre VI) et un rapport original aux technologies (voir chapitre V). Cette pratique des arts numériques a de fortes spécificités qui la différencient radicalement des mondes de l'entreprise privée. Cette pratique trouve un engagement et une concrétisation tangible dans les centres d'artiste, dans les expositions, les festivals internationaux, la fréquentation de pairs ayant un rapport similaire aux arts technologiques, les « sacrifices » financiers consentis par les travailleurs de ce groupe pour pouvoir continuer à exposer, poursuivre une œuvre personnelle, s'impliquer dans la communauté des arts numériques. Les travailleurs de ce groupe sont en général très bavards concernant leur pratique artistique personnelle, souvent narrée sur le thème de la pratique-passion (le fait de se revendiquer comme artiste apparaissant plus secondaire). Cela instaure un point de vue particulier sur leur pratique de création artistique qui mobilise beaucoup de leurs efforts. Les travailleurs de cet ensemble opposent ainsi souvent le monde de l'entreprise où règne la division du travail, une hiérarchie stricte, aux structures de production artistique, plus expérimentales. Ce qui ressort des entretiens est la forte opposition effectuée par les interviewés artistes numériques (qui pour la plupart en ont une expérience concrète) entre ces deux mondes, relativisant la thèse d'une diffusion des modes de création artistique dans l'ensemble des modes de production industriels (Menger 2002).

Dans un second ensemble figurent des travailleurs qui ont des activités hybrides. Pour eux, la pratique en arts numériques est une des pratiques technocréatives particulières, mais qui est en lien et peut être enrichie par des pratiques plus largement technocréatives. Les contrats de piges pour les entreprises privées empêchent la plupart du temps ces travailleurs de s'intégrer durablement dans le milieu des arts numériques. Une meilleure intégration au milieu des arts numériques peut représenter pour eux une manière de diminuer leurs

engagements en entreprises et d'approfondir leur pratique en arts numériques¹⁵⁹. La motivation plus fondamentale est aussi de regagner un contrôle sur leur pratique de conception (Voir Deuze, 2007, p.109). Les travailleurs de cet ensemble peuvent se désaffilier de la pratique en arts numériques en s'intégrant progressivement dans la production technocréative (en occupant un poste de salarié dans les entreprises, ou dans des postes de management intermédiaire de la création). Alors que dans le premier ensemble, il pouvait y avoir articulation ou non des pratiques technocréatives et des pratiques en arts numériques, dans le deuxième ensemble, pratiques technocréatives et pratiques en arts numériques sont placées souvent en équivalence par les travailleurs (arguant du caractère artistique de leur travail technocréatif, ou de l'apport de la pratique en entreprise au développement de leur pratique en arts numériques).

Préoccupations communes à l'ensemble des artistes numériques interrogés

Les parcours des travailleurs de ce groupe sont informés principalement par trois ensembles de préoccupations donnant lieu à de multiples articulations entre les différentes activités menées par les artistes : gagner sa vie¹⁶⁰, développer une pratique artistique personnelle¹⁶¹, développer une stratégie d'affiliation aux espaces dédiés aux arts numériques.

Gagner sa vie : de multiples sources de revenus

Aucun des artistes interrogés n'arrive à vivre de sa pratique en arts numériques :

¹⁵⁹ Cas d'A05 qui arrive à avoir une rémunération pour ses fonctions de gestion au sein d'un centre d'art numérique.

¹⁶⁰ Les rapports des artistes numériques avec les entreprises sont plus largement dépendants des discours sur les créatifs dans la "nouvelle" économie. Nous y reviendrons en conclusion.

¹⁶¹ Cette démarche se développe notamment en référence à un milieu des arts numériques (qui peut recouvrir des réalités diverses, cf. chapitre VI), mais également en référence à des logiques d'allocation de bourses artistiques gérées par des organismes dédiés (CALQ, CAC, notamment, qui disposent d'enveloppes budgétaires pour les arts médiatiques).

Q : Ok. Est-ce que tu penses qu'il y a des artistes en arts numériques au Québec qui sont capables d'en vivre ? (...) Personnellement, j'en connais pas beaucoup. Mais je crois qu'il doit y en avoir quelques-uns quand même. Mais souvent, il y a aussi beaucoup de gens qui sont plus des artistes de carrière qui vont avoir des postes comme professeurs ou qui vont faire de la recherche dans le milieu universitaire qui va leur donner des salaires pis tout ça. Un peu des bands rock ou des trucs comme ça qui arrivent à vivre, je connais pas d'artistes numériques qui réussissent à vivre totalement de ça. (A06)

Ils doivent trouver des sources de revenus dans des activités autres qu'ils doivent gérer parallèlement à leur pratique en arts numériques. Cela peut passer par des emplois en tant que salarié ou pigiste au sein d'entreprises privées ayant une logique de production différente de celle des arts technologiques¹⁶². Cela peut aussi passer par des piges auprès d'entreprises dans lesquelles les artistes numériques arrivent à adopter des modes de travail proches des modes d'organisation en œuvre dans les arts technologiques¹⁶³. L'enseignement ou la poursuite d'études peut quelques fois permettre de compléter les sources de revenus tout en mettant en œuvre et en valorisant des compétences acquises dans le cadre de la pratique en arts numériques¹⁶⁴. Les fonctions de gestion ou d'encadrement de la création dans des centres d'arts numériques peuvent aussi permettre à certains artistes numériques de compléter leurs revenus, mais cela nécessite un engagement durable (et le plus souvent bénévole dans un premier temps) au sein des centres d'arts¹⁶⁵. La nécessité de

¹⁶² C'est le cas pour les artistes numériques dont la pratique en arts numériques est mise en contact avec les contextes du travail en entreprise, dont nous avons présenté les parcours ci-dessus.

¹⁶³ Forte composante expérimentale de la pratique, contrôle du travail et respect de la proposition artistique, diversité des tâches et des savoir-faire mis en œuvre.

¹⁶⁴ Pour ces deux dernières activités, la finalité n'est pas seulement de gagner sa vie (via des bourses d'études ou des subventions pour participer à des projets de recherche), mais aussi de perfectionner un pratique, de légitimer socialement un statut d'expert.

¹⁶⁵ Par exemple, A04 a travaillé plus de 5 ans comme gestionnaire d'un centre d'art avant de pouvoir en tirer une rémunération.

gagner sa vie ne consiste donc pas seulement à travailler pour le compte d'entreprises privées ou d'y avoir une "carrière".

Développer une pratique artistique personnelle¹⁶⁶ :

Chez les interviewés, cette envie ou ce projet de développer une pratique en arts numériques par delà les engagements dans les centres d'arts numériques ou les piges en entreprise s'exprime sur le registre de la pratique, du faire. Elle semble plus témoigner d'un attachement à une pratique expérimentale de conception qu'à un projet d'atteindre un quelconque statut d'artiste ou d'identification aux représentations populaires associées à ces activités. Le développement d'une pratique personnelle nécessite souvent d'avoir accès à certains types de technologies et de s'initier à un usage spécifique de ces technologies, ainsi que d'accéder à des opportunités de diffusion de son travail de création¹⁶⁷. Quelquefois, la poursuite d'une telle pratique peut prendre la forme chez les interviewés d'une véritable carrière, avec une volonté affichée de l'artiste de vivre un jour de ses productions, différents stades de diffusion et de reconnaissance rythmant le développement de la pratique en arts numériques¹⁶⁸. Cette pratique personnelle peut se faire en relation aux attentes d'organismes subventionnaires, en premier lieu desquels le Conseil des Arts du Canada (CAC) et le Conseil des Arts et des Lettres du Québec (CALQ) qui peuvent sous certaines conditions

¹⁶⁶ Certains technocréatifs travaillant dans les secteurs du jeu vidéo ou des sites web parlaient au cours des interviews de leurs projets personnels de création, qu'ils mènent parallèlement à l'emploi occupé en entreprise. Toutefois, ces projets allaient dans leurs cas rarement au-delà de la déclaration d'intention. *A contrario*, le projet artistique personnel apparaît comme central dans l'ensemble des interviews réalisées avec les artistes numériques.

¹⁶⁷ Nous approfondissons cet aspect dans la deuxième partie de la thèse, aux chapitres V et VI.

¹⁶⁸ Bien que nous ne puissions faire ici une étude comparative, il nous semble que cette volonté de "faire carrière" dans les arts numériques est peut-être moindre que dans d'autres secteurs de la production culturelle, comme la musique. La dimension expérimentale et "pointue" de la pratique en arts numériques constitue ici une bonne piste d'analyse.

fournir des bourses aux artistes leur permettant de consacrer plus de temps à leur pratique artistique¹⁶⁹. Cette pratique personnelle en arts numériques peut s'apparenter à un projet de recherche personnel, et prendre la forme d'une poursuite d'étude dans des filières de formation spécifiquement dédiées aux arts technologiques. Elle implique aussi souvent une collaboration longue avec d'autres artistes numériques et une mise à jour constante vis-à-vis des technologies utilisées dans le cadre de la pratique artistique. Le développement de cette carrière artistique personnelle nécessite de se libérer du temps sur les autres activités (et donc éventuellement d'avoir des activités rémunératrices à côté qui permettent de travailler à mi-temps), de collaborer sur le long terme avec d'autres artistes qui ont des compétences complémentaires (les projets multimédias nécessitent une maîtrise technologique de plus en plus poussée qui rend la réalisation de projet en solo de plus en plus difficile aux dires de certains interviewés). Le développement d'une pratique artistique peut se mener parallèlement à la réalisation de piges pour le compte d'entreprises commerciales, mais dans des conditions de travail qui respectent l'artiste numérique et la vision de son travail. Développer une carrière artistique personnelle peut souvent recouper l'intégration à une communauté des arts numériques mais ne s'y limite pas.

S'affilier aux espaces dédiés aux arts numériques

Nous préférons parler d'espaces, puisque comme nous le verrons¹⁷⁰, les cercles liés aux arts numériques sont divers, changeants et résultent de croisement de trajectoires professionnelles qui peuvent créer pour un temps des espaces de collaboration rendant possibles certaines pratiques de création. Ces espaces se reconfigurent sous l'influence des

¹⁶⁹ Les concours de bourses exigent un portfolio de réalisation artistique personnelle. La question de savoir dans quelle mesure ces exigences modèlent la manière dont les artistes conçoivent leur pratique artistique et leur carrière d'artiste serait justiciable d'une analyse en termes de gouvernementalité et de en lien avec l'analyse de politiques culturelles (Banks, 2007, p. 41-68; Ursell, 2000). Dans les interviews, nous avons relevé le thème récurrent du projet artistique personnel, vocabulaire qui entre très fortement en résonance avec celui des formulaires de demandes de bourses au CALQ. Sur la nécessité de prendre en compte les discours officiels et les dispositifs administratifs dans l'analyse de la parole de jeunes en difficulté d'intégration professionnelle, voir Demazière et Dubar (Demazière & Dubar, 2007, p. 318).

¹⁷⁰ Cf. chapitre VI sur les modes de l'organisé dans les centres d'arts numériques.

trajectoires technologiques, humaines, institutionnelles qui les traversent. Pour preuve de l'instabilité de ces espaces, A01 qui fut une figure de proue des arts numériques à Montréal a beaucoup de mal à reprendre pied dans le "milieu" après une expérience de trois années dans l'industrie du jeu vidéo. Il trouve que le "milieu" a changé et il ne s'y reconnaît plus. L'affiliation aux espaces dédiés aux arts numériques fait peu intervenir de mécanismes de socialisation anticipatrice, en raison de la pauvreté des représentations culturelles circulant au sujet des artistes numériques. Les représentations des métiers technocréatifs – dans les magazines, les publicités d'organismes de formation technocréative, les brochures d'aide à l'orientation des étudiants - mentionnent assez rarement les arts numériques, en raison de la relative confidentialité de cette pratique¹⁷¹. Au cours de leur parcours, les travailleurs prennent conscience progressivement de ce que recouvre concrètement l'activité en arts numériques. Cela explique la pluralité des rapports que les artistes numériques vont entretenir avec le travail technocréatif.

La découverte de la pratique des arts numériques intervient principalement au cours d'une formation spécialisée en arts ou en arts numériques à l'occasion de laquelle les interviewés vont entrer en contact avec des artistes numériques. Les formes d'affiliation aux espaces liés aux arts numériques peuvent aussi passer par les centres d'arts numériques qui se sont développés à Montréal dans les années 90¹⁷². Au sein de ces centres, leurs attributions peuvent être variées et ne consistent pas essentiellement en la production d'œuvres. Ils peuvent être amenés à assumer des fonctions de gestion, en recherche de financements, en direction de création, en performance (*video jockey -VJ*, etc.), devenant peu à peu des

¹⁷¹ Avant d'être confrontées à la pratique en arts numériques, certaines personnes interrogées avaient une vague idée de l'art et des nouvelles technologies, assimilaient la pratique en arts numériques au secteur mal défini du multimédia.

¹⁷² Quelquefois, la fréquentation de ce milieu peut amener à modifier le rapport du travailleur à ses productions technocréatives : le praticien en arts numériques se rend compte qu'il n'est pas seul à faire ce qu'il fait et que la diffusion de son travail, notamment par le biais de centres d'artistes, peut l'amener à considérer sa pratique comme relevant des arts numériques.

intermédiaires culturels du milieu artistique¹⁷³. L'intégration à de tels centres permet quelquefois d'avoir recours à des technologies propres au milieu des arts technologiques (ordinateurs, installation – malgré le problème de sous-équipement de ces centres ou du renouvellement des matériels) et permet éventuellement de diffuser les œuvres¹⁷⁴.

Plusieurs interviewés témoignent de leur envie de s'émanciper du milieu des arts numériques dans lequel ils sont intégrés pour développer une carrière personnelle (notamment A22, A11 et A05). Ainsi, l'intégration au milieu des arts numériques n'est pas l'assurance de développer une pratique en arts numériques, même si elle constitue souvent l'occasion pour les interviewés de découvrir un nouveau type de pratique artistique et d'être sensibilisés aux œuvres et aux technologies des arts numériques.

Ces trois ensembles de préoccupations se traduisent par différents investissements dans différents espaces. Ainsi, les artistes numériques peuvent s'investir au sein d'entreprises privées, principalement pour réaliser des tâches liées à la conception technocréative (la préoccupation dominante ici est celle de gagner sa vie). Ils peuvent aussi s'investir dans les communautés liées aux arts numériques (ici la préoccupation qui domine est celle de s'intégrer dans le milieu des arts numériques). Enfin, les artistes numériques étudiés témoignent tous d'un investissement (qui peut être intermittent) dans la pratique en arts numériques qui peut prendre la forme d'une carrière artistique pour certains des artistes numériques interrogés.

Ces ensembles de préoccupation s'incarnant dans différents espaces d'investissement vont donner lieu à la réalisation d'un certain nombre de tâches qui ne relèvent pas toutes, loin s'en faut, de la pratique en arts numériques. Les artistes numériques peuvent être amenés à prendre en charge les problèmes de logistique ou de gestion d'expositions au sein des centres d'artistes qui finalement les éloignent d'une pratique artistique personnelle. Leur investissement en entreprise peut prendre le pas sur leur pratique en arts numériques et

¹⁷³ Bien que ce ne soit pas l'objet de notre étude, pour des travaux sur les intermédiaires culturels et leurs rôles dans la production artistique, voir les recherches de Bourdieu et de Negus sur la notion d'intermédiaire culturel (Bourdieu, 1992; Negus, 2002).

¹⁷⁴ Voir le chapitre VI.

éloigner la perspective d'une carrière dans les arts numériques. La nécessité de gagner sa vie et l'envie ou le projet de développer une carrière en arts numériques va mener à un couplage d'activités hétérogènes, les sources de financement pour la pratique artistique (bourses, invitation en résidence dans les centres artistiques) étant souvent instables. Comme nous le verrons, ce sont des couplages réussis entre différents investissements personnels, sociaux et professionnels qui vont permettre au travailleur de se maintenir dans l'orbite d'une pratique en arts numériques. Ainsi, se contenter d'opposer les logiques de pratiques technocréatives en entreprise et les logiques de pratique en arts numériques peut apparaître limité. Comme nous en discuterons dans la deuxième partie de la thèse, cela ne rend pas compte des liens entre ces différentes activités et les différents espaces d'investissement des artistes numériques. Le maintien et le développement de leur pratique en arts numériques reposent sur la synergie entre différentes pratiques de conceptions qui peuvent relever de logiques ou milieux de production très divers.

Couplage entre les différentes carrières et perméabilité des espaces de production technocréatifs

Pour moi, c'est important de toucher à beaucoup de choses (...) Donc, en combinant comme ça trois sphères d'activité, ça me permet aussi d'avoir des contacts avec différentes personnes et de faire des travaux d'informatique qui vont dans différents secteurs. (A05)

Un des constats de la présentation des parcours est qu'un parcours en arts numériques ne peut s'inscrire dans un seul espace social (un centre d'artiste, une entreprise, une activité professionnelle en tant que travailleur indépendant). L'artiste numérique doit composer avec une pluralité d'espaces sociaux desquels il retire dans certains cas des compétences et des réseaux qui participent de sa carrière en arts numériques. Ces espaces sociaux n'appartiennent pas tous au secteur culturel, en particulier des espaces qui permettent l'acquisition de savoir-faire technologiques ou scientifiques. Quand bien même les artistes

côtoient des espaces afférents aux arts numériques, le développement d'une pratique en arts numériques n'en est pas pour autant assuré. Notre analyse a mis en lumière les différentes carrières menées simultanément par les artistes. Rappelons que parmi l'ensemble des travailleurs technocréatifs interrogés, nous avons choisi pour cette analyse les artistes numériques car comparés aux technocréatifs des secteurs des jeux vidéo, de la production de sites web ou encore des effets spéciaux, les artistes numériques avaient des carrières de type pluriel. Pour eux, la conciliation des ambitions artistiques et des contraintes financières est la condition *sine qua non* du maintien de leur pratique des arts numériques. Le maintien d'une pratique en arts numériques semble dépendre de l'articulation ou du couplage de plusieurs pratiques¹⁷⁵.

Étudier les parcours des artistes numériques comme résultant uniquement d'une intégration à un monde de l'art numérique ou déterminées (fut-ce négativement) par les logiques de production des industries culturelles nous interdirait de comprendre ce qui se joue derrière et à travers les formes de mobilité entre les différents secteurs et comment ces mobilités participent de la constitution de la pratique en arts numériques. Les différents espaces de travail au sein desquels les artistes numériques s'investissent offrent des conditions de travail différenciées. Par exemple, tel artiste pourra choisir de travailler au sein d'une entreprise de jeux vidéo qui offre une certaine sécurité de revenu après avoir subi une situation de précarité financière dans le secteur des arts numériques (où le statut de travailleur indépendant et ses incertitudes sont la norme¹⁷⁶), sans complètement abandonner l'idée d'une carrière artistique. La manière dont il va concevoir la pratique artistique va se trouver redéfinie par son expérience dans l'entreprise de jeux vidéo.

Au cours de la présentation des parcours, nous avons essayé d'être attentifs aux reconfigurations de la pratique en arts numériques à la suite de passage dans des espaces de

¹⁷⁵ Peut-être parce qu'il s'agit d'une activité moins institutionnalisée que d'autres pratiques artistiques, et qu'elle doit s'appuyer sur plusieurs lieux/espaces/réseaux pour s'effectuer.

¹⁷⁶ Une enquête sur le statut des travailleurs dans le domaine des arts visuels en Rhénanie du Nord concluait à l'écrasante domination des indépendants sur les autres types de statuts. Greffe, Xavier. 1999. L'emploi culturel à l'âge du numérique. Paris : Anthropos., p.130

production particuliers¹⁷⁷. La pratique de conception en arts numériques est souvent effectuée en parallèle d'autres activités : un travail en entreprise, professorat, engagement au sein d'un centre d'artiste. Les positions des travailleurs à l'égard de leurs diverses activités professionnelles vont de la dissociation de la pratique en arts numériques et d'autres types d'activités, à une exploitation des compétences artistiques dans un contexte d'entreprise dans le but de financer une carrière artistique – cas des pigistes A04, A08 –, en passant par des tentatives de mise en œuvre des compétences artistiques en entreprise dans le but de faire une carrière en entreprise comme A01. Plus rarement il peut arriver que des compétences acquises en entreprise soient mises en œuvre dans le cadre de pratiques en arts numériques (cas d'A05). Toutefois, il semble que ce type de pratiques soit beaucoup moins courant actuellement avec le développement de technologies dédiées à la création en arts numériques (ce qui était moins le cas dans les années 1990). Le maintien dans le temps de la pratique professionnelle en arts numériques et de sa spécificité peut mener l'artiste à trouver des modes de collaboration satisfaisants avec l'entreprise. Cette pratique en arts numériques ne peut se concevoir comme pratique à temps plein qu'exceptionnellement étant donné la faiblesse des financements de cette pratique et le marché des arts numériques.

Trop s'investir dans un espace (en progressant dans l'échelle hiérarchique d'une entreprise, ou en devenant un gestionnaire de centres d'art par exemple) peut mener l'artiste à abandonner sa carrière artistique personnelle. Sa pratique de conception en arts numériques peut dans ces situations passer au second plan par rapport à ses autres obligations professionnelles. La carrière en arts numériques peut glisser vers des carrières de technicien créatif ou directeur de la création en entreprise, ou vers des fonctions de gestionnaire de centres d'art. De même, la pratique artistique peut trouver à s'actualiser dans des contextes productifs en entreprises (les jeux vidéo, les vidéos et les sites web peuvent d'ailleurs

¹⁷⁷ Par exemple, A01 à la suite de son expérience dans une société de jeux vidéo semble avoir une représentation un peu fantasmée de la pratique en arts numériques qui lui apparaît, après cette expérience de travail, comme l'envers de la pratique en entreprise technocréative.

constituer des œuvres d'art numériques de plein droit, et pas seulement des produits de consommation), tout comme des pratiques s'exerçant sur des produits peuvent relever de pratiques artistiques. Pour les interviewés qui se maintiennent dans l'orbite d'une carrière en arts numériques, il peut y avoir des formes de conciliation entre le travail en entreprise et la pratique en arts numériques. Cela renvoie à une circulation ou fluidité des pratiques : soit que la pratique artistique intègre les apports de la pratique de création en entreprise, l'inverse étant également possible. Le monde du travail technocréatif en entreprise peut aussi être considéré comme totalement étranger à la pratique en arts numériques. Le travail en entreprise est considéré comme un travail alimentaire qui finance la pratique artistique. Dans le cas où les modes de collaboration en entreprise ne permettent pas de mettre en œuvre les savoir-faire très spécifiques à la pratique en arts numériques, on observe souvent une volonté de retourner vers la carrière en arts numériques (cas d'A01, A05, A02).

Aussi, la présentation des parcours des artistes numériques met en évidence l'entremêlement des différentes pratiques chez les artistes numériques qui ont à performer des tâches qui peuvent ne pas avoir de lien avec la conception technocréative¹⁷⁸, et aller à l'encontre des analyses qui naturalisent des travailleurs dans des rôles stéréotypés sans prendre en compte la diversité des pratiques et des activités qu'ils mènent. Il existe beaucoup de profils en transition dans notre échantillon et l'installation dans une pratique spécifique n'empêche pas les reconfigurations ultérieures. L'analyse nous montre que, pour les travailleurs, les enjeux liés à la pratique artistique se posent plus en termes de contrôle de la créativité que d'une opposition abstraite entre art et argent ou création et commerce (McFall, 2004). La complexité des parcours individuels nous montre que la dualité entre finalité esthétique et d'autres types de finalité s'incarnent très localement dans les parcours des artistes numériques.

Notre analyse des parcours technocréatifs nous a permis de mettre en évidence comment les artistes numériques arrivent parfois à des couplages heureux entre les diverses sphères dans

¹⁷⁸ Hesmondhalgh (2002) remarque que les travailleurs créatifs font bien d'autres tâches que celles reliées à la conception créative.

lesquelles ils naviguent. Par exemple, comment leur activité d'enseignement leur permet de développer l'aspect expérimental de leur pratique, ou de leur donner une reconnaissance sociale. *A contrario*, les expériences de travail dans le monde de l'entreprise ne mènent que rarement à une reconnaissance des savoir-faire relevant des arts numériques – particulièrement après l'éclatement de la bulle internet dans les années 2000. Cela peut mener à des expériences de travail vécues sur le thème de la dépossession d'une "identité" d'artiste numérique ou d'un ensemble de savoir-faire afférents à une pratique des arts numériques. Toutefois, il existe aussi des cas où un travail en entreprise prolonge une activité artistique personnelle et donne une reconnaissance aux savoirs afférents. Dans ces situations, l'artiste numérique a tendance à moins opposer les milieux de l'entreprise et les milieux artistiques – bien que la correspondance entre les situations vécues par les artistes et leurs positions ou leur rapport au travail ne soit pas stricte. L'engagement dans une filière de formation en arts numériques peut dans ce cas découler d'une expérience préalable du milieu des arts numériques. Il en va différemment dans les autres regroupements où l'intégration d'une entreprise signifie l'acquisition de savoir-faire en rupture avec les routines apprises dans la cadre de la formation initiale. Dans ce cas là, on peut faire l'hypothèse que le travail peut davantage être vécu comme une dépossession, une aliénation de la pratique antérieure.

Les diverses pratiques de travail artistique sont souvent difficilement mises en valeur dans un contexte de travail en entreprise qui est bien souvent déconnecté (au niveau des méthodes et des finalités) des pratiques de travail dans le milieu artistique. Le milieu universitaire, en revanche, semble plus propice à la pratique artistique. Il faut dire que les arts numériques y ont trouvé un environnement particulièrement propice à leur développement, ce qui est en lien avec l'aspect recherche et développement de la pratique des arts numériques – aussi bien en ce qui concerne l'esthétique que ce qui concerne les technologies. Avant l'éclatement de la bulle Internet en 2000, de la recherche en art numérique pouvait se faire au sein des entreprises dotcom. Mais après l'éclatement de la bulle, le secteur des arts numériques s'est fortement recentré sur l'université (Hexagram,

SAT, etc.). Les formations universitaires spécialisées en arts numériques constituent un exemple de couplage réussi des trois ensembles de préoccupation identifiés. Pour beaucoup des artistes interrogés, aller à l'université n'est pas une fin en soi seulement guidée par l'obtention d'un diplôme, mais une occasion de donner une cohérence à des pratiques de création souvent dispersée le long de plusieurs lieux ou plusieurs projets.

Le rapport que l'artiste entretient à son activité en arts numériques est changeant et composite, informé par les multiples contextes au sein desquels l'artiste numérique exerce une activité. Penser la pratique en arts numériques et les parcours des artistes en termes de couplage (Nous parlerons d'assemblage dans la deuxième partie de la thèse) évite de considérer le milieu artistique en opposition avec les mondes de la production commerciale. Quand bien même ces lieux auraient des logiques de production et de travail bien distinctes, les artistes peuvent "braconner" certains éléments de ces milieux pour développer leur propre pratique artistique. Loin de l'idée selon laquelle il existerait un monde de l'art avec des critères de valorisation autonomes des autres mondes (production, industrie), et autorisant une pratique autonome, les artistes numériques constituent leur attitude face au travail technocréatif de manière relationnelle en restant à la frontière de plusieurs espaces de production (centre d'art, industries).

*Deuxième partie : technologies, lieux des arts numériques
et entreprises*

Chapitre IV - Incipit théorique

Après la présentation des différents parcours des artistes numériques, il apparaît que leurs pratiques ne sont pas réductibles aux logiques de production propres à un seul lieu (que ce soit une entreprise privée ou un centre d'art numérique). La pratique n'est pas non plus attachée à une personne ou à son parcours, isolable des différents contextes traversés¹⁷⁹. La pratique en arts numériques apparaît prendre consistance entre plusieurs lieux. Nous n'allons pas consacrer un chapitre à la pratique en arts numériques en tant que telle, mais plus explorer à quels différents éléments cette pratique s'interface pour perdurer. La pluralité des technologies impliquées dans une pratique en arts numériques participe au désencastrement de cette pratique (des technologies des mondes de l'entreprise et de la recherche universitaire peuvent être utilisées dans le cadre d'une pratique en arts numériques). Les lieux dédiés aux arts numériques - comme les centres d'arts numériques - comprennent des pratiques autres, tandis que les artistes numériques performant d'autres types de pratiques que les pratiques en arts numériques. Plus largement, sans être exclusivement réductible aux modes d'organisation en œuvre dans ces entreprises, la pratique en arts numériques a partie liée avec les pratiques technocréatives en œuvre en entreprises. La question de son maintien le long des parcours des artistes numériques est ainsi reproblématisée. Le maintien de cette pratique amène à prêter attention aux pluralités des éléments qui informent sa (re)constitution perpétuelle. Pour Latour, "[les sociologues au sens classique] imaginent que la sociologie se limite à un domaine spécifique, tandis que les sociologues doivent se rendre partout où de nouvelles associations hétérogènes voient le jour" (Latour, 2007b, p. 17). Chaque occurrence où l'artiste actualise une pratique

¹⁷⁹ Ici se profile l'image caricaturale de l'expert qui se déplacerait dans les secteurs et actualiserait à chaque fois une compétence qu'il aurait intériorisée dans le passé au cours d'une formation spécialisée et dont la mise en œuvre n'affecterait en rien sa nature.

technocréative retravaille cette pratique comme nouvel assemblage et informe ses mécanismes de déploiement ultérieur¹⁸⁰.

Dans les chapitres qui suivent, nous voudrions proposer de nouvelles manières de penser les parcours des artistes numériques. Il ne s'agira pas d'extraire tout le sens des interviews recueillies et des parcours que nous avons étudiés, d'en "faire le tour", de les réduire à une ligne totalisable par l'œil. Les constats tirés de leur présentation exhaustive, notamment concernant la pluralité des modes d'articulation de la pratique artistique qu'ils mettent en évidence, nous enjoignent de penser ces parcours autrement et appellent d'autres modes de théorisation des pratiques des artistes numériques¹⁸¹.

Dans *Les arts de faire*, Michel de Certeau étudiait les pratiques quotidiennes de personnes dans la France des années 70. Pour rendre compte de ces pratiques, de leurs effectuations dans le temps et l'espace, il a recours dans un premier temps à la catégorie de "trajectoire" :

Elle devait évoquer un mouvement temporel dans l'espace, c'est-à-dire l'unité d'une succession diachronique de points parcourus, et non pas la figure que ces points forment sur un lieu supposé synchronique ou achronique. (Certeau et al., 1990, p. 58)

Pour lui, le tracé d'une trajectoire réduit le temps et le mouvement, une pratique indissociable de moments singuliers et d'"occasions" (donc irréversible), à "une suite spatiale de points", suite réversible (le tracé peut se lire dans les deux sens) (Certeau et al.,

¹⁸⁰ Nous convoquerons ultérieurement une théorie de la médiation pour comprendre les modes d'actualisation plurielle de la pratique créative des artistes. Notre analyse s'inscrit dans le sillage des travaux de Latour (Latour, 1986, 2007b) et de la sociologie des médiations d'Hennion (Hennion, 1993), où chaque médiation où intervient la mise en œuvre d'une pratique "retravaille" cette pratique.

¹⁸¹ Notre démarche est distincte de celle de Menger, par exemple, qui dans son dernier ouvrage veut subsumer les résultats de ses études qualitatives et quantitatives dans une théorie de l'incertain qui expliquerait les logiques de carrières en œuvre chez les artistes aujourd'hui (Menger, 2009). En dépit de l'intérêt de l'approche (notamment dans l'articulation des approches économiques et sociologiques, trop rares en sociologie de l'art), nous avons opté pour une approche différente, plus inductive, qui se place plus dans la lignée des travaux d'Antoine Hennion sur les amateurs (Hennion, 1993).

1990, p. 58-59). Pour éviter de réduire la pratique à un tracé, il va substituer au concept de trajectoire ceux de stratégies et tactiques. Les stratégies sont liées à des lieux, dessinent des espaces, imposent une mise en visibilité de certains éléments¹⁸², tandis que les tactiques, liées au temps, consistent en des braconnages à la lisière des lieux dessinés par les stratégies. Massey, une géographe féministe prônant la prise en considération du concept d'espace, qui avait tendance à être marginalisé par les recherches en géographie culturelle, remet en question la réduction de l'espace aux stratégies. Pour elle, l'espace et la *place* sont coconstitutifs, l'espace comprenant en lui une pluralité de temporalités hétérogènes. Ce qui l'amène au contraire de De Certeau à conserver le concept de trajectoires, pour considérer l'espace non comme l'opposé de tactiques "prises" dans le temps, mais comme coconstitutif de pratiques considérées comme "indissociable[s] de moments singuliers et d'"occasions"" (Massey, 2005, p. 26). Cela permet de considérer l'espace comme ressource, y compris en ce qui concerne les différentes temporalités inscrites dans les trajectoires et qui subsistent dans l'espace comme autant de virtualités. La critique que Massey fait de l'espace comme stratégie est l'envers de sa critique du concept de durée chez Bergson (Massey, 2005, p. 20-24). Pour Massey le vécu temporel ne peut se penser indépendamment d'une relation à l'espace. Il s'agit remettre en question le découpage diachronie-temps vs espace-synchrone. L'espace n'est pas conçu comme un dessin, une carte "objective" du monde, mais un endroit laissant subsister une pluralité de trajectoires aux temporalités hétérogènes, un endroit

¹⁸² "Il serait légitime de définir *le pouvoir du savoir* par cette capacité de transformer les incertitudes de l'histoire en espaces lisibles. Mais il est plus exact de reconnaître dans ces "stratégies" un type spécifique de savoir, celui qui soutient et détermine le pouvoir de se donner un lieu propre. Aussi bien les stratégies militaires ou scientifiques ont-elles toujours été inaugurées grâce à la constitution de champs "propres" (cités autonomes, institutions "neutres" ou "indépendantes", laboratoires de recherches "désintéressées". (Certeau et al., 1990, p. 60). Le savoir en arts numériques comme savoir attaché au contexte, savoir mineur (voir pp.173-174) en arts numériques, n'est pas celui de se donner un lieu propre ; d'où la difficulté de l'étudier à partir du concept de monde – qui semble privilégier les interactions en face à face - et de champ – plus centré sur la légitimation de savoirs propres au champ et non commensurables aux autres champs. C'est ici que le concept de savoir mineur résonne le plus avec la notion de savoir situé que l'on retrouve chez Massey et qui se veut comme une critique du savoir scientifique "objectif" (Haraway, 1991, esp. chapitre 9 intitulé « Savoirs situés : la question de la science dans le féminisme et le privilège de la perspective partielle »). L'espace tel que conçu par Massey offre selon nous un espace de propagation à ces savoirs mineurs.

d'amarrage à des virtualités diverses. Le concept d'espace selon Massey est ainsi ce qui nous permet de pallier la mise à l'écart des concepts de champs ou de mondes de l'art pour rendre compte du maintien de la pratique en arts numériques. L'espace peut se présenter comme une dispersion originale d'affordances habilitant de manière particulière et située la pratique en arts numériques¹⁸³. Ainsi, l'espace ne sert pas de cadre à l'actualisation de pratiques prédéterminées par les institutions de pouvoir "dessinant" stratégiquement l'espace (de Certeau – un lieu de travail comme une grande entreprise de jeux vidéo où une grande partie des tâches de production seraient standardisées), ou par la temporalité spécifique et a-spatiale de chaque parcours d'artiste (la durée selon Bergson – l'image de l'expert qui naviguerait de contexte de travail en contexte de travail sans s'en trouver affecté). L'espace est le lieu de croisement de trajectoires diverses et coconstitutives¹⁸⁴ – un espace intensif (Massumi, 2002a, p. 6).

Concevoir la pratique en arts numériques comme trajectoire va nous amener à étudier les parcours des artistes du point de vue de médiations coconstitutives de leur pratique. Comme le note Latour :

"[f]aire faire" n'est pas la même chose que "causer" ou "faire" : l'expression recèle en son sein une duplication, une dislocation, une traduction (...) //

¹⁸³ Le concept de préhension de Whitehead est pour nous dans la droite ligne de la réhabilitation du concept d'espace par Massey. Considérer une pratique en arts numériques comme préhension met de l'avant l'idée d'une relation à l'espace en chacun des points d'effectuation de la pratique (à l'inverse d'un tracé censé rendre compte synchroniquement des différentes effectuations de la pratique). Il va nous permettre, plus tard, de spécifier la forme prise par cette habilitation.

¹⁸⁴ Cette conceptualisation de l'espace comme lieu où coexistent des trajectoires hétérogènes (Massey, 2005, p. 12) ouvre la possibilité de mise en relation différentielle avec d'autres trajectoires d'humains et de non humains, d'artistes et de non-artistes. Sans que ces trajectoires soient directement expérimentées par un individu, il peut se situer par rapport à elles. Cette mise en relation ne correspond ni à la structure hégémonique de l'espace synchronique ni à l'isolement d'un parcours individuel centré sur la durée. Pour les travailleurs culturels et créatifs, se représenter leur espace d'opportunité autrement que comme une grande entreprise ou comme un parcours purement individuel apparaît particulièrement important en contexte d'auto-entrepreneuriat où la socialité de réseau (Wittel, 2001) joue un rôle important.

était auparavant impossible de relier un acteur à ce qui le faisait agir, sans être accusé de le "dominer", le "limiter" ou l'"asservir". Ce n'est plus le cas. Plus il a d'attachements, plus il existe (...). (Latour, 2007b, p. 316)

Cette pratique est située dans un espace intensif et s'y articule à une pluralité d'éléments hétérogènes. Cette pratique s'exerce à l'occasion de passages au sein de différents sites/espaces. C'est de ce point de vue que nous étudierons le rapport des pratiques en arts numériques aux technologies, aux centres d'art et aux mondes de production technocréative. De quelles manières la pratique en arts numériques s'interface à ce qui relève des technologies, des espaces dédiés aux arts numériques, aux mondes de l'entreprise ?

Plus précisément, étudier les parcours des artistes comme trajectoires permet de mettre en évidence des *configurations* singulières de mise en consistance de la pratique en arts numériques. Ces configurations seraient comme des points dans leurs parcours qui témoignent d'une ouverture dans la constitution de leurs pratiques artistiques et dans les effectivités de ces pratiques, à l'inverse d'un tracé causaliste qui assignerait un type de cause et d'effectivité à la pratique artistique suivant la manière dont le tracé la "cadre"¹⁸⁵. Les configurations que nous proposons d'étudier sont assimilables à des "examples as interstitial moments in the work of articulation" (Probyn, 1993, p.5). Pour Stuart Hall, l'articulation renvoie au processus par lequel des éléments distincts, différents peuvent être réarticulés de différentes manières car ils n'ont pas d'appartenance nécessaire (Hall, 1996 (1986), p.53, in Probyn, 1993, p.5). Les éléments participant de la conrescence de la pratique en arts numériques n'ont pas d'appartenance nécessaire préétablie avant leur assemblage au sein cette pratique, d'où la difficulté d'appréhender ces assemblages comme déterminés par des conventions ou des structures préexistantes. Il nous semble alors

¹⁸⁵ Les parcours en tant que trajectoires nous servent plus ici à discuter une mise en consistance de pratiques hétérogènes qui ne dépendent pas d'un lieu circonscrit ou d'un champ. Ainsi, ce n'est pas le parcours comme enchaînement temporel successif des artistes que nous étudions (ce n'est pas une filature des artistes ou l'étude de leurs parcours proprement dits), mais la radicale hétérogénéité d'une pratique qui se constitue à même les parcours des technoartistes.

fructueux d'étudier transversalement ces configurations au travers des différents parcours vus dans la première partie de la thèse.

Selon Probyn, commentant le philosophe italien Agamben, les spécificités représentent des identités ou des appartenances déjà quadrillées, définies, des formes de possibles préexistants (Probyn, 1996, p.22), alors que la singularité résulte d'un processus lent et informé par de multiples éléments¹⁸⁶ :

In a small way, I also hope to encourage the movement away from thinking difference and specificity as negative: to continue with others the task of conceiving specificity as the ground from where we move into the positivity of singularity. Working from desiring identities and belongings foregrounds the way in which we are propelled into forms of living with ourselves and with others. This is to turn identity inside out so that instead of capturing us under its regime of difference as a negative measure, the desire of belonging becomes a force that proffers new modes of individuation and of being. Zones of specificity and difference, at different times and under certain circumstances, then may be yielded and lived out as singular." (Probyn, 1996, p.23).

La spécificité relève d'une qualité générique qui dépendrait d'un système d'oppositions a-contextuel (Blancs/Noirs, gay/hétérosexuel), tandis que la singularité relève de la manière particulière dont s'actualise cette qualité en un lieu et un moment précis, la qualité s'y articulant momentanément ou durablement à des éléments divers. Ainsi, tout comme selon Probyn on est gai ou lesbienne de manière située, être artiste numérique s'incarne toujours suivant un certain contexte qui singularise des êtres-artistes numériques. Dans notre travail, même si nous cherchons à restituer la pluralité des effectivités de trois éléments sur la pratique artistique¹⁸⁷, le contexte, loin d'être un concept sociologique englobant (Latour,

¹⁸⁶ À l'image du nettoyage d'un squelette par des coléoptères, suivant la métaphore un peu morbide de Probyn (Probyn, 1996, p.24).

¹⁸⁷ À rebours d'une conceptualisation de ces éléments comme forces causales monolithiques (Probyn, 1996, p.24) - telle technologie aurait tel type d'effet sur les artistes.

2007b, p. 10-11 et p.35), se limite dans notre étude aux diverses pratiques technocréatives. En nous centrant sur les parcours et les pratiques en arts numériques, nous visons plus à déstabiliser certaines interprétations du travail culturel en termes de déterminisme technologique (chapitre V), sociologique (chapitre VI) et économique (chapitre VII) qu'à restituer le plus exhaustivement possible la pluralité des éléments qui participent de la pratique en arts numériques; ce qui reviendrait à restituer (*render*) la pratique en arts numériques dans son "actualité exclusive", la manière dont elle se singularise en un point ouvert à une diversité d'influences (Probyn, 1996, p.24).

Les pratiques en arts numériques ont des effectivités par-delà le monde de l'art auquel elles participeraient; aussi, les pratiques spécifiques à l'art numérique et les œuvres en arts numériques se maintiennent grâce à une pluralité d'éléments non circonscrits à un lieu social défini. Une pluralité de pratiques hétérogènes appartenant à différents secteurs autorise des articulations localisées de la pratique en arts numériques. Ces articulations localisées peuvent ressortir des mondes vécus par les interviewés eux-mêmes, mais leur maintien n'est rien moins qu'insulaire et ne dépend pas seulement de règles et de conventions propres à un monde de l'art numérique ou des logiques de production d'un secteur ou d'une entreprise¹⁸⁸. Les superpositions sont constantes entre les différents secteurs : les lieux du multimédia à Montréal sont toujours à cheval entre différents secteurs : l'IGDA tient ses réunions mensuelles à la SAT, lieu des arts numériques. L'association SIGGRAPH comprend des artistes numériques mais aussi des graphistes, des spécialistes et chercheurs de la 3D. Le but des trois chapitres suivants est donc plutôt de restituer la pluralité des effectivités de trois éléments – les technologies, les modes de l'organisé dans les arts numériques, le rapport à l'entreprise – sur les parcours des artistes

¹⁸⁸ Pour la constitution transorganisationnelle de pratiques professionnelles dans l'écologie des projets, voir le numéro spécial de la revue *Environment and Planning A* (Grabher, 2002c, p. 1912 et 1915). Nous y reviendrons.

interrogés et comment ces trois éléments, à différents niveaux, participent de la constitution, de la condescence d'une pratique en arts numériques singulière¹⁸⁹.

Grossberg définissait l'effectivité comme "the particular domains and range of the effects of any practice." (Grossberg, 1992, p. 398). Pour lui, toutes les pratiques transforment le monde d'une manière ou d'une autre et à différents niveaux - physique, économique, cognitif, sémantique, affectif, etc. :

(...) every practice transforms the world in some way. But there are many different dimensions which can be changed: physical, economic, cognitive, semantic, affective, desire, etc. Effectivity describes the particular domains and range of the effects of any practice. (Grossberg, 1992, p. 398)

Les effectivités de ces pratiques ne peuvent être limitées à leurs places dans un système normatif de différence¹⁹⁰. Grossberg s'intéressait aux formations culturelles rock en tant que machines territorialisantes dans la culture américaine des années 60-70 et cherchait à en retracer les multiples effectivités. Si l'objet de notre étude diffère, nous trouvons intéressant de considérer les effectivités des pratiques en arts numériques par delà les frontières d'un milieu ou d'un champ délimité, particulièrement pour des artistes qui circulent entre plusieurs secteurs, milieux et cercles sociaux. Les technologies, les modes de l'organisé dans les arts numériques et les entreprises créatives ressortissent à un ensemble de pratiques qui, à différents niveaux, vont informer la pratique artistique. Nous ne chercherons donc pas à dresser une typologie des rôles de ces trois éléments dans les parcours des artistes. Il s'agira plus de mettre de l'avant les multiples façons dont ils informent, à différents niveaux - physique, économique, cognitif, sémantique, affectif - les parcours de ces artistes

¹⁸⁹ Évidemment, beaucoup d'autres éléments participent de l'actualité exclusive de la pratique en arts numériques, mais comme nous l'avons déjà précisé plus haut ce n'est pas là l'objet de notre recherche.

¹⁹⁰ " (...) cultural studies has to refuse to limit the effectivity of any practice to its place within a normative system of difference." (Grossberg, 1992, p. 104). Voir également Probyn pour une critique du social conçu exclusivement comme système de différences, ce qui élude la productivité du désir et les phénomènes de circulation au sein du social (Probyn, 1996, p.43 et p.59).

numériques. Notre optique attentive aux effectivités des circulations n'équivaut pas à une célébration de la liberté des artistes qui ne seraient soumis à aucune contrainte, à l'exemple de certaines recherches vantant le caractère nomade des carrières des travailleurs "libérés" des organisations hiérarchiques. Au contraire, la pratique en arts numériques entre en consistance par la relation qu'elle instaure avec une pluralité d'éléments qui sont pour elle autant habilitants que contraignants. Nous visons plus à tenir compte des désencastres multiples impliqués par une pratique en arts numériques hybride, évolutive et ayant de multiples effectivités¹⁹¹.

Les configurations étudiées dans les trois chapitres suivants ont une valeur illustrative et non pas exemplaire (Galloway, 2008, p. 38). Nous cherchons à restituer la richesse des articulations d'éléments au sein de chaque parcours et entre les parcours sans chercher à effectuer des montées en généralité à partir de ces observations. Nous étudierons ainsi successivement la pluralité des effectivités des technologies, des formes de l'organisé des projets en arts numériques, et de la pratique technocréative sur la mise en consistance des pratiques en arts numériques le long des parcours des artistes. Cette démarche nous amènera à relativiser respectivement l'acte technocréatif comme déterminé technologiquement, l'acte technocréatif comme déterminé communautairement par un groupe d'artistes (Becker) et enfin l'acte technocréatif comme reflet d'une structure de production (suivant la vision classique d'Adorno et Horkheimer et plus généralement les approches en économie politique des médias). Dès lors, cette analyse se démarquant des modes traditionnels de conceptualisation des technologies, des milieux de l'art et de l'entreprise permet de mieux saisir les multiples effectivités de ces trois éléments sur les constitutions des pratiques des artistes numériques le long de leurs parcours.

¹⁹¹ Rejeter les analyses en termes de différentialités inscrites dans un champ n'équivaut pas à célébrer la liberté des individus. Voir Probyn, 1996, p.24.

Chapitre V - Le rapport matériel aux technologies et la constitution de savoirs/cultures technologiques

Le rôle et les effectivités des technologies dans la pratique des travailleurs culturels sont un point qui, à notre connaissance, a été rarement traité dans les recherches récentes¹⁹². Pourtant, le rapport aux technologies est au cœur de la pratique des artistes en arts numériques. Ils oscillent entre des pratiques artistiques et des pratiques d'ingénierie qui participent les unes des autres (Jaccard-Beugnet, 2003, p. 207-215)¹⁹³. Il est difficile d'assigner aux technologies un rôle fixe dans les parcours des travailleurs interrogés. Les technologies employées dans le cadre de l'activité en arts numériques sont multiples. Il peut s'agir de technologies relevant plus largement de la production technocréative¹⁹⁴ ou de technologies spécifiques aux arts numériques¹⁹⁵. Les technologies et le rapport que les

¹⁹² Christopherson remarquait que les études actuelles sur les créatifs mettaient peu l'accent sur les structures industrielles où ces créatifs travaillaient, en raison de la conception culturelle de la création comme une entreprise individuelle (Christopherson, 2008, p. 74); de la même manière, le fait que certaines des recherches actuelles fassent l'impasse sur les technologies dans l'étude des pratiques des créatifs est possiblement connecté au cadrage culturel de l'acte créatif comme un acte humain ou biologique - il reste qu'il existe de nombreuses recherches sur les artistes et les musiques, notamment dans les recherches aux croisements de la musique et des études des sciences et des technologies (voir par exemple Pinch & Trocco, 2004). Les études considérant le rôle prépondérant des technologies dans la création des artistes numériques – relativisant l'agence des artistes eux-mêmes - sont en général mal reçues par le milieu artistique (Century & Bardini, 1999).

¹⁹³ Certains désignent par le terme *desengineers* ces hybrides de designers et d'ingénieurs (Jaccard-Beugnet, 2003).

¹⁹⁴ Notamment la suite créative d'Adobe, ou encore des logiciels d'effets spéciaux qui n'étaient un temps disponibles que dans certaines entreprises privées ayant acquitté de coûteuses licences – voir le cas d'A05 amenée à effectuer des stages non rémunérés pour acquérir une maîtrise de ces outils.

¹⁹⁵ Par exemple, les interfaces sensorielles conçues par des artistes dans le cadre d'un projet, généralement réalisées au sein d'un centre d'arts numériques en raison des ressources nécessitées par un tel projet (Century & Bardini, 1999; Moser & MacLeod, 1996).

artistes interviewés entretiennent avec les technologies ne sont pas homogènes suivant les divers types de parcours considérés. Elles informent de manières diverses le maintien et la transformation de la pratique en arts numériques.

De quelles manières des technologies émanant d'une pluralité d'espaces, relevant ou pas du domaine des arts numériques, participent à l'endurance de la pratique en arts numériques¹⁹⁶ ? Nous avons isolé à partir des parcours et des récits de pratiques des interviewés dans la première partie des points de jonction entre les technologies et leurs trajectoires. Le but de ce chapitre est de montrer que les technologies utilisées dans la pratique artistique tirent leurs spécificités d'une multitude d'espaces (entreprises, centres d'art, autoformation sur internet). Nous mettrons aussi en évidence la spécificité de la relation entre les artistes et les technologies dans le cadre d'une pratique en arts numériques et au cours de leurs parcours professionnels. Notre optique étant centrée avant tout sur les pratiques des artistes numériques, pratiques envisagées du point de vue de la productivité intrinsèque des parcours/trajectoires des artistes, nous envisagerons ici la relation entre artistes et technologies comme un attachement (Hennion, 1993, 2007) plutôt que comme une relation usagers/outils :

Avant de mesurer des relations entre des éléments considérés comme fixes, déterminés – les pratiques culturelles d'un côté, leurs pratiquants de l'autre, caractérisés par diverses variables – il faut s'interroger de façon réflexive, à partir de l'expérience des amateurs, sur la façon dont se forment ces relations, et sur ce qu'elles changent des êtres : c'est pour cela que nous préférons parler d'attachements. Ce très beau mot casse l'opposition entre une série de causes qui viendraient de l'extérieur, et l'hic et nunc de la situation et de l'interaction. Du côté des amateurs, il insiste moins sur les étiquettes et plus sur l'état des personnes; du côté des œuvres et des objets

¹⁹⁶ Nous ne chercherons pas à indexer notre analyse de cette deuxième partie autour des pôles suivant lesquels nous avons regroupé les entretiens dans la première partie (arts numériques et entreprises). Toutefois, nous nous laissons la possibilité de convoquer ces pôles s'ils semblent offrir ici des pistes d'analyses intéressantes. Cela nous permettra d'évoquer dans quelle mesure les regroupements effectués dans la première partie sont liés à un usage ou une conception différenciés des technologies.

goûtés, il laisse ouvert leur droit de réponse, leur capacité à coproduire « ce qui se passe ». (Hennion, 2004, p. 11)¹⁹⁷

Dans l'analyse qui suit, il s'agira moins de goût envers des œuvres que des postures des artistes envers les technologies avec lesquels ils sont en contact tout au long de leur pratique artistique. Le rapport sera donc moins un rapport spectatorial (ce qui ne veut pas dire passif), d'affection vis-à-vis d'un objet électif constituant le goût qu'un rapport actif de production (ce qui ne veut pas dire purement instrumental non plus¹⁹⁸). Nous verrons que dans leur rapport aux technologies, les artistes constituent un savoir que l'on qualifiera, suivant Simondon (1969), de mineur.

¹⁹⁷ Nous reviendrons à la fin de ce chapitre sur le concept de réflexivité qui va surfer tout au long de l'analyse (voir "Penser différemment le rapport aux technologies). Citons encore Hennion pour montrer combien sa perspective recoupe celle de notre étude: "Notre angle d'attaque a consisté à traiter le goût musical non comme une propriété, un attribut fixe dont la sociologie doit rendre compte en lui trouvant des déterminations externes, mais comme une pratique, une activité collective avec des objets, un « faire ensemble », passant par des savoir-faire et n'ayant de sens qu'à cause des « retours » que les pratiquants en attendent – et en obtiennent souvent, même si ce n'est jamais exactement ce qu'ils voudraient (...) Le goût est une modalité problématique d'attachement au monde. Il est possible de l'analyser, selon cette conception pragmatique, comme une activité réflexive, produisant dans le même geste les compétences d'un amateur et le répertoire des objets auxquels il tient." (Hennion, 2004, p. 10).

¹⁹⁸ Le rapport de l'artiste aux technologies est plus proche du rapport de l'alpiniste et de sa montagne, dans un rapport actif, que de l'amateur et de son vin, où la relation peut être de nature plus affective (voir Hennion, 2007). Voir les travaux de de Certeau pour une différence entre les déambulations gratuites dans un espace et les trajets guidés par une finalité précise comme aller au travail (Certeau, Giard, & Mayol, 1998, p. 23)

Les technologies utilisées pour la pratique artistique proviennent de plusieurs espaces

La découverte des possibilités expressives de l'outil informatique pour la pratique artistique se fait souvent à l'occasion d'un cours spécialisé sur l'art et l'informatique, et plus généralement à l'université¹⁹⁹. Une affiliation²⁰⁰ à un centre d'artiste peut aussi initier aux nouvelles manières d'utiliser les technologies dans le cadre de pratiques créatives et les intérêts du centre peuvent s'articuler aux intérêts de l'artiste pour les technologies. A22 va utiliser la vidéo lorsqu'il sera affilié à un centre d'arts électroniques orienté vers la vidéo expérimentale. À partir du moment où les activités de ce centre se focalisent sur les arts numériques, il va développer une expertise technologique en arts et nouveaux médias par le biais de ses activités de gestion dans le centre (encadrement d'artistes, organisation d'exposition, participation aux projets et aux décisions de financement de ces projets).

Dans le cas des jeux vidéo, nous avons remarqué que les technologies utilisées étaient susceptibles d'être dépendantes du processus de production propre à une entreprise particulière²⁰¹. Mais, à l'inverse d'une maîtrise des technologies qui serait articulée à des

¹⁹⁹ À l'UQAM notamment où il existait depuis le milieu des années 80 une formation spécialisée sur les arts et l'ordinateur. L'université Concordia, toujours à Montréal, a mis en place une filière Art et Ordinateurs dernièrement.

²⁰⁰ Nous préférons le terme affiliation à appartenance puisque l'appartenance impliquerait que les artistes sont liés de manière stable à un centre et qu'il y aurait une identité entre ce centre et ce que seraient les artistes. Ainsi le centre d'artiste ferait figure d'unité originaire permettant d'expliquer la pratique des artistes, ce qui irait à l'encontre de notre optique qui vise plus à mettre en avant les assemblages successifs dans lesquels sont prises les pratiques des artistes au cours de leurs parcours (Latour, 2007b, p. 42-43).

²⁰¹ Par exemple, les engins comme *Unreal* servant d'architecture logicielle de base à la production de nombreux jeux vidéo sont adaptés par Ubisoft pour la production de la série des *Splinter Cell* (un jeu d'aventure). Pour espérer devenir designer de niveau sur ce type de série utilisant le moteur *Unreal*, il faut maîtriser ce type d'architecture logicielle et les adaptations qui y ont été apportées dans le cadre de la production des premiers volets de la production des *Splinter Cell*. Pour ce qui concerne les jeux vidéo, la maîtrise des technologies y est donc fortement dépendante des logiques de production et des particularités

processus propres à une entreprise particulière, dans la pratique en arts numériques, l'acquisition de technologies logicielles peut suivre une logique de regroupement de plusieurs artistes qui décident de mutualiser leurs moyens. A08 nous explique que les logiciels qu'il utilise ont été achetés avec plusieurs autres artistes au sein d'un regroupement d'artistes autonomes. Cela permet de diviser le coût des licences de ces logiciels relativement coûteux pour des artistes²⁰². Ce type d'utilisations de technologies est informé par des logiques de regroupement basées sur des projets ou des affinités personnelles avec d'autres artistes²⁰³. Ces regroupements donnant lieu à une acquisition collective d'un certain type de technologie logicielle sont caractéristiques des modes de collaboration basés sur la connectivité (Wittel, 2001) où le mode de regroupement dépend moins de traditions ou de proximités géographiques que de proximités ou de complémentarités concernant l'expertise de chacun des membres du groupe (Grabher, 2004a).

Mais la découverte des technologies qui seront ultérieurement utilisées dans le cadre de la pratique artistique peut se faire à l'extérieur de milieux liés aux arts numériques. Ainsi, une expérience en entreprise peut aussi être l'occasion de s'initier à certaines technologies coûteuses et rares. Ainsi, A05 a effectué un stage non rémunéré de plusieurs mois en entreprise pour s'initier à un logiciel de montage en 3 dimensions²⁰⁴.

de chaque projet (*a contrario* dans le cas de la production de site web, les technologies peuvent être plus transversales à plusieurs sociétés). (interview réalisée par l'auteur avec un level designer d'Ubisoft, 2007)

²⁰² La Creative Suite d'Adobe est vendue entre 2000 et 3000 dollars canadiens.

²⁰³ Blair va évoquer les *Semi Permanent Working Group* (SPWG) (Blair, 2003, in Deuze, 2007, pp.238-239)

²⁰⁴ Le caractère genré de la maîtrise technologique transparaît clairement de son intervention. Les techniciens informatiques de l'entreprise, des hommes, la mettaient au défi de maîtriser le logiciel et étaient très exigeants avec elle du fait qu'elle soit une femme. Les rapports de genre auraient pu être explorés davantage dans notre travail (bien que d'autres milieux multimédias, comme ceux de la production de jeux vidéo, laissent transparaître une culture machiste de manière fort plus évidente).

Les technologies utilisées dans le cadre de la pratique en arts numériques proviennent de plusieurs espaces dans et en dehors ce qui est traditionnellement conçu comme relevant des arts numériques, à l'exemple du "setup" des *VJ* évoqué par Houston :

*'Setup' is the term commonly employed by VJs to describe the technical ensemble that they use to perform visuals, live or in 'real-time'. As a technical ensemble, the VJ 'setup' is extremely interesting, because it links together a wide range of technical objects, from standardised, mass-marketed machines, to home-made or hacked devices. Objects in the ensemble range from highly developed computing technology optimised for real-time image processing, to screens made from simple white sheets. Many VJs use software written specifically for VJing, which can range from unique programs developed by just one programmer, through open source communities and micro-businesses, to larger and more established companies. (Houston, 2008)*²⁰⁵

A08 et A07²⁰⁶ ont une pratique de *VJing* qui implique l'utilisation d'une pluralité de technologies comme le montre cet extrait. Cette pratique de *VJ*, qui leur permet de se produire dans des *raves* ou à l'occasion d'autres types de soirées dans des contextes plus artistiques (animation de soirée expositions à la SAT par exemple) est conçue comme le prolongement direct de leur pratique en arts numériques qui implique une manipulation d'images et de sons. La pratique en arts numériques et les technologies utilisées

²⁰⁵ Même si la description de Houston ne concerne pas les données sur lesquels nous nous basons, la pratique de *VJing* qu'elle décrit fait fortement écho à la pratique artistique et festive d'A07 et d'A08. Cette manière de juxtaposer des conclusions appartenant à des terrains d'étude différents n'est pas sans rappeler l'art du collage dont fait montre Goffman dans *Asile*, où se superposent données ethnographiques de sa propre enquête dans les asiles psychiatriques et témoignages de survivants de camps de concentration allemands de la Deuxième Guerre mondiale, ces deux réalités aliénées rentrant ainsi en résonance de manière intéressante (Goffman, 1961).

²⁰⁶ A07 et A08 ont des profils d'artistes entrepreneurs que décrit McRobbie dans le monde de la vie nocturne londonienne: des artistes pratiquant plusieurs activités artistiques (*VJ*, *DJ*, artistes visuels) et assurant aussi l'organisation et la promotion d'événements festifs pouvant servir à diffuser leurs créations. C'est ce que McRobbie appelle la "culture club" (McRobbie, 2001), qui montre une fois de plus la difficulté qu'il y a à isoler un secteur spécifiquement dédié aux arts numériques et qu'il est plus profitable de travailler aux jonctions de différents milieux et de différentes pratiques.

apparaissent difficilement cernables suivant un secteur, les activités diverses pouvant participer de la pratique en arts numériques étant spécifiques à chaque artiste et articulées à la particularité de chacun des parcours²⁰⁷.

Nous voyons que les technologies utilisées par les artistes numériques s'acquièrent dans une pluralité de lieux (en entreprises, dans les centres d'arts numériques, à l'université, dans des regroupements d'artistes autonomes). Les technologies acquises peuvent correspondre à des technologies récentes, ou des technologies plus anciennes, des technologies spécifiquement dédiées aux arts numériques ou des technologies tournées vers la production technocréative (logiciels de montages ou d'animation 3D utilisés dans les sociétés multimédias ou audiovisuelles). Il va en résulter une pluralité d'usages, plusieurs modalités d'attachement aux technologies dans le cadre de la pratique artistique, allant de l'utilisation basique de technologies grands publics à la conception d'outils informatiques ad hoc qui nécessitent la connaissance de l'architecture interne des technologies²⁰⁸.

Un rapport original aux technologies

Q : Est-ce que, des fois, tu as l'impression que – parce que ce que tu fais est très technique – que les gens, même quand tu as un boulot plus créatif, te considèrent comme un technicien ? R : Non, je pense pas. Q : Pas du tout ? R : Non. Q : Ok. Pourtant, c'est extrêmement technique, mais c'est pas uniquement la méthodologie de faire l'œuvre, mais c'est tout un côté

²⁰⁷ La production de jeux vidéo, qui peut apparaître comme relevant de la sphère technocréative commerciale, peut depuis quelques années être reconnue comme une forme d'art numérique. Certains artistes numériques investissent ce nouveau secteur pour proposer des jeux ayant une ambition artistique ou esthétique.

²⁰⁸ Nous avons observé dans le domaine des jeux vidéo l'émergence de figures hybrides de l'artiste technicien; ce peut être dans le domaine du graphisme des travailleurs qui maîtrisent la logique de programmation permettant certains types d'effets esthétiques et qui sont capables de faire le lien entre effets esthétiques et programmation informatique (Interview de l'auteur avec Poulain, responsable section jeux vidéo, cégep St-Foy, été 2009).

technologique, est-ce que ça limite pas le côté créatif, le côté artistique des fois ? R : Non. Ben, pas pour moi. Parce qu'on part pas de la technologie pour créer, mais de l'idée pour aller chercher les technologies qu'on a de besoin (sic). On les utilise vraiment comme une matière, donc à notre service, et non pas quelque chose dont on est à la remorque. Fait qu'on va toujours essayer d'aller trouver les technologies nécessaires. Ça peut être une limite, dans le sens que ça peut être une technologie coûteuse ou des limites de ce genre-là. Mais il y a toujours des alternatives possibles. Pis je le vois pas vraiment comme une limite. (A06)

Les artistes numériques utilisent dans le cadre de leur activité de multiples technologies. Il ne s'agit pas toujours de technologies préexistantes et qui n'auraient qu'à être "utilisées" par les artistes. Certains des artistes interrogés ont une pratique d'expérimentation qui implique la conception du matériel utilisé dans le cadre de leur pratique (notamment, mais non exclusivement concernant les interfaces sensorielles). Les artistes vont concevoir des outils technologiques qui seront par la suite utilisés par d'autres artistes pour leurs productions ou leurs performances²⁰⁹. Les frontières entre les activités rattachées traditionnellement à l'ingénierie et celles rattachées traditionnellement à la création artistique s'estompent²¹⁰. Les technologies peuvent être disponibles dans les centres d'artistes (où certaines configurations permettent de développer l'aspect expérimental de la pratique en arts numériques). Comme le note Beugnet, (2003, p.247), de nombreux artistes informaticiens créent leurs propres outils. A22 évoque ainsi les artistes qui seraient de simples utilisateurs de technologies

²⁰⁹ Ce qui relativise la notion d'œuvre dans les arts numériques. L'étude des parcours d'artistes numériques donne une résonance empirique aux discours sur la pratique artistique comme processus – et dont le résultat n'est pas forcément une œuvre – très prégnants dans les arts numériques. Pillon et Vatin évoquent la priorité donnée à l'œuvre sur le geste dans la conceptualisation de l'activité comme œuvre (Pillon & Vatin, 2007, p. 10, note 18).

²¹⁰ A Montréal, la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie (FDL) possède un Centre de recherche et documentation (CR+D) archivant les productions en arts médiatiques et les technologies afférentes (Beaudin, 2007, p. 16). L'histoire des médias et des technologies peut représenter une inspiration pour les artistes en arts numériques (notamment dans la connaissance et l'usage de technologies "dépassées", voir la section sur les technologies comme savoir mineur au chapitre V).

préexistantes, et des artistes qui développent des technologies ad hoc dans le cadre d'un projet artistique :

Je pense qu'en arts, il va toujours y avoir des artistes utilisateurs et des artistes développeurs. Quelqu'un qui monte une vidéo est un utilisateur d'un système de montage vidéo et de caméra, etc. À côté de ça, quelqu'un qui utilise la création d'images vidéo générées est un développeur d'outils. Je pense que ce qui est très intéressant actuellement pour moi, personnellement et généralement, ce sont les personnes qui sont capables de développer des outils, qui passent au-delà de l'étape de l'utilisateur et qui développent des outils de création. L'exemple que je prends avec OBORO, ça devient un instrument musical 3D dans lequel plusieurs autres créateurs vont pouvoir rentrer et en faire ce qu'ils en veulent (...) D'autres personnes vont pouvoir l'utiliser et en faire autre chose. Ils vont pouvoir faire de la vidéo ou l'utiliser en robotique, etc. Je pense que le développement du multimédia s'en va beaucoup vers ça. (A22)

L'expérimentation et le développement technologique jouent un rôle important dans la création en arts numériques et amènent les artistes à se faire dans une certaine mesure techniciens ou ingénieurs et à acquérir des connaissances et une culture générale des technologies qu'ils sont susceptibles de développer dans le cadre de leur pratique, et que d'autres artistes développent dans le cadre de leurs pratiques. Dans les interviews, les artistes numériques évoquaient souvent les projets développés par des artistes et à l'occasion desquels une nouvelle technologie était développée. Cette connaissance des recherches actuelles en arts numériques pouvait informer les projets artistiques futurs de la personne interviewée, qu'elle soit elle-même simple utilisatrice de ces technologies ou conceptrice. Comme nous l'avons vu en première partie, dans la section intitulée "arts numériques, arts médiatiques, essai de définition", l'art numérique est particulier en ce qu'il emploie les "[digital] technologies as its very own medium" (Christiane Paul, 2003, p.8) (par exemple, faire une œuvre d'art sur ordinateur qui consiste au tracé de figures générées par un algorithme), et non comme un outil pour performer des formes d'art classique (exemple : faire un dessin ou une peinture à l'aide d'une technologie numérique). Dans ce

cadre, la technologie n'est pas qu'un outil, mais devient partie intégrante du processus artistique. À l'occasion de la pratique artistique s'instaure un rapport particuliers aux technologies, à la fois en termes d'utilisations de logiciels et en termes de matériels.

Détournement de l'usage scripté dans le logiciel : *software hacking*

La maîtrise des outils de production numériques par les artistes ne peut s'apparenter à une maîtrise standard d'un mode d'emploi de ces technologies. Les artistes numériques démontrent plus volontiers, dans le cadre de leur activité en arts numériques, une culture technologique originale et hétéroclite qu'une maîtrise poussée des derniers outils de conception technocréative (dont la suite Adobe serait la représentante la plus connue dans les mondes de la création graphique et multimédia). La maîtrise technologique classique d'un type de logiciel est rarement une fin en soi chez les interviewés exerçant une pratique en arts numériques, alors que chez les praticiens des effets spéciaux, maîtriser les fonctions classiques d'un logiciel d'animation 3D apparaît essentiel dans le cadre de leurs activités de pigistes en entreprise. Pour les artistes numériques, à la différence de nombres de pigistes des secteurs technocréatifs interrogés, il n'est pas question de maîtriser l'ensemble des possibilités technologiques standards de leurs outils. Les outils technologiques sont utilisés suivant les besoins précis de leur pratique en arts numériques :

eh, j'écris pas en conséquence des technologies, j'utilise les technologies pour créer ce que je veux faire (3.0). c'est pas quelque chose, comme par exemple un mixeur vidéo, il va avoir quelque chose comme mille effets, mille choses qu'on peut faire avec, et je vais peut-être utiliser dix, quinze fonctions du mixeur qui va s'approprier à ce que je veux faire. (A08)

À la différence d'autres travailleurs technocréatifs interviewés, certains artistes numériques vont dans le cadre de leur pratique expérimenter les logiciels plutôt que d'y recourir de manière purement utilitaire et fonctionnelle. C'est particulièrement le cas des artistes numériques qui utilisent des technologies qui sont plus largement employées dans les pratiques de production technocréatives commerciales. A08 par exemple a comme logiciel de prédilection *Final Cut Pro*, un logiciel de montage vidéo largement utilisé par certaines

sociétés de production audiovisuelle, mais aussi par des particuliers pratiquant du montage. Dans le cadre de sa pratique de *VJing*, il l'utilise d'une manière inhabituelle en en détournant plusieurs fonctions :

(...) même maintenant j'utilise encore, même en live un programme qui est pas vraiment fait pour jouer live, qui est Final Cut Pro, qui est un programme de montage vidéo que j'ai trafiqué, que j'ai détourné pour utiliser en live. Parce que c'est un programme qui m'est plus proche parce que c'est pas vraiment un programme d'effets, mais un programme de contrôle de l'image et de sélection de l'image et de [durée?] de l'image, qui sont les bases du cinéma. (A08)

A07 se rend à des colloques sur les nouveaux outils technologiques destinés à l'ensemble des technocréatifs - par exemple des colloques sur le logiciel d'animation sur ordinateur Flash. En parlant de la technologie Flash, un logiciel d'animation sur ordinateur utilisé aussi bien par des concepteurs de sites web que par des concepteurs de jeux vidéo ou par des artistes numériques :

(...) ça m'arrive d'aller dans un colloque de Flash ! Avec une gang qui fait du Flash pour de jeux ou des choses comme ça. Parce que j'ai besoin de ces outils là... (...) Il s'agit d'un détournement là, pis si tu veux faire un détournement, il faut que tu saches de quoi tu parles (...) je pense que tout artiste, en art actuel, fait du détournement d'outils, ça c'est clair. (A07)

Bien qu'A07 maîtrise ces technologies commerciales destinées avant tout à la production technocréative et non à la pratique artistique (ce qui lui sert dans le cadre de contrats qu'elle effectue en tant que pigiste pour des entreprises), la finalité de cette maîtrise est ultimement le détournement des fonctions basiques de ces logiciels pour les adapter aux contraintes ou finalités spécifiques de la pratique en arts numériques. Le détournement d'outils ne se limite pas à une utilisation inhabituelle des logiciels, mais peut consister en une modification de l'architecture logicielle de l'outil de production digitale, ce que nous appelons le *hardware hacking*.

Modification des technologies logicielles ou informatiques : *hardware hacking*

Les artistes numériques ne se contentent pas d'utiliser les mêmes technologies que celles employées par des technocréatifs dans des contextes de production commerciale. Ils peuvent, dans certaines configurations de pratique, modifier certaines fonctions de ces technologies, grâce à une connaissance du matériel informatique et électronique qui soutend le fonctionnement du logiciel. A02 nous explique comment il a implémenté de nouvelles fonctions dans un logiciel professionnel de *VJing*, ce qui a ultérieurement impressionné les concepteurs du logiciel en question.

Certains des artistes numériques interviewés ont des connaissances poussées du matériel informatique (*hardware*), montrant la volonté de maîtriser des outils technologiques qui participe pleinement de l'acte créatif²¹¹. La constitution d'une pratique artistique est dans ce cas pleinement articulée et enrichie par le développement concomitant de savoirs technologiques. Cette volonté de maîtrise des technologies peut être comparée à ce que certains auteurs ont appelé une éthique de *hacker*²¹², une attitude courante dans les années 70 parmi les adeptes des technologies informatiques avant la généralisation d'interfaces utilisateurs²¹³. Elle doit être contrastée avec la simple maîtrise de l'interface utilisateur (le

²¹¹ Comme le remarque Gane commentant les travaux de Kittler, l'utilisateur informatique est devenu inconscient des déterminants matériels qui structurent son usage de l'outil informatique: "Programming languages have eroded the monopoly of ordinary language and grown into a new hierarchy of their own. This postmodern Tower of Babel reaches from simple operation codes whose linguistic extension is still a hardware configuration, passing through an assembler whose extension is this very opcode, up to high-level programming languages whose extension is that very assembler. In consequence, far-reaching chains of self-similarities in the sense defined by fractal theory organize the software as well as the hardware of writing. What remains a problem is only recognizing these layers which, like modern technologies in general, have been explicitly contrived to evade perception. We simply do not know what our writing does." (Kittler, 1997, p.148, in Gane, 2005, p. 35).

²¹² Cette éthique renvoie pour nous, en cohérence avec l'approche prônée par Latour, moins à une force sociale qu'à un ensemble d'usages situés qui se sont développés à une époque donnée.

²¹³ Originellement, l'expression "éthique de *hacker*" référait aux programmeurs qui avaient une connaissance poussée en électronique et en programmation informatique qui leur permettait de communiquer avec un ordinateur sans avoir besoin de passer par des interfaces utilisateurs (via le langage de programmation DOS notamment). Ces *hackers* pouvaient avoir un recul critique envers les interfaces

logiciel) qui n'implique pas la maîtrise de l'infrastructure technique permettant à ces logiciels de fonctionner d'une certaine manière²¹⁴.

Notons que certaines définitions de l'éthique de *hacker* affirmaient que l'ordinateur doit permettre de "créer de l'art et de la beauté", ce qui contraste avec l'image de l'outil informatique comme outil de productivité bureautique dans un contexte d'entreprise, image mise de l'avant par le constructeur informatique IBM dès la fin des années 70 :

L'ordinateur n'est pas seulement fait pour calculer, comme le suggère bien à tort son nom de "computer", ni pour mettre de l'ordre, comme suggère le mot "ordinateur", ni pour traiter de l'information, comme le suggère le mot "informatique" : on doit pouvoir l'utiliser pour chanter, dessiner, créer des mondes imaginaires et donner aux rêves un prolongement (presque) aussi réel que le monde réel ... (Levy & Levy, 2001, p. 38, repris de <http://www.volle.com/lectures/citations/hackerethic.htm>)

Dans les entretiens, nous retrouvons plusieurs traces de cette ambivalence vis-à-vis de l'outil informatique. Certains des artistes interrogés avaient eu accès à des ordinateurs dans leur enfance, mais ils le considéraient alors comme un simple outil pour faire du traitement de texte (le trope de l'ordinateur comme outil de productivité bureautique). Le lien entre création et ordinateur se fait pour eux plus tard, notamment à l'occasion d'une affiliation à un centre d'artistes où l'ordinateur est utilisé comme médium expressif (A22) ou encore à

utilisateurs qui dispensent l'utilisateur informatique de la connaissance du matériel informatique qui sous-tend le fonctionnement de l'ordinateur qu'il manipule (Himanen, 2001; Levy & Levy, 2001). La généralisation des interfaces utilisateurs auprès du grand public date de la fin des années 70 (Bardini, 2000), et les *hackers* qui constituaient les principaux utilisateurs d'ordinateurs dans les années 70 sont devenus de plus en plus marginaux par rapport à la masse des utilisateurs de PC. Sur l'utilité de maîtriser les technologies informatiques au-delà de l'interface utilisateur, voir encore une fois Kittler (Kittler, 1997, p.148, in Gane, 2005, p. 35).

²¹⁴ Dans les années 70 et 80, alors que les amateurs informatiques décortiquaient encore le matériel informatique pour s'efforcer de comprendre son fonctionnement, le concept d'usager informatique tel que constitué par l'industrie informatique et la recherche en marketing limita le champ d'intervention et de compréhension de l'utilisateur au logiciel, et l'interface utilisateur vint définir l'usage grand public de l'informatique (Bardini, 2000; Simon, 2007, p. 176-177).

l'occasion d'une formation universitaire en art ou en arts numériques (A06 et A07). Suivant les contextes la technologie informatique se reterritorialise de multiples manières, ouvrant la possibilité d'usages inédits.

Parmi les artistes numériques interrogés, spécialement parmi les plus âgés, la connaissance du matériel informatique et électronique semble partie intégrante de l'activité artistique. Ainsi, A01, qui s'est formé en art et informatique au milieu des années 1990, explique que sa professeure avait la volonté de maîtriser la technologie du matériel informatique servant de base à ses activités artistiques :

Et ensuite j'ai fait mon bac à l'université, en arts, à l'UQAM et puis à la toute fin du bac, y'avait un cours qui s'appelait "art et ordinateur", qui était donné par une dame qui s'appelle ???? qui est vraiment une pionnière dans le domaine. C'est une dame qui doit approcher soixante-dix ans, qui a d'ailleurs fondé, on était dans un projet de fondation d'école qui s'appelle Icarie, qui fonctionne en ce moment depuis déjà à peu près dix ans. Puis ça ça m'a vraiment... j'avais déjà des contacts dans le monde de l'ordinateur, tout ça, mais c'était assez lointain finalement. Donc ce cours-là, c'était un cours de programmation pour des artistes. Et elle avait fait son doctorat au MIT, avec Simon Paper, et elle avait donc cette approche-là, avec le langage logo, de fournir aux artistes des outils pour finalement permettre une pratique artistique avec de la programmation, au lieu d'être simplement... elle était un peu contre les palettes graphiques toutes faites, tous les programmes, les jeux tout faits. Donc j'ai pris ce cours là puis là vraiment, ça m'a amené de plus en plus dans ce domaine là. (A01)

Pour certains des artistes numériques interrogés, il ne s'agit pas, dans le cadre de leur pratique artistique, de maîtriser de manière approfondie l'architecture des ordinateurs, mais d'acquérir une maîtrise suffisante des technologies pour ne pas être cantonnés à un usage standard ou grand public des technologies et pouvoir se servir des potentialités expressives de ces technologies :

L'utopie ou plutôt ce que j'essaie de faire, ce n'est pas une grande maîtrise de la technologie du type « concevoir mes ordinateurs », mais plutôt un niveau de contrôle sur ce qu'est la technique, ce qu'elle peut exprimer, quel est son lien, je dirais, philosophique avec l'art en général. (A02)

Cela les distingue des technocréatifs travaillant dans les sites web ou dans les effets spéciaux. Même s'il existe dans ces secteurs des utilisateurs experts pouvant comme les artistes numériques reconfigurer les types d'utilisation possible de certains logiciels, les technocréatifs acquièrent une maîtrise des logiciels d'abord pour être en mesure d'effectuer rapidement des piges pour le compte d'entreprises privées, et donc en se conformant, comme nous l'avons vu²¹⁵, aux technologies et aux pratiques en œuvre dans les entreprises culturelles²¹⁶. Jusqu'à un certain point, le rapport particulier des artistes numériques aux technologies concernant leurs pratiques en arts numériques va informer leur utilisation de technologies dans le cadre de contrat comme technocréatifs dans des entreprises privées :

Mes compétences techniques ? Ben, c'est des compétences en multimédia assez générales qui sont surtout au niveau de la vidéo, au niveau du son,

²¹⁵ Concernant leur rapport aux technologies, les technocréatifs travaillant dans la production de sites Internet évoquent surtout une maîtrise opérationnelle des logiciels, c'est-à-dire une maîtrise qui permet d'effectuer les tâches les plus communément demandées dans le cadre de contrats ou d'emplois auprès d'entreprises privées. Le travail technocréatif en entreprise n'est généralement pas favorable à l'expérimentation ou la recherche artistique. Un producteur de jeux vidéo nous expliquait que les artistes travaillant dans des groupes de projet avaient tendance à trop développer les dessins préparatoires en 2 dimensions qui servaient de base aux animations en trois dimensions réalisées par d'autres animateurs ultérieurement dans la chaîne de production. Dans le cadre de leur travail, il leur était demandé de réaliser des brouillons rapidement, ce qui pouvait en frustrer plus d'un (Damien Charrieras, 2009). Il est intéressant de constater que les interviewés parlent de compétences dans l'explication de leurs pratiques quotidiennes, témoignant de la prégnance de ce trope dans les discours actuels sur l'économie.

²¹⁶ Un musicien travaillant en pige utilisera souvent le logiciel d'enregistrement Protools, ce logiciel étant largement répandu dans les studios d'enregistrement professionnels. Certains musiciens critiquant l'utilisation très répandue de ce logiciel dont l'utilisation "formaterait" la composition d'une certaine manière: "Get away from Pro Tools. Get away from sounding like everybody else. Get away from trying to find the right mathematical equation that will get your song on the radio (...) If the songs aren't pure to begin with and they can't make it by being recorded on a 4-track, then they shouldn't be there in the first place. And it's gonna end up being the same plastic, churned out, assembly line kind of music." Jack White, des *White Stripes* (Vinnicombe, 2009). On se souviendra aussi du titre D.O.A. (*Death of Auto-Tune*), du rappeur américain Jay-Z où était critiqué le recours massif au logiciel Auto-Tune dans les milieux de production rap.

puis au niveau de la programmation de l'interface de base²¹⁷. Je suis pas programmeur informatique, mais pour les arts, je suis capable de programmer des choses qui permettent de, par exemple, d'interfacer des senseurs à des ordinateurs, des choses comme ça. (A06)

Ainsi, un rapport aux technologies qui se constitue à l'occasion d'une formation en arts numériques ou au sein d'un centre d'arts numériques ouvre la possibilité d'une maîtrise inédite des technologies qui, sous certaines conditions, peut être mise en œuvre en entreprise²¹⁸ :

Q : Est-ce que c'est facile de travailler sur plusieurs secteurs du multimédia ou du monde des nouveaux médias et de passer d'un secteur à l'autre? Ou est-ce que ce sont des choses qui sont relativement cloisonnées? R : Ça dépend de ce que tu fais. Moi, je reste toujours dans l'image. Je ne fais pas beaucoup de programmation. Si je fais une programmation, ça va être en director, en (inaudible), ça va être une programmation assez simple. Je ne veux pas m'embarquer dans des programmations complexes, ça ne m'intéresse pas du tout. Donc, je reste dans l'aspect conception, image, direction artistique, c'est ça qui m'intéresse. Je peux me promener d'un médium à l'autre assez facilement. (A05)

Comme on le voit, la maîtrise des technologies de programmation, qui pourrait éventuellement élargir le volant de piges d'A05 pour des entreprises privées, doit s'apprécier d'abord vis-à-vis d'une pratique concomitante en arts numériques. La maîtrise des technologies et la réexploitation de cette maîtrise dans les contrats pour le compte d'entreprises peuvent ici être vues comme un produit dérivé de l'activité artistique elle-même.

²¹⁷ Il est intéressant de constater que les interviewés ne remettent pas en question la réification de compétences dans l'explication de leurs pratiques quotidiennes.

²¹⁸ Cette possibilité de mise en œuvre d'un savoir technologique spécifique est ce qui informe plus souvent qu'autrement des modes de collaboration choisie entre les artistes et certaines entreprises technocréatives ouvertes à ce type d'usages innovants (Cf. le dernier chapitre de la thèse concernant le rapport au monde de l'entreprise).

L'"expertise" technologique en arts numériques : un savoir mineur

Le rapport aux technologies n'est pas seulement un rapport à une pratique, une manipulation de ces technologies, mais aussi un rapport particulier aux savoirs afférents à ces technologies, à la culture technologique spécifique que les praticiens d'arts numériques développent. L'acquisition d'une culture technologique, qui peut être très spécialisée, peut demander un investissement considérable de la part des praticiens, particulièrement concernant les arts numériques où la réalisation d'une œuvre peut enfermer un fort aspect recherche et développement. Après sa découverte des possibilités expressives des technologies, A07 travaille plusieurs années avec acharnement en autodidacte sur ces technologies pour pouvoir les intégrer à sa pratique artistique²¹⁹. Le développement d'une culture technologique en autodidacte est dépendant des pratiques (notamment en arts numériques) dans lesquelles le travailleur est engagé. Le fait que cette pratique s'acquiert souvent par autoformation explique en partie que la culture technologique des artistes numériques est analogue au savoir mineur qu'évoque Simondon dans le monde d'existence des objets techniques. Auray note :

Les deux visages de l'encyclopédisme Simondon dans MOET (1969) oppose deux rattachements possibles de l'objet technique à son utilisateur, et envisage les implications proprement politiques de chacun de ces rattachements. Il distingue ainsi un " statut de minorité " avec la technique, caractérisé par un savoir non réfléchi, implicite et coutumier, et un " statut de majorité ", caractérisé par la connaissance rationnelle, la prise de conscience et des opérations réfléchies. La caractéristique du statut de minorité est que la connaissance qui en constitue le fondement est de

²¹⁹ Le rapport d'A07 aux technologies est à l'opposé de l'étudiant en informatique qui étudierait successivement les 5 langages de programmation informatiques qui seront pour lui l'assurance d'avoir une intégration rapide en entreprise à la suite de ses études. Toutefois, de nombreux informaticiens peuvent avoir des pratiques de programmation à l'extérieur du cadre des entreprises, comme la communauté d'informaticiens qui maintiennent le système d'exploitation Debian (N. Auray & Vicente).

nature " opératoire " et non " intellectuelle ". Évoquant le mineur ou le marin en statuts de minorité avec la mine et avec la mer, c'est-à-dire des éléments naturels faiblement objectivés, Simondon décrit leur savoir comme constitué " non de schèmes clairement représentés " (p.89) mais de " tours de main possédés presque d'instinct, et confiés à cette seconde nature qu'est l'habitude " (id.). Leur savoir est "au niveau des représentations sensorielles et qualitatives, très près des caractères concrets de la matière ".(Nicolas Auray, 2002, p. 124)

De même, le rapport des artistes aux technologies est souvent rythmé par le tour de main, le tâtonnement, l'essai/erreur. Il ressort des interviews que la pratique en arts numériques est guidée par une attention au matériel, une sensualité envers la matière, ou encore un faire plutôt que par des savoirs a priori. Auray fait référence à un contact matériel avec la pratique, un faire que l'on retrouve par exemple dans le discours qu'A06 tient sur sa pratique. A06 met de l'avant le faire attaché à sa pratique plutôt qu'une quelconque ambition d'"être" un artiste. C'est l'un des aspects de l'attachement à la pratique de conception que l'on a relevé chez beaucoup d'artistes, travaillant dans le cadre de leurs piges pour des entreprises à des tâches de conception et évitant dans leur quasi-majorité les fonctions de management de la créativité qui permettraient de gagner un meilleur revenu. Le devenir artiste numérique se joue plus, entre autres, dans un rapport de contiguïté avec les technologies et leurs virtualités (et toute la nouveauté qui peut en advenir) que dans l'adéquation à des usages prédéfinis qui détermineraient a priori l'utilisation de ces technologies par l'être-artiste numérique. Il faut dire que pour bon nombre des artistes interrogés, les représentations préalables de ce qu'est la pratique en arts numériques sont assez pauvres, du fait de la faible médiatisation de l'art numérique qui demeure une activité pour initiés. L'entourage des artistes en dehors du milieu de l'art ne comprend souvent pas ce que fait l'artiste, qui doit souvent expliquer ou justifier son activité en tant que "vrai" travail²²⁰.

²²⁰ Nuançons ici: actuellement, avec le repositionnement de la pratique artistique au centre des discours sur la nouvelle économie et la multiplication des formations en arts numériques, aux débouchés quelquefois

La pratique en arts numériques comme développant des expertises et des savoirs mineurs met en évidence que son maintien est lié à des effectuations continues qui ont leurs sources dans des éléments peu standardisés, divers et évolutifs²²¹. Il n'existe évidemment pas un corps de savoirs standardisés que tous les artistes devraient posséder avant d'entamer une pratique en arts numériques²²². Dans le cas des artistes numériques, l'effectuation de la pratique et de l'expertise technologique n'est pas liée à la réactualisation d'un savoir qui se voudrait identique à lui-même et fixe dans le temps, mais tire au contraire ses sources de savoirs articulés à un projet, situés, donc contextuels et changeants²²³ - et ce même si ces savoirs sont bien sûr dépendants des parcours passés des artistes. Cela explique l'hétérogénéité des éléments participants à la constitution de la pratique en arts numériques et problématise le maintien de cette pratique. Ce qui est à expliquer, ce ne sont pas les variations au sein de grands ensembles fixes, mais bien plutôt le maintien de choses (Massumi, 2002a, p. 14). Le changement est la règle, c'est la reproduction du même, la redondance qui est à expliquer. Comme nous l'avons vu, les pratiques en arts numériques ne reposent pas sur un canon de savoirs communs communément admis par la majorité des

jugés prometteurs dans le contexte d'une économie du signe, la pratique en arts numériques pourrait acquérir une signification culturelle grandissante.

²²¹ Les effectuations résultant d'un savoir dominant qui se cumule de manière ordonnée et rationnelle peuvent se donner l'illusion de tirer leur source d'un même ensemble logique et structuré qui évoluerait peu rapidement (par exemple, le savoir standardisé institutionnalisé dans des filières de formation universitaire).

²²² Du reste, l'aspect recherche et développement technologiques et artistiques des arts numériques s'accommoderait peu d'une telle standardisation. Par ailleurs, cette pluralité de savoirs propres aux arts numériques explique la difficulté de constituer des cursus en arts numériques ainsi que l'importance du mentorat dans ces formations (voir par exemple la formation en *Computation Arts* à l'université Concordia : http://www.concordia.ca/info/futurestudents/undergraduate/programs/subjects/BFA_ComputationArts.php).

²²³ Cela éclaire d'un jour particulier les propos de beaucoup d'artistes qui peuvent ressentir une angoisse face à l'étendue des savoirs technologiques disponibles pour leurs pratiques (alors que pour les technocratifs en entreprise, la pratique est liée à une maîtrise codifiée d'un certain nombre de technologies récurrentes: la suite d'Adobe, ProTools pour les techniciens spécialisés dans le son).

artistes numériques²²⁴. Notamment au niveau des technologies, les savoirs développés à l'occasion des pratiques restent souvent idiosyncrasiques au projet dans lequel elles s'inscrivent²²⁵. Parmi les artistes interviewés, ceux qui avaient un cheminement avancé dans leur pratique (A01, A03) nous expliquent qu'ils disposent de beaucoup de connaissances au niveau des technologies acquises au cours de projets passés, mais qui ne trouvent pas toujours à s'actualiser dans leurs projets artistiques actuels (par exemple, une connaissance de l'architecture matérielle d'ordinateurs obsolètes). Pour ces artistes, il semble qu'il n'y ait pas de cheminement prédéfini permettant d'acquérir un type d'expertise menant à l'effectuation d'une pratique suivant certaines modalités. Même en ce qui concerne leurs connaissances informatiques, des artistes qui sont plutôt *hackers* dans leur rapport à l'informatique, il ne s'agit pas de connaissances standardisées que l'on retrouverait dans le curriculum classique de l'étudiant informaticien, mais plus d'une connaissance de certaines technologies informatiques – au niveau logiciel et matériel - utilisées de manière privilégiée et non déterministe dans la pratique des arts numériques. Le savoir technologique en arts numériques ne peut dès lors consister en un ensemble de possibilités prédéfinies, mais consiste dans la production de nouveauté dans le rapport quasi charnel aux technologies advenant au cours de la pratique²²⁶. Ce savoir n'est pas valorisé dans les pratiques

²²⁴ Même si les filières en formation multimédia tendent à codifier un certain savoir identifié comme relevant spécifiquement de ce secteur. La pratique du mentorat et de l'encadrement individualisé des étudiants par des professeurs artistes praticiens allant à l'encontre de cette tendance (McRobbie et Forkert, 2009).

²²⁵ Ce peut être le cas dans la production technocréative, mais les entreprises des secteurs multimédias peuvent être plus soumises à des standards technologiques que les centres d'arts numériques par exemple. Pour les arts numériques, le savoir technologique mineur est moins sujet à ces phénomènes de standardisation, ce qui rend difficile aussi son maintien dans le temps et légitime la conservation des œuvres d'arts numériques et des technologies afférentes.

²²⁶ Ainsi, le virtuel dans la machine (Simondon, 1969) nourrit la production du nouveau dans la pratique en arts numériques. Le rapport de l'artiste à son activité et aux technologies relève dès lors moins d'un idéalisme transcendantal à la Kant que d'un empirisme transcendantal à la Deleuze où le virtuel remplace les possibilités prédéfinies par l'entendement (Shaviro, 2009, p. chapitre 4). Dans un mouvement rappelant les postulats de l'empirisme radical de William James, le rapport aux relations existantes à l'état de virtualité

technocréatives en entreprise, mais plutôt soutenu par des centres d'artistes, des programmes universitaires, mais aussi par des groupes d'artistes et d'ingénieurs collaborant le temps d'un projet particulier²²⁷ à l'occasion duquel se crée une maîtrise technologique (Century, 1999, conclusion)²²⁸. Le maintien d'une pratique en arts numériques qui repose notamment sur des savoirs technologiques peu valorisés par les modes de production technocréatifs dominants²²⁹ explique pour partie la difficulté du maintien de la pratique artistique pour des artistes qui doivent souvent gérer un engagement dans les entreprises de production multimédia où sont utilisées et valorisées les technologies et les interfaces de production dominantes²³⁰.

Mercury et Bardini distinguent trois modalités d'accès aux nouvelles technologies et de formation d'expertise pour les artistes numériques depuis les années 60 : les recherches

dans les technologies notamment devient alors primordial (et se substitue aux synthèses a priori de l'esprit cognitif).

²²⁷ Ce projet pouvant donner lieu à la création d'outils qui seront utilisés ultérieurement dans le cadre d'un autre projet en arts numériques.

²²⁸ Ici encore, la pratique artistique, en ce qui a trait aux technologies, ne semble pas facilement localisable, la pratique en elle-même ne se contentant pas d'utiliser des outils existants (avec un ensemble de logiques qui y seraient préinscrites), mais produisant de nouveaux outils technologiques. Les savoirs technologiques tirés de cette pratique trouvent peu à s'actualiser dans le cadre d'une pratique de création multimédia en entreprise. La technologie attachée aux arts numériques, sans être réductible à un "milieu" ou à un "champ" de l'art numérique, n'en est pas moins située par les modalités concrètes qui informent son déploiement.

²²⁹ Les savoirs technologiques dominants en technocréation réfèrent pour nous à la maîtrise des usages standards de suites créatives d'Adobe, de logiciels d'animation 3D (*3D Max* par exemple) ou de composition musicale (*ProTools*) produits par de grandes compagnies (comme Softimage) et largement utilisés dans les milieux de production audiovisuels.

²³⁰ Notons toutefois que parfois, des technologies minoritaires comme les systèmes d'exploitation alternatifs à Windows et les logiciels libres, sont utilisés à grande échelle au sein de l'industrie de l'animation hollywoodienne au sein de sociétés ayant un parc informatique conséquent, en raison des importantes économies d'échelle réalisées sur l'achat de licences de logiciels propriétaires (Nestor, 2007). Nous pouvons voir de tels systèmes d'exploitation apparaître dans des extraits de séries à succès comme les Experts Las Vegas. *A contrario*, les logiciels comme la Creative Suite d'Adobe sont largement utilisés dans les entreprises de taille plus modeste (société de production sonore ou vidéo par exemple).

financées par des artistes autonomes, les centres d'arts numériques ou médiatiques dirigés par les artistes et, enfin, les laboratoires de recherche. Plus la création nécessite des moyens technologiques développés, plus la pratique est susceptible de se dérouler au sein de laboratoires de recherche institutionnels (Century & Bardini, 1999, p. 257)²³¹. C'est au sein des laboratoires de recherche que se développent une expertise et de nouveaux outils qui peuvent être ultérieurement utilisés à l'occasion d'autres projets et qui permettent des économies d'échelle et une accumulation de savoir-faire. Par rapport à la diversité des savoirs technologiques produits dans l'ensemble du domaine des arts numériques, les savoirs développés dans les laboratoires de recherche institutionnels auraient un "statut de majorité" – suivant les termes de Simondon. Ils permettent le développement d'une connaissance rationnelle et d'un savoir réfléchi sur la pratique en arts numériques. Century et Bardini nous expliquent les modes de collaboration qui peuvent exister entre les artistes et les ingénieurs au sein de ces centres et les divers rôles que sont amenés à occuper les artistes pour essayer de contrôler au mieux la traduction de leur intention artistique en œuvre d'art numérique. Leur projet doit passer à travers plusieurs filtres que Mercury et Bardini assimilent à des cyborgs, des associations entre les membres du centre, les logiciels et le matériel informatique utilisé²³². À l'inverse, les pratiques d'artistes attachés à des centres d'arts ou des studios d'artistes numériques (la SAT, Oboro, Taarna) ou encore les artistes autonomes, qui constituent la majorité des personnes interrogées, donnent lieu à des savoirs moins réflexifs, moins cumulables, plus indexés sur l'intention ou la pratique artistique que sur la recherche scientifique. Souvent d'ailleurs, les artistes interrogés rendent compte de leur envie de monter des collectifs de création pour avoir plus de moyens en termes de technologies et de savoir-faire sans tomber dans des modes de production

²³¹ Ce qui amène certains artistes, comme A05, à chercher à réaliser des œuvres qui demandent moins de moyens afin de pouvoir plus contrôler sa pratique.

²³² "cyborg-like association of some staff members and the hardware and soft-ware they use" (Century & Bardini, 1999, p. 258).

industriels²³³. Mais que ce soit dans les laboratoires institutionnels ou dans les groupements d'artistes autonomes, recontextualisée à l'échelle des pratiques technocréatives, la connaissance développée à l'occasion des pratiques en arts numériques demeure minoritaire comparée aux systèmes de production standardisée et aux savoirs technologiques afférents en œuvre dans les mondes de la publicité, de la production cinématographique ou de la production de jeux vidéo - autant de technologies utilisées par les technocréatifs ne pratiquant pas les arts numériques interrogés dans le cadre de l'enquête. E21 est à ce titre un exemple d'artiste numérique expert des savoirs logiciels institutionnalisés dans le monde de la technocréation (les logiciels d'animation produits par la société montréalaise Softimage). De manière significative, il a été embauché à la suite de son expérience chez un développeur de logiciels dans un département universitaire d'art visuel pour développer une filière de formation en animation. Pour le reste des artistes interrogés, le travail technocréatif en entreprise effectué à l'occasion de piges donne peu souvent lieu à une reconnaissance de la valeur de leur pratique en arts numériques, notamment en ce qui concerne la reconnaissance de leur expertise technologique²³⁴. Leur pratique en arts numériques s'articule souvent autour de centres d'art ou de collectifs d'artistes autonomes autofinancés. Les savoirs techniques développés dans ces cadres sont souvent peu

²³³ Il semble néanmoins que les fonctionnements de ces centres d'art soient proches de celui des laboratoires décrits par Mercury et Bardini - notamment dans la fluence des rôles professionnels et les savoirs et les habiletés artistiques et technologiques poussés. A22, en évoquant le "noyau dur" d'artistes qui travaillent dans son centre: "[Ce] sont principalement des artistes indépendants qui font de la programmation, donc qui sont capables de programmer en C-Plus ou faire des « patches » en « max » ou en (inaudible) et ce sont aussi des personnes qui connaissent l'électronique. Pas nécessairement des personnes qui sont capables de développer des circuits électroniques, ce ne sont pas des électrotechniciens, mais qui sont tout de même capables de créer de l'électronique. Beaucoup de ces personnes sont issues des universités, en fait. Q: Ce sont des jeunes? R: Oui, généralement des jeunes entre 22 et 30 ans." (A22)

²³⁴ Excepté dans les cas où les artistes parviennent à instaurer des modes de collaborations choisis avec les entreprises privées. Voir plus bas.

utilisables en entreprise²³⁵. Cela amène certains artistes interrogés, notamment ceux engagés dans des pratiques technocréatives en entreprise²³⁶, à développer un double savoir technologique : d'une part axé sur leur propre pratique en arts numériques ou médiatiques; d'autre part axé sur les savoirs attendus dans le cadre d'une production technocréative, des circulations pouvant s'effectuer entre ces deux types de pratiques. A07 et A08 qui subvertissent leurs savoirs technocréatifs dans le cadre de leur pratique en arts numériques, en détournant par exemple un outil de montage standard de sa fonction habituelle, ou en cherchant à "hacker" un logiciel d'animation vidéo. La pratique en arts numériques peut dans ces cas se lire jusqu'à un certain point comme une réponse à la pratique de production technocréative standardisée que les artistes sont amenés à effectuer comme pigistes en entreprise²³⁷.

Penser différemment le rapport des artistes aux technologies de création : la figure de l'artiste-cyborg

Nombre d'artistes interrogés insistent sur le rôle central - aussi bien utilitaire qu'affectif - que joue l'ordinateur dans leur pratique : "Je m'imagine mal travailler sans cette aide, je saurais pas quoi faire avec des cassettes [VHS] sans ordinateurs" (A08). "C'est la fin du

²³⁵ De manière significative, un artiste confiait que beaucoup de créatifs refuseraient les conditions de travail dans les centres d'art, dans un contexte de travail relativement désorganisé où la division des tâches n'existe pas et où les modalités de collaborations sont très variables. *A contrario*, un autre artiste (A02) ayant travaillé 7 ans en entreprise a quitté cette entreprise au moment où les ingénieurs l'ont cantonné à un rôle d'exécutant et où une plus stricte division des rôles professionnels a été instaurée.

²³⁶ Voir les parcours regroupés suivant l'implication dans les pratiques technocréatives dans la première partie de la thèse.

²³⁷ Nous verrons par la suite que l'inverse est possible. Une pratique artistique peut trouver à s'actualiser dans des contextes d'entreprise, y déployer des effectivités.

monde si ton ordinateur est brisé et que c'est ton médium. C'est comme si tu n'avais plus accès à la peinture, mais que tu es peintre. Là tu n'as plus accès du tout à aucun de tes médiums, mais que tous tes médiums sont dans la même boîte." (A07). Pour beaucoup d'artistes que nous avons interviewés, la découverte des possibilités expressives offertes par l'outil informatique marque un tournant décisif dans leur pratique artistique qui pouvait être analogique (peinture, sculpture) avant la découverte des possibilités expressives des technologies informatiques. L'ordinateur s'installe vite comme l'auxiliaire indispensable à la pratique en arts numériques. Pour A06, la découverte des possibilités d'un logiciel de son l'amène à jeter du jour au lendemain toutes les peintures qu'il avait réalisées jusque-là. C'est ce qui décide A07 à s'engager dans la voie des arts numériques et à mettre de côté sa pratique en arts plastiques. A07 affirme ne rien pouvoir faire sans son ordinateur. La découverte d'un virus sur son ordinateur ayant constitué pour elle une sorte de traumatisme qu'elle relate avec beaucoup d'émotion. De même, pour A08 l'ordinateur est devenu un outil essentiel à sa pratique :

je dirais pas quelque chose de particulier, mais quelque chose de... de... d'essentiel. Je pourrais absolument rien faire si je n'avais pas l'ordinateur. Je suis vraiment quelqu'un de l'image. J'aurais pu faire de la photographie, mais euh... je m'intéresse plus à l'image en mouvement et c'est un XXX qui permet de prendre la matière première que j'ai filmée et ensuite de la former comme je le veux. (A08)

Les technologies utilisées par les artistes ne sont pas seulement assimilables à des instruments ou des outils qui laisseraient l'artiste inchangé après leur utilisation. Il apparaît fructueux de considérer le rapport des artistes numériques avec les technologies du point de vue de l'émergence d'hybrides humain-non humain : les technologies participent pleinement de ce que sont et deviennent les travailleurs pratiquants les arts numériques²³⁸. L'intention

²³⁸ Surtout si l'on considère que l'émergence de la nouveauté réside dans les relations afférentes au virtuel des technologies, et non dans les catégories de l'entendement humain. Les technologies participent alors de ce que sont les artistes qui ne peuvent dès lors être considérés comme des esprits coupés du monde et

de l'artiste n'est pas isolable dans sa pureté et des composites artistes-technologies émergent dans l'effectuation de la pratique en arts numériques (Halewood & Michael, 2008, p. 51-52; Latour, 1991). Le parcours professionnel de l'artiste s'articule aux particularités de la technologie logicielle et matérielle utilisée. Le rapport à la technologie n'est donc plus seulement un rapport abstrait ou cognitif à la médiation technologique, mais un rapport sensuel avec les anfractuosités technologiques du logiciel ou du matériel informatique qui supporte la pratique²³⁹. Par exemple, un spécialiste d'animation 3D utilisant le logiciel d'animation Maya a un devenir-ensemble avec sa technologie. Il devient un hybride, un composite humain-non-humain. On ne peut plus vraiment l'étudier comme un humain qui utiliserait un outil pour performer une tâche prévue. L'outil lui ouvre des possibilités, il devient avec l'outil. En termes de possibles professionnels, l'outil va informer le parcours ultérieur du travailleur-Maya. Dans certaines configurations de parcours, la technologie acquiert un rôle prépondérant dans le cheminement de l'artiste numérique. E21 par exemple a pensé sa carrière de manière à côtoyer ce logiciel de création 3D au maximum dans sa carrière, ce type de logiciel déterminant les formes de socialités qu'il instaure le long de son parcours et les choix de carrière ultérieurs. E21 apparaît ainsi lié à la communauté d'utilisateurs de ce logiciel d'animation, communauté dont les modes de relations sont informés par ce logiciel et ses particularités. En ce sens, le rapport de l'artiste numérique aux technologies serait davantage analogue à une réflexivité telle que le sociologue Antoine Hennion la définit :

The idea of reflexivity has much to offer to the analysis of taste - but reflexivity in its ancient sense, a form neither active nor passive, pointing to

ayant seulement un rapport de cognition avec ce monde. Ils sont plutôt en rapport affectif avec ce monde et les relations qui s'y effectuent continuellement.

²³⁹ Simondon a mis en évidence le rapport sensuel et pratique à la matière dans le cadre de savoirs mineurs, qui ne sont pas articulés à des modes d'utilisation répandus des technologies dominantes. Il cite l'exemple du conducteur d'une moto (Nicolas Auray, 2002; Simondon, 1969). Pour un exemple de ce rapport sensuel à la matérialité des technologies employées dans le cas de joueurs de jeux vidéo à l'occasion de partie de jeux vidéo en réseaux (*LAN party*), voir l'article de Bart Simon (Simon, 2007).

an originary state where things, persons, and events have just arrived, with no action, subject or objects yet decided. Objects of taste are not present, inert, available and at our service. They give themselves up, they shy away, they impose themselves. (Hennion, 2007, p. 97)²⁴⁰

Dans son article, Hennion inscrit sa démarche dans la lignée des philosophes pragmatiques nord-américains, William James en particulier, et leur remise en cause de la partition sujet-objet. Parmi eux, Whitehead a développé un appareillage conceptuel et un vocabulaire visant à dépasser les dualismes hérités des philosophies modernes. Plusieurs sociologues, dont Halewood et Michael, proposent d'utiliser ses outils dans l'analyse du social :

Whitehead introduces the notion of heterogeneity into his philosophical scheme. This is because each item of existence, each superject, is the combination of elements, of prehensions that were previously diverse, into a novel unity, through the process of concrescence. Such heterogeneity is, once again, no mere metaphor or simple description of social construction. The coming to be of all items of matter involves genuine construction. Nature is a construction but this is not a simple explaining away so beloved of some sociologists of science: 'Philosophy destroys its usefulness when it indulges in brilliant feats of explaining away' (Whitehead, 1978 : 17). This is a call to engage in a new form or investigation which recognizes the utterly constructed and inter-related aspects of all existence and the necessary embroiling of what is commonly thought of as objects and subjects. Hence, Whitehead is able to offer a forceful account of heterogeneity which needs to be developed by social theory. (Halewood & Michael, 2008, p. 39-40)

²⁴⁰ Latour distingue entre la réflexivité des acteurs (la manière dont les acteurs font sens de leurs actions) et la réflexivité du chercheur qui "fait office de vertu épistémologique protégeant le sociologue de toute infraction à l'objectivité (Latour, 2007, p.50). Il nous semble toutefois que la réflexivité du chercheur peut, sans tomber dans la mise en abîme perpétuelle, s'entendre en un sens différent, plus proche du savoir situé prôné par Foucault par exemple ou des ethnologues anglo-saxons (Buscatto, 2008, p. 25). La réflexivité telle que définie par Hennion renvoie à une autre acception et revêt, comme le note Latour, une signification intéressante. Nous y reviendrons en conclusion.

Pour Whitehead, cette hétérogénéité ne va pas se limiter aux entités actuelles, mais aussi advenir entre elles. Une même entité actuelle peut endurer en différents lieux à différentes époques. Une entité actuelle n'est pas une préhension de toutes choses se trouvant en coprésence en un lieu. La coprésence d'entités actuelles en un lieu engagées dans un devenir commun correspond à la duration ("It is the old-fashioned "present state of the world"" (Whitehead, 1978 : 320)" (Halewood & Michael, 2008, p. 40)) et ne doit pas être confondue avec l'endurance d'une entité actuelle²⁴¹. Ainsi, considérer l'endurance de la pratique en arts numériques ne revient pas à prendre en compte l'exhaustivité des contextes immédiats, présents où elle se déploie successivement dans le temps et dans l'espace²⁴². La pratique peut endurer grâce à des éléments distants géographiquement (ou même a-géographiques, comme les forums de discussion sur la pratique) ou temporellement. Le savoir mineur virtuellement inscrit - suivant Simondon (1969) - dans les technologies utilisées par les artistes participe de l'endurance de cette pratique.

Dans leur rapport aux technologies, les artistes numériques n'ont pas une démarche guidée par des considérations d'utilité ou d'ergonomie, d'adaptation de la technologie aux fins du projet artistique qui serait constitué uniquement dans la conscience souveraine de l'artiste. Les artistes numériques n'ont pas qu'un rapport cognitif aux technologies (au travers duquel

²⁴¹ Le taux de glycémie, étant performé de multiples et différentes manières depuis l'analyse d'un échantillon sanguin jusqu'à l'établissement d'un taux de concentration sur un document médical, constitue un exemple d'entité actuelle (Mol & Law, 2004).

²⁴² Ce serait réduire cette pratique aux viscosités de ses contextes matériels de performance. On retrouve cette idée de viscosité dans la reconceptualisation matérielle de la race comme phénotype par Saldanha: "Neither perfectly liquid nor solid, the viscous invokes surface tension and resistance to perturbation and mixing. Viscosity means that the physical characteristics of a substance explain its unique movements. There are local and temporary thickenings of interacting bodies, which then collectively become sticky, capable of capturing more bodies like them: an emergent slime mold. Under certain circumstances, the collectivity dissolves, the constituent bodies flowing freely again. The world is an immense mass of viscosities, becoming thicker here, and thinner there." (Saldanha, 2006, p. 18)

ils sélectionneraient une technologie en fonction d'un projet prédéfini)²⁴³. La sélection et l'attachement aux technologies semblent plus relever d'une question de goût :

(...) Dora reminds us that taste is first of all an opportunism of the moment and of situations. To be introduced into a repertory of objects, that we 'choose' from in this way and that, primarily because they present themselves to us. (Hennion, 2007, p. 111)

Ainsi, et en rapport avec l'accent sur le "faire" de la pratique plutôt que sur ses représentations, l'attachement à des technologies s'effectue le long de trajectoires, de rencontres, plutôt qu'il ne suit un plan d'action déterminé qui embrigaderait des technologies en vue d'un projet²⁴⁴. Beaucoup d'intervués relatent leur rencontre avec les technologies comme un accident : A06 affirme "être tombé" sur un logiciel de son, A07 a découvert l'usage des technologies en arts à l'occasion d'un cours, A04 a intégré un centre d'art et a été amené à prendre en charge les aspects dédiés au numérique, A01 a découvert l'usage expressif des ordinateurs lors d'un cours « Art et ordinateur » à la fin de son baccalauréat. Pour les artistes qui utilisent des logiciels grands publics (de montage par exemple), c'est une pratique personnelle de loisir du logiciel qui peut par la suite être utilisée dans le cadre d'une pratique artistique (cas d'A08, dont les documentaires qu'il avait

²⁴³ Ce qui renvoie à la dimension affective de la pratique artistique : "being-in-becoming precedes cognition"; "Every experience, as it happens, carries a 'fringe' of active indetermination. Experience under way is a constitutionally vague 'something doing' in the world. Something-doing is a participation that is logically and ontologically prior to its participants: the doer and the done in their separate, contextualized identities. It is a coming-together prior to the divisibility of its own components. A being-in-relation prior to the cognitive terms of the relation. Something-doing is what was described earlier as 'lived belief'. The difference it makes as it unfolds in context is experienced as a quality of liveliness striking the context as a whole." (Massumi, 2000, p. 197)

²⁴⁴ Ce rapport aux technologies fait écho à la manière dont les artistes considèrent leurs parcours: le parcours dans les arts numériques – et c'est un des constats tirés des entretiens - répond peu à un plan de carrière préétabli et correspond plutôt à une accidentalité des rencontres et à un attachement progressif à la pratique en arts numériques (qui dans les premiers temps peut ne pas être identifiée en tant que telle par l'artiste. Il peut s'agir d'une prise de conscience rétrospective).

tournés pour lui au Japon ont été par la suite diffusés dans un centre d'art puis ont servi de base à sa pratique de VJ, sans que le projet de faire circuler son documentaire au sein de tous ces espaces ait été au départ clairement planifié)

Comme le montrent les entretiens, il existe un rapport affectif aux technologies, rapport qui redessine le rôle des technologies dans la pratique en arts numériques. La technologie ne sert pas un but prédéfini par l'artiste mais participe de la création artistique, y joue un rôle actif, entre dans la constitution de ce qui advient à la jonction de la pratique artistique et de l'artiste.

Le rapport aux technologies et plus largement l'attachement aux technologies et les savoirs afférents prennent des formes multiples, s'articulent à des lieux multiples au cours des parcours des artistes. Les technologies représentent des ensembles auxquels les interviewés peuvent s'affilier et avec lesquels les artistes vont instaurer un certain mode de relation (*hacking* vs utilisation scriptée d'un logiciel). Le statut de technologies dans notre étude dépasse celui du simple outil. Le rapport des artistes aux technologies se joue plus sur le ton de l'affiliation²⁴⁵, où technologies et artistes nouent un temps leurs trajectoires, s'affectant mutuellement pendant et après cette rencontre. Ces affiliations transitoires ou plus durables des artistes aux technologies contribuent à l'effectuation d'une pratique en arts numériques des artistes.

Ce rapport aux technologies et aux savoirs afférents (que nous avons qualifié de mineurs) a partie liée avec les modes de l'organisé dont témoignent les différents parcours des artistes numériques. Dans le cadre des collaborations en arts numériques, des savoirs situés, mineurs que l'on retrouve chez les artistes numériques sont articulés avec des modes de l'organisé, prenant la forme de projets plus ou moins structurés, multiples, limités dans le temps.

²⁴⁵ Au même titre que les affiliations aux espaces artistiques ou les affiliations aux espaces d'entreprise qui seront étudiées ultérieurement.

Chapitre VI – Lieux et modes de l'organisé des arts numériques

Qu'il s'agisse des vestiges ou du corps d'autrui, la question est de savoir comment un objet dans l'espace peut devenir la trace parlante d'une existence, comment inversement une intention, une pensée, un projet peuvent se détacher du sujet personnel et devenir visibles hors de lui dans son corps, dans le milieu qu'il se construit (Merleau-Ponty, 1976, p. 401)

By 'trajectory' and 'story' I mean simply to emphasise the process of change in a phenomenon. The terms are thus temporal in their stress, though, I would argue, their necessary spatiality (the positioning in relation to other trajectories or stories, for instance) is inseparable and intrinsic to their character. (Massey, 2005, p. 12)

Après une exploration des multiples éléments que recouvrent pour les artistes la notion de communauté de l'art numérique, et les effectivités de ce que recouvre cette notion, nous verrons dans ce chapitre dans quelle mesure les centres d'arts numériques constituent des lieux informés par une pluralité d'éléments, de trajectoires; celles d'humains, mais aussi celles d'institutions, de technologies. Nous allons mobiliser les concepts de trajectoires, de *place* (lieu)²⁴⁶ et d'espace tels que développés par la géographe Doreen Massey. Pour Massey, une *place* se constitue par le croisement de multiples trajectoires qui à un moment

²⁴⁶ Nous préférons ici garder l'anglicisme puisque le vocable de lieux dans la langue française a des connotations différentes de *place* en anglais.

donné vont créer un ensemble de virtualités qui trouveront partiellement à s'actualiser dans le cadre d'un projet ou ultérieurement (Massey, 2005). Ainsi, l'espace est beaucoup plus un espace de coexistence de multiplicités, de trajectoires multiples aux temporalités hétérogènes (Massey, 2005, p.23) qui trouvent à s'actualiser autour de *places* constituant conjoncturellement des sites de rencontre ou de mise en contiguïté de ces trajectoires.

Nous mettrons ensuite en évidence la pluralité des manières dont les pratiques des artistes sont informées par les centres d'arts numériques comme *place*, lieux ouverts à une pluralité de trajectoires, ce qui permet de mieux décrire les métissages entre les sciences et les arts advenant au sein de ces centres d'arts numériques. Les trajectoires des artistes numériques ne dépendent pas des modes de fonctionnement d'un champ de l'art numérique, d'une intégration à un monde de l'art numérique aux caractéristiques définies, ou encore de caractéristiques génériques de fonctionnements de groupes de projets. Les modes de collaborations/mises en consistance d'une pratique sur des projets en arts numériques se font suivant des groupements passagers, notamment au sein des centres d'arts numériques. Ces groupements passagers récupèrent et initient un ensemble de potentialités perdurant par-delà le regroupement temporaire et conjoncturel qui y a donné lieu²⁴⁷.

²⁴⁷ Sur les projets qui projettent, voir la définition de sujet-superjet proposée par Whitehead (Saint-Sernin, 2000, p. 69), une conceptualisation qui rend compte de l'endurance de l'artiste numérique par-delà l'hétérogénéité des éléments qui participent de son maintien dans le temps.

La "communauté" en arts numériques, une réalité plurielle, mouvante, à la frontière de plusieurs secteurs, locale et internationale, d'effectivités plurielles²⁴⁸

La communauté en arts numériques n'existe pas comme une réalité stable et homogène. Même si les personnes interrogées dans le cadre de l'enquête relèvent toutes du secteur des arts numériques, la définition donnée de la communauté en arts numériques varie grandement d'une interview à l'autre. Ces définitions oscillent entre l'expérience personnelle des interviewés et des idées plus générales sur ce que recouvre la communauté des arts numériques. Pour A01, la communauté en arts numériques réfère à son engagement passé dans les arts numériques qui, depuis qu'il s'est éloigné de sa pratique en arts numériques, ont beaucoup évolué²⁴⁹. Cette communauté passée et idéalisée se pose en contrepoint dans son récit à son expérience décevante dans un gros studio de développement de jeux vidéo. A06 fait une distinction entre les arts médiatiques et les artistes en multimédia interactif. Selon son expérience, les artistes en arts médiatiques "sont formés pour être des artistes (...) ils travaillent plus fort un peu sur les concepts pis ils sont souvent, au point de vue des technologies, ils sont un petit peu moins à l'affût, je dirais, malgré qu'ils l'utilisent beaucoup ", tandis que les artistes en multimédia interactif "vont un

²⁴⁸ Finnegan, (1989, p.56): quand les musiciens qu'elle étudie parlent de communauté, ça varie en fonction du temps et du lieu et de l'énonciateur: ainsi la communauté n'est pas une réalité objective (de fait, ce qui caractérise la Gessellschaft selon Tönnies est la prédominance de l'intérêt individuel sur les intérêts de groupe. En ce sens, il semble que les parcours des travailleurs créatifs soient plus liés à un calcul personnel qu'à l'appartenance à une communauté, même si l'appartenance à la communauté en arts numériques peut largement compter dans l'évolution d'une carrière (et l'intégration à cette communauté peut également demander qu'on ne s'y engage pas pour les gains financiers, mais par conviction: voir l'interviewé qui parle des modes de collaboration dans les centres d'art en disant qu'aucune personne ne venant du privé ne travaillerait dans ces centres – longues heures, pas de directives claires, etc.)

²⁴⁹ Particulièrement si on considère les arts numériques comme un croisement de trajectoires hétérogènes faisant intervenir humains, institutions, technologies.

petit peu plus s'attarder aux technologies dans leurs présentations des œuvres (...) les gens formés en multimédia interactif ont une formation un peu plus poussée en technologies." (A06). A05 définit son inscription dans le milieu des arts numériques en évoquant une pluralité d'associations qui relèvent plus généralement du secteur du multimédia. Il nous confie avoir été affilié à Prime, Infographie Canada²⁵⁰, mais aussi des associations liées aux arts visuels comme le Regroupement des artistes en arts visuels. Le milieu des arts numériques, du fait de l'usage de technologies élaborées, peut se trouver à la frontière des mondes de la recherche informatique et des arts, ce qui complique encore toute tentative de localisation définitive et stable d'une communauté des arts numériques :

Oui, oui, oui, ça c'était clair que... c'était déjà y'a dix/quinze ans, c'était clair que c'était possiblement une discipline artistique [les arts numériques], mais elle était encore très très mal acceptée, elle est encore très mal acceptée de toute façon, et puis ça posait différentes questions. Le milieu à ce moment-là, ben moi j'étais plus en contact avec un milieu artistique, mais je trouvais le milieu aussi de recherche, parce que par exemple au studio Taarna, c'était des programmeurs, y'avait une quinzaine de programmeurs qui travaillaient là et l'intérêt c'était vraiment de partager par exemple nos besoins à nous en tant qu'artistes et finalement transmettre ça aux programmeurs pour qu'ils arrivent à créer des interfaces mieux... plus adéquates ou en tout cas de trouver des choses de plus en plus intéressantes, de trouver par exemple des textures de peau, faire des cheveux en 3D, la capture de mouvement, l'expression faciale, c'était des trucs vraiment stimulants, parce que justement c'était très avancé par rapport au marché public à ce moment-là. (A01)²⁵¹

²⁵⁰ A04 a aussi été affilié à Infographie Canada: "À travers toute cette activité chez Infographie Canada, ça m'a permis de m'impliquer encore plus là-dedans et de découvrir aussi non plus juste d'autres créateurs, mais d'autres types de machines, d'autres types de logiciels. De fil en aiguille, ça m'a amené moi-même à essayer de mieux cibler mes préoccupations par rapport à l'informatique et de choisir une machine pour évoluer dans cette direction-là." (A04)

²⁵¹ Cette modalité de collaboration avec les ingénieurs ou les informaticiens évolue dans le temps. Par exemple, A22 en nous parlant du PARC note que le noyau dur d'artistes investis dans le centre savent programmer et ont des notions en électrotechnique, ce qui n'était pas forcément le cas des artistes numériques ayant débuté leur carrière dans les années 90.

La définition d'une communauté en arts numériques peut aussi pour beaucoup des interviewés dépasser les frontières de Montréal. Pour certains artistes, cette affiliation à une communauté des arts numériques à Montréal se double d'une affiliation à une communauté internationale liée par les échanges sur internet²⁵² et se rencontrant à l'occasion d'expositions internationales :

Oui, je suis dans une communauté d'artistes, mais je dirais que le milieu de l'art électronique est assez particulier. Ce n'est pas un milieu qui est énorme, mais c'est un milieu qui est international. Je ne dis pas ça pour me valoriser, mais c'est qu'on dialogue par Internet, on échange des idées, on se rencontre dans les festivals. Donc, il y a la communauté informelle, il y a la communauté universitaire, il y a la communauté des arts électroniques. La SAT, c'est une communauté. Ce sont des gens qu'on connaît, qu'on côtoie toujours. Il y a des gens qui reviennent toujours, avec qui on discute quand on est dans les vernissages. Donc, il y a une communauté. (A02)²⁵³

Progressivement, parce que je m'intéresse à ce qui se fait ailleurs – par exemple, il y a un projet d'échange que je mène avec Vidéographe en relation avec un organisme qui est à Marseille qui s'appelle « Vidéo Chronique » où j'ai déjà eu deux résidences depuis l'an 2000 – pour moi, l'intérêt de cette communauté-là, c'est bien clair que c'est de l'élargir. Par exemple, je pense que Clark fait déjà beaucoup d'efforts dans ce sens-là. Il y a déjà eu deux projets d'échange avec des centres, un à Paris et un à Eindhoven, en Hollande, qui ont permis à quatre artistes québécois d'aller exposer là-bas. Quatre Français, dans un premier temps, et quatre hollandais, après, sont venus exposer ici et ont produit une publication dans chaque cas. Aujourd'hui, il y a le vernissage d'un groupe de bédéistes de Marseille. (A03)

²⁵² Il serait intéressant de procéder à une étude des géographies virtuelles de ces regroupements d'artistes en ligne.

²⁵³ Cette citation nuance l'idée de communauté conçue comme locale.

Cette affiliation à une communauté internationale des arts numériques, qui est apparue de manière récurrente dans les interviews réalisées, apparaît d'autant plus nécessaire que le milieu des arts numériques à Montréal est assez réduit : "D'un autre côté, mes influences ne sont pas nécessairement liées à ce qui se passe à Montréal. Ce que j'ai envie de faire n'est pas nécessairement lié à Montréal. J'ai une vision beaucoup plus planétaire " (A04). Il a présenté son travail dans de nombreux festivals et lieux de diffusion au Québec, aux États-Unis et en Europe, ce qui explique peut-être qu'il identifie la communauté des arts numériques comme internationale. Ainsi, si certains des artistes interviewés se sentent liés à une communauté des arts numériques, ce n'est pas seulement une communauté située géographiquement (la communauté montréalaise ou le milieu montréalais des arts numériques, évoqué par plusieurs artistes) mais une communauté dispersée géographiquement qui se réunit à l'occasion d'expositions internationales - ce qui ne signifie pas l'inexistence de liens plus locaux²⁵⁴.

La pluralité des définitions que les interviewés donnent d'une communauté des arts numériques – communauté qui apparaît être à la jonction de plusieurs domaines artistiques, de plusieurs lieux géographiques, de plusieurs temporalités - appuie l'idée que l'affiliation aux milieux des arts numériques consiste moins en une intégration à une entité fixe qu'en une multitude de croisements de trajectoires de personnes exerçant une pratique en arts numériques, de technologies et d'institutions²⁵⁵. Ainsi, la communauté des arts numériques tend à apparaître de multiples manières dans les particularités de chaque trajectoire des artistes. Appartenir à la communauté des arts numériques apparaît ainsi, dans la particularité de chaque parcours, être " here and there at the same time" (voir l'appartenance de certains à une communauté internationale, ou encore l'appartenance simultanée à des

²⁵⁴ Dans son étude de la bohème créative de Chicago, Lloyd a montré que les mécanismes locaux d'identification jouent un rôle plus important que les discours sur la dématérialisation de l'économie et la montée des communautés virtuelles auraient pu le laisser supposer (Lloyd, 2006, p. 245).

²⁵⁵ Pour une étude du caractère pluriel et singulier de toute "communauté", voir l'étude de la "communauté" lesbienne de Montréal par Probyn (Probyn, 1996, p. 69-71).

milieux artistiques et scientifiques²⁵⁶), "now and then at the same place"²⁵⁷ (le souvenir de communautés des arts passées qui servent à appréhender une communauté des arts actuelle²⁵⁸). Les modes de singularisation (Probyn, 1996, pp.22-23) de cette communauté se dégagent de chaque trajectoire des artistes et s'effectuent à partir de différentes grilles structurant le discours que les artistes peuvent tenir sur cette communauté à partir, le plus souvent, de leur parcours²⁵⁹ personnel (arts médiatiques/arts interactifs/arts visuels, arts/sciences, local/international, communauté passée/communauté actuelle, technologies/geste analogique). Il s'agit moins d'opter pour une des identités proposées que d'explorer comment ces tensions s'articulent à la singularité de chaque situation.

L'appartenance à une communauté des arts numériques se singularise dans la viscosité de chaque trajectoire. La définition de ce que recouvre la communauté des arts numériques est ainsi "divorced from an inscription of generic properties" (Probyn, 1996, p. 22)²⁶⁰; elle a

²⁵⁶ Ce qui peut mener à des incertitudes sur la conception identitaire: A04, technicien pigiste pour divers projets et ayant une pratique des arts numériques, se demande s'il est un artiste ou un programmeur. La progression de la pratique en arts numériques peut mener à des évolutions dans la conception que les artistes ont d'eux-mêmes (notamment les artistes qui avaient une pratique en arts visuels et qui se dirige ultérieurement vers les arts numériques).

²⁵⁷ Voir notamment Vasquez, 2009 et Massey, 2005. Ce qui ne veut pas dire que les arts numériques soient atomisés dans le social. Les arts numériques ont des points d'ancrage à Montréal (la Société des arts technologiques, Oboro, Vidéographe, mais aussi certains projets) où les occasions d'entrechoquement entre diverses trajectoires sont plus susceptibles de se produire. Voir le paragraphe suivant concernant la SAT.

²⁵⁸ Comme pourrait le dire Massey, les trajectoires de chaque artiste ont des temporalités hétérogènes. A01 cadre la communauté des arts numériques par rapport à son engagement passé dans une communauté des arts qui n'existerait plus actuellement.

²⁵⁹ Nous préférons ici le terme de parcours à celui d'expérience. Parler d'expérience personnelle tracerait une ligne entre ce qui relève de généralités et ce qui relève de l'expérience vécue de l'artiste. Or ces deux niveaux ne sont pas séparables, surtout dans des pratiques artistiques très chargées symboliquement (Lamy & Béra, 2003, p. 178-179). Pour une critique de la notion d'expérience personnelle comme cognition détachée des cadres culturels et sociaux informant ce qu'est une expérience, voir Scott (J. W. Scott, 1991).

²⁶⁰ C'est dans cette acception, plurielle et articulée à chaque trajectoire, que nous employons le vocable de "communauté artistique" (un ensemble évolutif de pratiques, de discours et de matérialités divers), et non pour référer à l'existence d'une entité stable auquel le terme, pour tous les interviewés, référerait de

diverses effectivités pour chaque artiste. Pour A04, la découverte de cette communauté internationale l'a clairement motivé à persévérer dans la voie des arts numériques :

Non seulement je n'étais plus tout seul dans ma cour francophone, mais tout à coup, il y avait une ouverture sur le monde, vers d'autres créateurs qui avaient les mêmes préoccupations, les mêmes envies et beaucoup qui avaient beaucoup de talent. Donc, du coup, c'était très stimulant pour persévérer dans ce domaine-là. (A04)

Pour A05, l'émergence d'une communauté en arts médiatiques lui a permis de trouver un milieu d'appartenance par rapport aux arts électroniques et aux arts visuels, milieu auquel elle se sentait auparavant appartenir par défaut. A03 a de multiples responsabilités liées à son appartenance à ce qu'il appelle une communauté des arts numériques. Pour lui, le maintien et la promotion des arts numériques est une affaire de conviction :

C'est pour les mêmes raisons que je vais participer à des comités de sélection ou écrire des textes pour les revues. On ne gagne pas sa vie à écrire des textes sur les expositions. Je le fais donc par conviction et parce que c'est un milieu auquel je crois. D'une certaine façon, je veux contribuer à ce que les choses qui sont faites, vues et montrées soient vues par un plus grand nombre de personnes possible. Faire un travail pour que les publics s'élargissent, soient éduqués, pour que ces centres-là puissent continuer à exister. C'est un modèle de fonctionnement qui correspond aussi à une absence de marché pour l'art. S'il y avait un marché pour l'art au Québec, ça ne serait pas comme ça nécessairement ou il n'y aurait pas autant de centres d'artistes. En même temps, j'apprécie ça mais il faut faire attention, car ça prend énormément de temps, toutes ces choses-là. C'est forcément du bénévolat. Un moment donné, il y a aussi la vie en général qui ne doit pas être mise de côté complètement au profit de ces choses-là. C'est aussi parce que j'y trouve une communauté. (A03)

manière générique. Cette remarque pourrait s'appliquer à la manière dont nous envisageons plus généralement le dire des interviewés dans le cadre de notre travail, critique de la thèse représentationnelle du langage comme décrivant l'existant. Même si nous ne précisons pas plus avant cette perspective, elle colore la manière d'analyser le dire des interviewés. Le dire des interviewés croise sur un même plan des univers de discours, des matérialités, des pratiques, des corps.

Cet engagement d'A03 dans différents espaces (critique artistique, univers des expositions) met de l'avant que le milieu des arts numériques est mieux défini en tant qu'espace où se croisent des trajectoires hétérogènes. Les liens étroits d'A04 avec la communauté artistique nourrissent sa pratique : "Oui, l'environnement nourrit ma pratique dans le sens où je rencontre beaucoup de créateurs autour de moi qui ont, eux, des pratiques et tout ça est très stimulant. Ça donne le goût de faire des choses soi-même" (A04). A05 relève l'importance de confronter ses idées de création auprès d'autres créateurs :

Ça vient aussi souvent avec le contact avec les autres des fois, la confrontation des visions, ça va amener certaines idées. Fait que des fois, il y a des périodes où tu as moins d'idées, mais c'est aussi des périodes où est-ce que tu te mets trop à l'écart des autres, c'est peut-être juste pour ça ! Quand tu n'as plus d'idée, faut peut-être que tu te mettes juste à sortir pis à rencontrer des gens." (A06)²⁶¹

Mais se maintenir dans la communauté en arts numériques n'amène pas forcément à un développement de la pratique artistique personnelle. L'étude des parcours des artistes laisse voir des profils intégrés au milieu des arts médiatiques, qui, pour autant, ont à pratiquer des formes de mobilité particulières pour être en mesure de poursuivre ou de réamorcer une pratique artistique personnelle - d'où l'intérêt de considérer les arts numériques comme un entrechoquement de trajectoires et non comme un milieu auquel une intégration garantirait un être-artiste. C'est notamment le cas des profils s'étant investis dans les fonctions de gestion ou d'organisation des centres d'art contemporain, laissant peu à peu de côté leur propre pratique de conception d'artistes numériques. Ils doivent, pour développer leurs pratiques personnelles, faire des demandes de bourse ou trouver des modes de collaboration avec les entreprises privées suffisamment rémunérateurs pour leur laisser le temps de développer leurs pratiques personnelles.

²⁶¹ Dans l'étude de Lloyd, les créatifs nouvellement arrivés à Chicago citaient souvent la facilité de pouvoir discuter de leurs projets de création à Chicago comme avantage décisif de la ville comparé à d'autres lieux comme New York où le milieu artistique leur semblait plus fermé (Lloyd, 2006, p. 169).

Bien des artistes interviewés n'ont pas une validation sociale de tous les efforts qu'ils effectuent pour rester dans la carrière en arts numériques (cf. A06 : "moi je sais que je travaille beaucoup, mais les gens ils pensent que comme j'ai pas d'horaires, je ne fais rien"). La communauté artistique permet à certains de voir une validation de leur pratique artistique, validation malaisée dans d'autres lieux sociaux. A06 précise l'importance d'avoir des personnes qui croient à ce qu'on fait et en savent la valeur et l'effort que cela demande. Il faut dire que les représentations de la communauté artistique en arts médiatiques ou de la pratique en arts numériques avant de « tomber dessus » sont assez pauvres. En effet, à l'époque où la majorité des personnes interrogées entament leur carrière en arts numériques, le milieu des arts médiatiques est encore assez confidentiel. Cela explique le choc d'A04 qui "découvre" seulement lors de ses premières expositions internationales qu'il n'est pas le seul à vouloir croiser la pratique des arts et l'utilisation d'ordinateurs. La découverte de cette "communauté" ayant les mêmes intérêts que lui l'amène à persévérer dans sa pratique. L'absence, pour beaucoup des artistes interrogés, de représentation préalable du milieu des arts numériques avant de "tomber dessus" explique aussi pourquoi la découverte de la communauté en arts médiatiques d'Ottawa est si déterminante pour A22 :

Je suis un autodidacte. En partant, ce n'est pas une institution d'enseignement qui m'a amené vers cette recherche que je fais. Ce qui m'a vraiment amené vers les arts médiatiques, en fait, c'est la proximité d'un centre de production qui était dans la région où je travaillais, dans le temps, la région Ottawa-Hull. On parle 1995 et de 1996. C'est à ce moment-là que j'ai été en contact avec des artistes de la région qui ont commencé à m'ouvrir leur monde. C'est ce centre-là qui avait des programmes de production dans lesquels ils cherchaient des personnes qui ne provenaient pas nécessairement du milieu des arts médiatiques. Il faut comprendre que si on parle d'art, en art médiatique, il n'y a pas une personne qui est issue des arts médiatiques comme tels avant environ cinq ans. (A22)

Pour A22, la rencontre du milieu des arts numériques n'est pas le fruit d'un projet professionnel soigneusement planifié. Lors de son intégration au centre d'art, on lui offre la possibilité de réaliser sa première œuvre alors qu'il ne dispose que de peu d'expérience du

domaine. Les représentations sociales ou les statuts professionnels qui pourraient servir de base à de tels projets sont quasi inexistantes au moment où les artistes numériques interrogés s'engageaient dans une carrière technocréative (ce qui changera par la suite, notamment avec le développement des filières de formation en jeu vidéo et la visibilité de plus en plus grande de cette industrie). C'est avant tout parce que sa conjointe (rencontrée en 1990) fréquentait le centre d'arts médiatiques d'Ottawa que lui-même décide d'y entrer en 1995 :

En faisant partie d'un centre qui travaille là-dedans, nous sommes automatiquement sollicités par plein de monde. On fait partie de listes, on nous envoie des courriels continuellement. L'information est très facile à obtenir maintenant avec Internet. L'implication possible va se faire selon des critères, comme intérêt et invitation. J'ai été, par exemple, à cette conférence-là parce que j'étais invité par le « (inaudible) Center », dont le mandat en arts médiatiques est de développer le champ de la pratique et d'encourager de nouvelles productions. Eux font souvent des conférences et sont souvent impliqués internationalement avec d'autres organismes et ils ont également un mandat de rayonnement canadien. (A22)

Cette intégration au sein d'un centre d'arts médiatique permet de profiter d'opportunités en termes de diffusion, mais aussi plus largement en termes d'intégration à une communauté plus large en arts médiatiques (souvent à l'échelle internationale comme nous l'avons vu). La mise en contact conjoncturelle de chaque artiste avec des pratiques, des discours et des matérialités diversifiées participant à la production d'une "communauté" en arts numériques engendre une pluralité d'effectivités. Toutefois, les différentes formes que peut prendre la communauté des arts numériques, la difficulté de la circonscrire en tant qu'entité localisée temporellement et géographiquement, ne signifient pas qu'il n'y ait pas des lieux où des trajectoires participant à la production d'art numérique tendent à se croiser de manière privilégiée. Nous allons maintenant nous tourner vers ces lieux.

Les modes de l'organisé dans les centres d'arts numériques

Il existe beaucoup de travaux sur les modes d'organisation dans les secteurs du travail multimédia créatifs ou des secteurs créatifs (Batt et al., 2001; Christopherson, 2002; Gottschall, 1999). Il existe aussi des travaux sur les formes de mobilité professionnelle qui ont partie liée avec ces modes d'organisation par groupes de projet – notamment la littérature s'intéressant aux "carrières nomades" ("Boundaryless career") (Arthur & Rousseau, 1996; Cadin, Bender, & Saint-Giniez, 2003). Dans ces recherches, le groupe de projet est présenté comme le mode d'organisation générique des secteurs créatifs²⁶², défini en tant que forme d'organisation flexible et temporaire avec un début et une fin. Les travailleurs, au sein de ces groupes de projets, sont considérés comme des individus flexibles, autodidactes, détenteurs de compétences clairement identifiées, naviguant sans attache de projet en projet, échappant aux structures hiérarchiques. Mais les spécificités/singularités de ces formes d'organisation propres à chaque secteur créatif sont rarement étudiées. De plus, les éléments qui informent les parcours subséquents des artistes et qui sont liés aux processus enclenchés lors de ces collaborations sont passés sous silence. Par ailleurs, la multiplicité et l'hétérogénéité des éléments humains et non humains qui, au-delà des collaborateurs, participent au groupe de projet (technologies, institutions diverses) y sont peu mises en évidence.

La métaphore du réseau, largement utilisée dans les études des organisations artistiques, est elle aussi plus ou moins appropriée pour rendre compte de la constitution, de l'endurance et des effectivités de la pratique en arts numériques. Suivant notre optique, considérer l'espace comme un entrecroisement de trajectoires amène à porter attention à la fluence des éléments constituant le réseau qui ne peuvent dès lors être considérés comme points fixes.

²⁶² Cette description scientifique peut renfermer une charge idéologique, puisque les formes de l'organisé en entreprise ne sont pas superposables aux formes de l'organisé dans le social ou dans les milieux artistiques. Pour parler des regroupements qui donnent consistance à la communauté des musiques émergentes à Montréal, Lussier, s'inspirant d'Agamben, parle de communautés sans identité (Lussier, 2008). Pour une critique des effectivités sociales des discours sur l'organisation, voir les recherches de Böhm (Böhm, 2005).

Shields parlant de flux évoque des purs mouvements, sans origine ni destination, seulement un caractère de mouvement, de direction (ce qui est proche de la définition d'un vecteur, voir Shaviro, 2009, chapitre 3). Les uns par rapport aux autres, les flux sont relationnels, mais pas comme une relation structurelle entre des points fixes, mais entretiennent les uns par rapport aux autres un rapport différentiel, indice d'espacement entre des singularités mobiles (Shields, 1997, p. 3)²⁶³. Le concept de trajectoire de Massey nous permet de prendre en compte la relative plasticité des contextes (la mobilité des points du réseau, si on veut) dans lesquels la pratique en arts numériques se constitue. Nous nous pencherons ici sur les modes de l'organisé dans les lieux où adviennent de manière privilégiée des projets d'arts numériques. Les concepts de trajectoires et de *place* de Massey vont nous permettre de décrire comment à l'occasion de ces groupes de projet temporaires (qui ont comme corollaires diverses formes de mobilité), des processus qui dépassent l'horizon temporel et localisé du projet se mettent en place et informent, à plusieurs niveaux, le déroulement des trajectoires des artistes numériques.

Certaines études récentes sur la classe créative ou plus généralement la créativité avancent l'hypothèse d'une créativité vernaculaire (Edensor, Leslie, Millington, & Rantisi, 2009) qui sortirait des lieux de production classiques de la culture (les "industries culturelles" en tant qu'entités matérielles) pour se diffuser et iriser dans l'ensemble du social via certains lieux de regroupement privilégiés :

²⁶³ Pour une critique de la notion de réseau (notamment utilisée dans la théorie de l'acteur-réseau), voir aussi le concept de viscosité chez Saldanha (Lorimer, 2008, p. 553). Pour Probyn, concevoir les identités comme un rapport différentiel entre une grille de sens préétabli laisse de côté la productivité du désir (Probyn, 1996, pp.54-62). Dans notre analyse, concevoir les lieux de l'art numérique à Montréal comme croisement de flux nous amène à ne pas décrire l'être de l'artiste numérique comme déterminé par une suite d'option, de choix, d'interpellations entre une grille préétablie de sens, mais comment à partir de ces grilles de sens zébrant le social se constitue une singularité de l'être-artiste numérique. Nous étudions ces modes de singularisation par rapport aux trois éléments - technologies, milieux de l'entreprise et ici "communauté" de l'art numérique. Il serait intéressant ultérieurement d'étudier le rôle des affects dans cette singularisation qui dépasse toute structure de sens ou d'opposition identitaires préétablies.

The social world of cultural production privileges particular locales. Such places encourage the collective process of cultural production, fostering collaboration, linking artists to audiences, and sustaining a "work culture" through which participants come to frame their efforts. Such locales are not self contained, bounded entities, but rather operate in multiple networks of exchange – of products, ideas, human capital – with other key sites, preceding the eventual dissemination of selected cultural commodities into the global marketplace. These spaces attract relevant types of creative workers, such as artists, performers, and musicians, and they provide social conditions needed for the nurturing of talent and the ongoing production of cultural products. (Lloyd, 2006, p. 162)²⁶⁴

Dans le cas des arts médiatiques, les centres d'arts numériques peuvent représenter de tels lieux intermédiaires²⁶⁵. Par rapport aux rôles qu'ils jouent dans les carrières des artistes numériques et plus largement des technocréatifs de Montréal, ces centres doivent moins se concevoir comme des organisations²⁶⁶ qu'en tant que lieux de rencontre, sortes de "scènes culturelles" (Straw, 2004), agissant entre autres comme catalyseurs de différentes trajectoires qui les traversent.

Les centres d'arts numériques à Montréal constituent des lieux privilégiés où se produit une "communauté" (conjoncturelle et changeante comme nous l'avons vu) de l'art numérique à Montréal. Les modalités de collaboration dans ces centres d'art sont très différentes des modes de travail dans des entreprises. Ainsi, collaborer au sein de ces centres semble tout à

²⁶⁴ De par l'épistémologie de notre travail, nous n'adhérons pas vraiment aux expressions comme "human capital" ou "nurturing talent" qui induisent une discrète réification des travailleurs créatifs. De plus, une telle optique peut mener à sous-estimer le rôle des technologies dans la pratique des artistes numériques, même si Lloyd (Lloyd, 2006) évoque par la suite le rôle des technologies pour la bohème digitale (voir son chapitre sur la "digital bohemia").

²⁶⁵ Dans le cas des jeux vidéo, ces lieux pourraient être les bars branchés de la rue St Viateur et St Laurent de Montréal où se retrouver les technocréatifs travaillent dans les entreprises multimédias sises dans le quartier (Ubisoft et Softimage par exemple ont leurs bureaux non loin de là).

²⁶⁶ Nous employons ici le mot organisation dans son acception classique. Il est évident que les recherches actuelles, dans le champ de la communication organisationnelle notamment, remettent en question le concept d'organisation comme chose en soi ou matérialité localisables - voir notamment les travaux de l'"école de Montréal", spécialement Cooren et al. (Cooren, Fox, Robichaud, & Talih, 2005).

fait acceptable à des artistes qui refuseraient totalement de travailler dans les mondes de l'entreprise. Les activités se déroulant dans ces centres favorisent le plus souvent la pratique artistique et permettent aux artistes de s'engager dans de multiples trajectoires de technologies, de personnes, d'institutions croisant, s'entrecroisant au centre d'art numérique. À l'inverse, nous avons vu qu'un engagement prolongé – et exclusif de toute autre activité - dans une entreprise privée peut mener à des processus de désaffiliation de la pratique artistique. Les modes de fonctionnement de ces lieux sont peu cernables par des concepts comme les groupes de projets ou la métaphore du réseau qui sont beaucoup utilisés dans les recherches sur les industries culturelles.

Les modes de l'organisé des projets en arts numériques sont peu assignables à des organisations clairement cernables, qui détermineraient la forme prise par les parcours des artistes²⁶⁷. Ainsi, l'espace dans lequel adviennent ces projets en arts numériques et dans lequel se déroulent les trajectoires des artistes numériques serait plus assimilable à des espaces tels que conceptualisés par la géographe Doreen Massey :

Here, space is best conceived as a meeting point in which social relations at all scales, from local to global, conjoin in unique ways (Massey, 1991). These social relations are permanently active and are ceaselessly 'becoming'. Crucially, the flows through space created by social relations create 'happen-stance juxtapositions' that can generate 'emergent powers' and so have productive effects back on the course of evolution of the very social relations that have created them. (Boyle, 2001, p. 432)

Suivant notre optique, le processus mis en branle dans un groupe de projet n'est pas dû aux logiques synchroniques d'une forme d'organisation générique qui serait caractéristique des projets en arts numériques ou à un mode d'organisation qui serait commun à tous les

²⁶⁷ A01 par exemple déplore le mode d'organisation temporaire et instable caractéristique du milieu des arts numériques: "Les gens vont travailler dans les studios, puis la mode maintenant dans les studios, c'est on termine une production, on ferme le studio puis on part ailleurs, donc les gens qui travaillent dans ce domaine sont habitués finalement..." (A01)

groupes de projet quel que soit le secteur²⁶⁸, ou encore des logiques propres à un lieu – soit les centres d'art numérique et ses spécificités en tant qu'organisation délimitée, au sein desquels beaucoup de projets d'artistes se déroulent²⁶⁹. Ces processus advenant à la suite d'un groupe de projet résultent d'un croisement de trajectoires hétérogènes d'humains, de technologies, d'institutions, de savoirs divers, mineurs, hétérogènes qui comprennent en elles des virtualités des rencontres passées. Plutôt que de rabattre la complexité de ces assemblages temporaires au sein desquels se déroulent les projets artistiques sur le concept de réseau ou de groupe de projet, nous allons spécifier l'hétérogénéité des assemblages advenant dans les centres d'arts numériques de Montréal²⁷⁰. Nous sommes donc moins intéressés à cerner l'identité statique de ces lieux qu'à saisir les dynamiques qui s'y jouent et la manière dont ces dynamiques sont informées par et informent les pratiques et les parcours des artistes numériques.

Il y a une recomposition perpétuelle des formes organisées concomitantes de la pratique artistique numérique. Mais cela ne signifie pas qu'il y ait une totale dispersion des groupes de travail. Si les trajectoires multiples constituant les groupes de projet sont instables, changeantes, les virtualités naissant à leur intersection perdurent par delà l'horizon temporel limité du projet. L'optique théorique développée par Massey nous permet de prendre en compte l'hétérogénéité des flux qui participent à l'endurance des groupes de projet en arts numériques et aux pratiques en arts numériques. Cette optique, en permettant de saisir ce qui endure au-delà d'un projet, nous permet de rendre compte des parcours des artistes

²⁶⁸ Comme une sorte d'hétéarchie, forme d'organisation propre aux structures innovantes selon certains chercheurs en organisation. Ross considère Razorfish, l'entreprise multimédia new-yorkaise qu'il a étudiée pendant près de deux années, comme l'exemple suprême de l'hétéarchie (Ross, 2003, in Kennedy, 2009).

²⁶⁹ Considérer les projets artistiques du point de vue des centres d'arts (Massey parle de la prison de la synchronie (Massey, 2005, p. 56)) mettrait en lumière certaines caractéristiques récurrentes des projets en arts numériques, mais masquerait la manière dont de multiples trajectoires participent de ces projets.

²⁷⁰ C'est du reste ce que nous enjoit de faire une méthodologie fortement inspirée par les concepts développés par le philosophe et logicien A.N. Whitehead (Halewood & Michael, 2008, p. 39-40 et 43).

numériques en tant que trajectoires²⁷¹. Ce mode de conceptualisation explique qu'on ne peut concevoir les espaces où se déroulent les projets en arts numériques comme liés ou contenus dans une communauté des arts numériques qui aurait une stabilité et des conventions relativement récurrentes²⁷². Si les assemblages que nous étudions adviennent au sein de centre d'art, ces derniers sont loin de constituer un espace clos. Nous allons détailler le cas de la Société des Arts Technologiques, un point nodal des arts numériques à Montréal.

La SAT, le PARC de Vidéographe, lieux de croisement de trajectoires multiples²⁷³

La multiplicité des activités menées au sein d'un centre comme la Société des Arts Technologiques illustre l'intérêt qu'il y a à la concevoir comme *place*. La SAT a été l'une des premières structures à promouvoir les arts numériques à Montréal. Beaucoup de praticiens des arts numériques y sont passés pour exposer, se former, ou y conduire leurs recherches et leurs créations²⁷⁴. Le centre se veut un lieu de rencontre et d'expérimentation pour les artistes et les technocréatifs de Montréal. Des expositions en arts numériques y

²⁷¹ Ce n'est donc pas la constitution plurielle et hétérogène des groupes de projet qui nous intéresse ici, notre matériau serait limité à ce niveau (voir chapitre IV).

²⁷² Massey problématise d'ailleurs explicitement cette notion de communauté (Massey, 1997).

²⁷³ Nous nous basons ici sur nos observations effectuées à la SAT lors de réunions de groupes de recherche universitaire liés au centre, comme le SenseLab d'Erin Manning, de nos participations à plusieurs réunions de l'International Game Developer Association (IGDA) s'étant tenues à la SAT, ainsi que plusieurs soirées festives organisées à la SAT par de grands éditeurs de jeux vidéo montréalais.

²⁷⁴ "Dans le milieu montréalais, je connais des gens. Le milieu est petit et Montréal est un village. Les créateurs en nouveaux médias connaissent tous la SAT et ils sont tous passés à la SAT." (A06)

sont organisées (souvent couplées avec des soirées plus festives où des VJ viennent présenter leurs dernières créations²⁷⁵). Le centre constitue aussi un lieu de rencontre et un lieu de travail pour les artistes qui désirent y développer des projets ou y mener des expérimentations (en lien avec des ingénieurs et des ressources technologiques du centre). Ces artistes peuvent être titulaires de bourses du Conseil des Arts du Canada ou encore être rémunérés par le centre comme artistes en résidence (ou être plus généralement stagiaires sans statut légal). Le centre offre aussi des formations sur des aspects techniques de la production en arts numériques ou plus largement de la production technocréative. Des groupes de recherches universitaires financés par des fonds de recherche institutionnels comme le CRSH ou le FQRSC peuvent aussi prendre périodiquement possession de certaines parties de la SAT²⁷⁶. Corrélativement, des séminaires de recherche rassemblant des professeurs et des étudiants peuvent avoir lieu au centre. Des artistes canadiens ou étrangers peuvent venir y présenter leurs dernières œuvres ou l'état de leurs recherches. Des réunions d'organismes plus largement liés aux secteurs multimédias montréalais s'y déroulent également. L'International Game Developer Association y organise régulièrement des rencontres où des *game designers* viennent présenter un jeu nouvellement produit et expliquer le processus de production et créatif ayant présidé à son élaboration. Si la présentation de jeux vidéo commerciaux peut sembler éloignée des attributions initiales du centre tourné vers les arts numériques, il est important de noter que les jeux vidéo servent de support à de plus en plus d'artistes numériques pour développer des œuvres interactives et que les jeux vidéo étaient l'un des médiums présentés à la 6^{ième} édition de la biennale de

²⁷⁵ Cela jette un éclairage sur la pluralité des activités de certains artistes que nous avons interrogés, et qui ont une activité de VJ qu'ils conçoivent, suivant le lieu de diffusion, comme une forme de divertissement élaboré ou comme une production artistique à part entière (voir à cet égard A08, dont l'une des productions a d'abord été présentée à des soirées *raves*, puis ultérieurement à la SAT lorsqu'il y fut invité en tant qu'artiste en résidence. Cette circulation de cette production montre les multiples sens que ces productions peuvent prendre suivant le contexte de diffusion).

²⁷⁶ L'Université de Montréal dispose d'un espace à la SAT et le logo de l'université figure sur l'une des entrées du centre.

Montréal en mai 2009 dédiée aux arts contemporains sous toutes leurs formes²⁷⁷. Plusieurs groupes comprenant des personnes travaillant ou ayant travaillé dans la production commerciale de jeux vidéo promeuvent les potentialités artistiques des jeux vidéo qui peu à peu rentrent dans l'orbite des arts numériques. La pluralité des activités d'un centre comme la SAT favorise ces rapprochements et ces métissages divers, et informe une singularisation de la pratique en arts numériques dans ce lieu.

Les centres d'art comme la SAT (mais aussi le studio Taarna ou encore Oboro) apparaissent comme des intermédiaires dans l'économie très informelle des projets d'art numérique sur Montréal. Ils mettent en relation des artistes, des savoirs, des technologies, des institutions diverses et permettent la constitution de groupes hybrides rassemblés autour d'un projet d'art numérique. La manière dont nous concevons la SAT comme croisement de trajectoires fait écho à la manière dont Mar et Anderson conçoivent C3West, un centre d'art de Sydney:

The analysis traces assemblage processes that generate dispersed working arrangements (partnerships, intersectoral, and interdisciplinary working interfaces) across apparently incommensurable domains, yet without forming overarching structures or requiring common rationales for cooperation. (Mar et Anderson, 2010, p.35)

²⁷⁷ Sur le site de la biennale, on peut lire: "Les membres du **TAG** ont pensé et créé des jeux dans l'esprit du partage et de la collaboration qui caractérisent la Culture libre. Ils produisent leurs propres jeux afin d'apporter des alternatives expérimentales et ouvertes par rapport aux jeux plus commerciaux. Le thème de la BNL MTL 09 évoquait aussi le potentiel créatif et interdisciplinaire du jeu indépendant tant pour le milieu universitaire que pour celui de l'art contemporain. Malgré l'ascension fulgurante de la culture du jeu vidéo, la connaissance plutôt superficielle de celle-ci par les artistes, les commissaires et nombre d'autres penseurs relègue le jeu aux marges des cultures officielles des musées et des universités. Pourtant, en tant que forme culturelle la plus influente à émerger depuis l'avènement du cinéma, le jeu domine la culture populaire et il incarne l'avenir d'une culture en réseau, hautement interactive et interdisciplinaire. La participation du TAG à la BNL MTL 09 a manifestement illustré le besoin d'ouvrir les frontières des formes de culture dites « officielles » afin que le jeu devienne à son tour une forme d'expression, d'expérimentation et de recherche à part entière." (<http://www.biennalemontreal.org/fr/lab-poreux>, visité en avril 2010)

(...) we conceive of C3West, a contemporary arts-based model, as a practice whose creative viability depends on the interlacing of many different assemblage elements, and on what can be made to happen at the intersections of these diverse elements. (Mar et Anderson, 2010, p.38)

Ces processus d'assemblage advenant au sein de la SAT peuvent amener une fluence dans les rôles occupés par le personnel travaillant de ce centre. Un des interviewés, artiste et ayant été gérant d'un centre d'artistes numériques nous explique qu'il a "trois ou quatre chapeaux" suivant les besoins de son centre :

Ça a toujours été difficile pour moi d'avoir un seul titre qui définissait exactement ce que je faisais (...)Étant donné que ma spécialisation a été pointue dans les nouvelles technologies, mais quand même assez large par rapport à l'éventail de choses que je pouvais faire, je me suis toujours trouvé à voyager comme ça." (A04).

Il occupe successivement les rôles de directeur de production, de coordinateur des activités de mixage vidéo-son (*VJying*) lors des expositions ou des événements plus festifs se déroulant dans le centre, il est aussi en charge des activités multimédias du centre même s'il estime ne pas avoir de spécialisation dans la multimédia. Considérer la SAT du point de vue des processus d'assemblage y advenant, comme réseau ouvert sur les flux extérieurs permet de prendre en compte la pluralité des éléments qui participent aux activités s'y déroulant, ainsi que la fluence des pratiques des personnes investies au sien de ces centres. Ce mode d'organisation vu comme un assemblage permet de mieux comprendre l'hybridation des pratiques des artistes numériques au sein de ces centres que nous allons décrire par après, notamment en ce qui concerne les arts et les technologies (voir section suivante)²⁷⁸.

Le caractère ouvert des centres d'arts numériques s'illustre au travers des modes – tâches - d'appariement ou d'agrégation entre les artistes et ces centres. Pour les artistes et plus

²⁷⁸ Cette optique théorique a des parentés évidentes, y compris au niveau du vocabulaire, avec les derniers développements de la théorie de l'acteur-réseau (voir notamment Latour, 2007a), quand bien même nos données proviennent d'entrevues et que nous n'avons pas suivi les acteurs comme nous l'enjoint Latour.

largement les technocratifs, les modes d'entrées et de sortie dans les centres en arts numériques sont plutôt flexibles suivant la structure considérée. Cela est en partie dû à la faiblesse de financement des centres en arts médiatiques, ces centres pouvant rarement employer de nombreux collaborateurs sur le long terme. A22, artiste et gestionnaire d'un centre d'art numérique nous précise qu'étant le seul employé rémunéré de son laboratoire, il n'a jamais voulu former des personnes à l'interne (suivant ses mots, les collaborateurs "gravitaient" autour du centre²⁷⁹). A22 dirige un laboratoire rattaché à un centre d'art médiatique²⁸⁰. Le laboratoire se définit sur son site internet comme un espace de recherche et d'expérimentation sur les nouveaux médias comprenant une salle d'expérimentation en nouveaux médias, d'artistes en résidence, de formation continue. Il voulait dès le départ que les modes d'entrée dans son centre soient beaucoup plus ouverts que ceux du centre d'art auquel il était rattaché, puisque son laboratoire se positionnait sur un domaine en développement pouvant bénéficier d'expertises externes diverses. Mais la grande ouverture du laboratoire et l'absence d'obligation d'adhésion a permis d'ouvrir le centre à des personnes qui n'étaient pas considérées comme des artistes (des programmeurs, des électrotechniciens, etc.) : " Ils deviendront membres quand ils s'apercevront de ce qu'on est en train de faire. Donc, ce n'était pas un critère au début. Comme ça, on a beaucoup ouvert nos horizons et on s'est attiré des personnes qui n'étaient même pas des artistes ou considérées comme des artistes.... Au PARC, on s'était dit que, puisque c'était un milieu en développement, on n'exigera pas que les gens deviennent membres. On sera beaucoup plus libre par rapport à ça." (A22).

²⁷⁹ Il mentionne toutefois dans la suite de son entretien qu'un électricien est aussi employé par le centre, pour aider sur les aspects techniques de projets particuliers soutenus par le centre.

²⁸⁰ Les centres d'arts médiatiques sont centrés sur la production vidéo, les performances et les nouveaux médias. Les centres d'arts ou les laboratoires en nouveaux médias sont plus spécifiquement dédiés aux nouvelles technologies, aux installations interactives, au développement d'outils informatiques matériel (interfaces) ou logiciel.

Les centres bénéficient de ces modes d'appariement lâches avec des artistes qui, à un moment de leur trajectoire, croisent le centre d'art et lui permettent de bénéficier de leurs propres pratiques, via notamment les programmes d'artistes en résidence :

Ça veut dire être au courant, rechercher, repérer ce qui est en train de se passer et si on voit quelqu'un, on l'amène et on lui propose quelque chose. Moi, je faisais ça beaucoup dans le programme « artistes en résidence ». Quelqu'un qui développe des choses intéressantes, qui peuvent intéresser le centre aussi – quand je faisais ça, c'était vraiment des personnes qui travaillaient sur des projets qui pouvaient nous forcer, nous, à un certain développement. Donc, ce type de projets ou de personnes-là qu'on allait chercher, c'était vraiment des personnes qui travaillaient sur des projets qui pouvaient aussi nous forcer à développer nous-mêmes, à l'intérieur du PARC et de Vidéographe, une expertise. Ils nous donnaient l'occasion de développer une certaine expertise, soit par la programmation des microcontrôleurs, soit par le développement d'une interface particulière qui pourrait être utilisée par la communauté par la suite. C'était une des choses dont on avait parlé. (A22)

L'"expertise" évoquée par A22 et qui peut se constituer grâce aux collaborations temporaires d'artistes avec le centre est une dimension importante de l'activité des centres d'arts numériques, particulièrement au PARC qui est axé sur l'aspect expérimental de la pratique en arts numériques. Le développement de nouveaux outils de création est un volet d'activité important du laboratoire PARC qui organise par ailleurs des formations sur des outils plus spécifiquement dédiés aux arts numériques. Le laboratoire offre par exemple des formations sur Arduino, un logiciel à code ouvert couplé à une interface sensorielle permettant de convertir les informations reçues par l'interface en signaux contrôlant des lumières ou des moteurs²⁸¹.

²⁸¹ Suivant le site internet d'Arduino: "Arduino is an open-source electronics prototyping platform based on flexible, easy-to-use hardware and software. It's intended for artists, designers, hobbyists, and anyone interested in creating interactive objects or environments. (...) Arduino can sense the environment by receiving input from a variety of sensors and can affect its surroundings by controlling lights, motors, and other actuators" (site web d'Arduino: <http://www.arduino.cc/>). Il est intéressant de noter que le laboratoire exige des personnes suivant la formation une connaissance préalable de logiciels grands publics comme

Le caractère expérimental de la pratique en arts numériques, le croisement que la pratique en arts numériques implique entre différents savoirs, différentes institutions s'articulent à la grande ouverture aux personnes et aux savoirs extérieurs dont font preuve plusieurs centres d'arts numériques. Comme le confie A11 en charge d'un centre d'art²⁸² : " Nous avons à cœur d'impliquer des gens de différents milieux, de différentes pratiques." (A11) Cette politique d'ouverture envers les personnes non directement liées au centre lui permet de s'adjoindre momentanément des expertises très pointues, de constituer des "banques de personnes ressources" et de favoriser les collaborations sur des projets à l'interne ou de projet extérieur au centre :

Q. : Tu veux parler de personnes qui étaient employées de Vidéographe, mais pas du PARC? M.F. : Non, pas nécessairement. C'était vraiment des personnes qu'on soutenait dans leur projet. À un moment donné, on prenait leurs compétences et on les liait avec d'autres projets qu'on soutenait. Donc, quand je disais tantôt qu'on faisait beaucoup de rencontres avec les personnes qui font des projets qu'on soutenait au PARC et à Vidéographe aussi, on mettait les personnes en lien finalement. Par exemple, une personne nous arrivait avec un projet de « streaming » entre la France et le Québec et avait besoin d'un programmeur Linux ou d'un spécialiste des réseaux ou d'un spécialiste de la caméra Web, on allait chercher une personne qu'on avait déjà soutenue dans des projets et on les faisait se rencontrer. Q. : Vous formiez ainsi une banque de personnes ressources. M.F. : C'est ça. Un réseau, si on veut. Les gens font partie de plusieurs réseaux, c'est clair, mais on a su développer ce genre d'échanges là et après ça, ça marchait tout seul. Les gens se rappelaient, faisaient leur projet et

Illustrator, Photoshop et Indesign, faisant partie de la suite créative d'Adobe. La maîtrise de logiciels dédiés aux arts numériques peut dans certains cas impliquer la maîtrise de logiciels grand public de production multimédia. Les formations assurées par le centre PARC comprennent des initiations à des logiciels moins spécialisés relevant de la production vidéo (les logiciels *Final Cut Pro* et *After Effect* par exemple).

²⁸² A11 parle durant l'interview de son centre comme d'un laboratoire. Toutefois, la définition que nous avons donnée des termes de laboratoire et de centre nous amène à assimiler son organisation à un centre d'arts numériques. Un laboratoire impliquerait une structure plus lourde ainsi que des liens formels avec les mondes de la recherche et du développement.

nous autres, on les soutenait en leur donnant accès à l'espace, aux serveurs et à certaines ressources techniques. On a aussi un électricien qui est in house, à l'interne. Q. : Est-ce que vous sollicitiez des projets aussi? Ou était-ce seulement des gens qui venaient vers vous? M.F. : Oui, on sollicitait des projets. On avait des projets spéciaux. On faisait un appel de dossiers pour des projets Web, par exemple, des localisations, etc. (A22)

Ainsi, une des activités du centre est de développer des échanges entre différentes personnes ayant des expertises complémentaires. Ce rôle de mise en relation de savoirs - ou compétences, dans le discours des interviewés - entre des personnes appartenant à une pluralité de réseau est primordial dans un secteur où les savoirs technologiques liés à la pratique artistique, largement expérimentaux, ne sont pas codifiés ou dépendant de systèmes de formation institutionnels²⁸³. Comme le note Grabher :

(...) core competencies in project ecologies, rather than internal resources in a strict sense, are abilities to mobilise resources in a highly fluid organisational ecology; in other words, to (re)combine internal and external resources. In this sense, learning experience in establishing collaborative

²⁸³ Nous avons qualifié dans le chapitre précédent ces savoirs technologiques afférents à la pratique en arts numériques de "savoirs mineurs". Le développement des filières universitaires en arts numériques pourrait toutefois amener des évolutions pour les centres d'art numérique montréalais. Will Straw décrit un des modes de formation dans les milieux culturels à l'aide du concept de scène: "Artistic scenes, for example, have long interacted with traditional structures for the transmission of creative interests and skills. In earlier periods, training was transmitted through the more formal and hierarchical relationships of mentor to student, master to apprentice. Formal training persists in the cultural field, of course, institutionalized within art schools or in the career ladders that mark the music or film industries. Increasingly, however, the knowledges required for a career in artistic fields are acquired in the movement into and through a scene, as individuals gather around themselves the sets of relationships and behaviours that are the preconditions of acceptance. Here, as in scenes more generally, the lines between professional and social activities are blurred, as each kind of activity becomes the alibi for the other. The "vertical" relationship of master to student is transformed, in scenes, into the spatial relationship of outside to inside; the neophyte advances "horizontally", moving from the margins of a scene towards its centre. A variety of urban media (from alternative weekly newspapers to Internet-based friendship circles) now act as way-finding aids in this process." (Straw, 2004, p. 415). Les formes de mobilité horizontale que nous observons chez les artistes numériques (aucun ne gravit verticalement les échelons d'une entreprise par exemple. L'enjeu pour eux est plutôt être le plus au centre possible de projets intéressants) font écho à ces nouveaux modes de formations décrits par Will Straw.

ties and (re)activating latent project networks that cut across multiple organisational boundaries yields specific 'project capabilities' (Davies and Brady, 2000)." (Grabher, 2002c, p. 1915).

Pour les artistes, l'intégration dans une multiplicité de réseaux, par le biais de leur pratique personnelle, par la participation à l'organisation d'un centre d'art numérique, par leur lien avec l'université, l'industrie, le milieu des médias engendre un surcroît d'activité. Le vocabulaire utilisé par A22 est révélateur : même s'il affirme que le centre soutient d'abord des personnes, il poursuit : "À un moment donné, on prenait leurs compétences et on les liait avec d'autres projets qu'on soutenait." Les "compétences" semblent n'être pas rattachées tant à des personnes que circuler par elles-mêmes, constituer la logique de mise en commun de personnes, de technologies, d'institutions autour d'un projet particulier. Dans le vocabulaire d'A22 transparaît une désindividualisation des compétences, où les compétences ou les savoirs requis pour un projet sont moins attachés à des personnes qu'à leurs potentialités et leur inscription dans un projet particulier.

Dans le même ordre d'idée, les projets ou les actions menées par les centres peuvent se faire de manière relativement informelle : "Par exemple, pour la Fondation Daniel Langlois, un artiste qui vient d'Afrique du Sud pour deux semaines, est-ce qu'il pourrait faire une présentation? De manière informelle, on appelle nos membres, ceux qui seraient intéressés par ce type de projet, et on regroupe 25 personnes sans avoir besoin de faire de communiqué, de la pub ou de ci et de ça." (A11) Ce caractère informel renforce l'importance pour les artistes de faire partie des réseaux qui sont susceptibles d'organiser des événements ou des projets pouvant nourrir leurs propres pratiques, voir leur permettre de s'intégrer à de nouvelles dynamiques de recherche ou de création. Pour A05, son intégration au milieu des arts numériques et son appartenance à une pluralité de réseaux (en infographie, en arts visuels) lui permettent néanmoins de se tenir au courant des derniers outils et des dernières technologies potentiellement utilisables dans sa pratique en arts numériques :

Oui. J'ai été sur le conseil d'administration de Prime, d'Infographie Canada qui a malheureusement disparu. Je travaille actuellement dans un autre organisme, qui est le Regroupement des artistes en arts visuels. Donc, oui, je m'implique à différents niveaux dans le milieu. Q : Est-ce que ça vous apporte quelque chose? Peut-être pas nécessairement quelque chose que ça va vous apporter, mais plutôt est-ce que vous avez envie de donner à ce milieu-là? R : Oui, parce que c'est, en fait, construire son milieu. Je pense que si on ne s'implique pas, on ne peut pas non plus mettre de l'avant les choses dont on a besoin, mettre en place les choses dont on a besoin dans le milieu. Pour moi, ça m'apparaissait important de le faire, de connaître les agents du milieu aussi. Connaître les personnes actives dans le milieu, c'est important parce que ce sont des gens qui, un jour ou l'autre, vont avoir une information sur tel outil, telle nouvelle technique. Pour moi, c'est important de rester en contact dans ce domaine-là. Si je faisais de la peinture, ce serait différent. Q : Finalement, le médium technique oblige à... R : Oui, il oblige à aller vers les autres parce qu'on ne peut pas toujours avoir toutes les informations, c'est impossible. (A05)

Les multiples contacts d'A05 lui permettent de se tenir au courant dans un milieu des arts médiatiques où le contrôle de l'information est très important du fait notamment des technologies et de la complexité impliquée (multiplicité des réseaux d'inscription aussi). A05 peut aussi mobiliser ces réseaux pour lancer des projets qui n'apparaissent pas attachés à une organisation particulière, mais constituent plutôt une mise en relation d'une pluralité d'éléments de son réseau²⁸⁴. Comme nous l'avons vu dans le chapitre sur les technologies, les savoirs technologiques développés autour des projets d'arts numériques sont très locaux. L'affiliation au milieu des arts permet de rester au courant des derniers outils développés dans les créations en arts numériques²⁸⁵. Cette inscription dans une pluralité de réseaux semble essentielle pour une pratique artistique qui nécessite l'emploi de technologies très

²⁸⁴ Des institutions comme la SAT ou Vidéographe pouvant participer à divers niveaux à ces mises en relation, mais sans capter ou contrôler entièrement les projets comme nous l'avons vu.

²⁸⁵ Les technocratifs travaillant dans les effets spéciaux basent à l'inverse leur pratique sur des technologies distribuées par des compagnies spécialisées en production de logiciels professionnels, comme l'entreprise Softimage à Montréal qui produit des logiciels de création pour les secteurs de l'animation.

complexes et donc la collaboration d'une pluralité de technologies et de personnes maîtrisant ces technologies dans le cadre d'une production artistique. A06 évoquait lui aussi lors de l'entretien l'importance de collaborer avec plusieurs personnes pour la pratique artistique en raison, notamment, de la complexité des technologies impliquées. A04, à l'issue d'une exposition de ses œuvres à Atlanta, réalise qu'il a besoin de s'adjoindre des collaborateurs pour garder un contrôle satisfaisant sur ses œuvres (notamment en raison de la lourdeur des équipements et de la complexité des technologies impliquées).

Il ne semble donc pas y avoir de savoir-faire relevant des arts numériques que l'on pourrait clairement rattacher à un centre; les centres d'arts ne forment pas des communautés fermées, détentrices de compétences figées; ils consistent plus en des arrangements flexibles où collaborent des personnes, des technologies, des savoirs, des institutions diverses réunies autour de projets et se singularisant dans ces centres. Ces centres, en tant que *place*, apparaissent plus comme des points de contact entre des trajectoires diverses ayant débuté à l'extérieur du centre et qui se poursuivront à l'extérieur du centre (Massey, 2005; Shields, 1997, p. 3). Si ce mode de fonctionnement permet au centre de profiter des apports de personnes extérieures, il permet aussi de disséminer les pratiques du centre, son expertise sur certaines technologies à l'extérieur²⁸⁶. A11 nous parle aussi des formations de son centre d'art qui sont ouvertes à des professionnels travaillant en entreprise ou des artistes, les artistes travaillant sur des projets reconnus par le centre comme artistiques bénéficiant certes de tarifs réduits²⁸⁷. Il n'existe pas d'insularité au sein de laquelle la compétence pure en arts numériques se définirait par delà les compromissions avec les pratiques technocréatives employées dans un but productif. Si la participation à des projets

²⁸⁶ Dans l'industrie du jeu vidéo, il existe une règle de production qui veut que tout outil informatique développé dans le cadre d'un projet doive arriver à un état de finition suffisant pour qu'il puisse être réexploité dans le cadre d'autres projets, même si l'outil informatique n'est pas utilisé dans le cadre du projet initial pour lequel il avait été développé. Il s'agit d'un bon exemple de potentialité ouvert dans le cadre d'un projet, mais dont les effectivités dépassent le cadre du projet particulier (voir Blais 2009).

²⁸⁷ Beaucoup de travailleurs de l'industrie du multimédia qui peuvent suivre des formations dans les centres d'arts numériques travaillent sur des projets technocréatifs.

en arts numériques n'est évidemment pas complètement libre, les personnes gravitant autour d'un centre d'art, y suivant des formations, collaborant sur un projet ponctuel, n'ont pas besoin d'être préalablement reconnues comme artistes pour y avoir accès. A04 par exemple a intégré un centre d'art électronique par le biais de sa conjointe qui en était membre. Il a eu ensuite la possibilité de réaliser sa première œuvre d'art, profitant d'un projet où les participants devaient être des néophytes en arts numériques pour participer au projet – il s'agissait du concept même à la base du projet.

Les modes d'appariement souple des projets avec les artistes, les institutions, les organismes divers autorisent des métissages de pratiques traditionnellement rattachées à des univers distincts. Nous allons nous intéresser aux métissages entre sciences et arts au sein de ces centres.

Métissage entre sciences et arts au sein de *transformative set-ups* (arrangements transformatifs)

Nous allons dans cette section mettre en regard les formes de l'organisé au sein des centres d'arts numériques, l'usage des technologies et la pluralité des attributions des artistes au sein de ces assemblages²⁸⁸ organisationnels technologiques²⁸⁹.

Les centres d'arts ou les groupements d'artistes autonomes auxquels sont affiliés les artistes interrogés ne sont pas les seules modalités de collaboration existant dans le domaine des arts numériques. Comme nous l'avion déjà remarqué, Mercury et Bardini distinguent trois

²⁸⁸ Nous préférons le terme assemblage au terme de collaboration, puisque ce dernier sous-entend une collaboration entre humains en vue d'un but prédéterminé. Comme nous le verrons, réduire les assemblages humains-technologies-institutions prenant place à l'occasion d'un projet artistique serait appauvrir la diversité des processus y advenant.

²⁸⁹ C'est une manière de croiser les analyses du chapitre concernant les technologies et celui concernant les modes d'appariement dans les centres d'art numérique.

modalités d'accès aux nouvelles technologies et de formation d'expertise pour les artistes numériques depuis les années 60 : les recherches financées par des artistes autonomes, les centres d'arts numériques ou médiatiques dirigés par les artistes, et enfin les laboratoires de recherche. Plus la création nécessite des moyens technologiques développés, plus la pratique est susceptible de se dérouler au sein de laboratoires de recherche institutionnels (Century & Bardini, 1999, p. 257)²⁹⁰. Parmi les artistes interrogés dans notre enquête, aucun ne semble être passé par les laboratoires institutionnels (comme le centre Banff). Ils ont en revanche tous croisé les trajectoires de centres d'arts numériques comme Oboro, Videographe, la SAT, Taarna. Ces centres et les modalités de collaboration au sein de ces centres seraient comparables au "temporary media lab" évoqué par Century :

The assembly of scientist-artist-engineer teams usually takes place in a specific context of application, which can range widely from art commission to teams of more or less equal artist-scientist researchers. In many cases, the crucial collaborative communication still takes place in face-to-face encounters, as a rule laboratory or production rather than seminar/theoretical settings. Where distant teams work on common projects, periods of intensive "residential" development are interspersed with tasks still often divided by discipline. This makes particular sense for cyclical, iterative projects, like system design and development, where the learning by using can only go on so long before major overhauls are needed. The temporary media lab notion is the most lightweight version of the contingent manner of organizing the conjuncture of artists, programmers, and theorists; it contrasts with the high-overhead, large-permanent staffing of the centres like the ZKM or IRCAM. (Century, 1999, conclusion)

Le concept d'arrangements transformatifs (*transformative setup*) permet de rendre compte des dynamiques de collaboration dans les centres d'arts et plus généralement au sein des projets en arts numériques. Century et Bardini donnent un exemple de configuration où les

²⁹⁰ Ce qui amène certains artistes, comme A05, à chercher à réaliser des œuvres qui demandent moins de moyens afin de pouvoir plus contrôler sa pratique.

artistes collaborent avec des informaticiens²⁹¹. Leur fonction au sein de l'arrangement transformatif peut passer, suivant leur niveau de connaissances en programmation notamment, d'artiste à technicien/programmeur, leur permettant d'encadrer le plus complètement possible leur création :

The authors contend that this question embraces such dimensions as the extensibility and openness of the software and hardware systems, cultural and disciplinary diversity, and the ability of persons to move between pre-set or stereotyped roles (such as artist, developer/designer, theorist or user). To the extent that the set-up is able to economically and quickly accommodate adaptability, diversity and mobility, we call it a "transformative set-up." (Century & Bardini, 1999, p. 257)

Mercury et Bardini défendaient la thèse que ces arrangements transformatifs donnaient lieu à des cyborgs, hybrides d'humains et de technologies employées dans le cadre du projet artistique. Le concept de cyborg mettait en avant le rôle actif, constitutif joué par les technologies au cours du processus de création, qui selon Mercury et Bardini échappaient en grande part aux artistes et à leurs intentions artistiques initiales. Même si dans leur article, Century et Bardini référaient à un laboratoire de recherche institutionnel, le Banff Center for the Arts, une institution publique dédiée à la formation et à la recherche dans les beaux arts, leurs observations résonnent fortement avec les modes de collaboration en réseaux que nous avons décrits précédemment et qui sont en œuvre dans les centres d'arts numériques montréalais auxquels les artistes interviewés sont généralement intégrés. Le milieu des arts numériques évoqué par les interviewés est un milieu où se côtoient artistes et ingénieurs. Beaucoup d'interviewés évoquent leurs modes de collaboration avec des ingénieurs :

« Le milieu à ce moment-là, ben moi j'étais plus en contact avec un milieu artistique, mais je trouvais le milieu aussi de recherche, parce que par exemple au studio Taarna, c'était des programmeurs, y'avait une quinzaine

²⁹¹ Qui seraient, suivant notre optique théorique, assimilables à un nexus whiteheadien comme système de relations connectant des entités actuelles.

de programmeurs qui travaillaient là et l'intérêt c'était vraiment de partager par exemple nos besoins à nous en tant qu'artistes et finalement transmettre ça aux programmeurs pour qu'ils arrivent à créer des interfaces mieux... plus adéquates ou en tout cas de trouver des choses de plus en plus intéressantes, de trouver par exemple des textures de peau, faire des cheveux en 3D, la capture de mouvement, l'expression faciale, c'était des trucs vraiment stimulants, parce que justement c'était très avancé par rapport au marché public à ce moment-là. » (A01, qui visiblement n'a pas vécu de telles expériences d'innovation en travaillant chez Ubisoft)

Le contact entre les artistes et les ingénieurs, et les sciences et les arts, permet aux artistes d'expérimenter l'usage des technologies dans leurs créations. Ces modes de collaboration sont particuliers aux centres d'arts numériques et se retrouvent rarement en entreprise où la division des tâches amène généralement à une séparation des rôles créatifs et des rôles techniques²⁹².

Il ressort des interviews un goût des artistes pour la dimension technologique de leurs créations et pour la dimension expérimentale de leur activité. Cette dimension expérimentale - qui a partie liée aux spécificités de la pratique en arts numériques - implique souvent, comme nous l'avons vu, des détournements de technologies. Au sein des arrangements transformatifs, le rôle des artistes n'est pas limité à la conceptualisation esthétique des projets. Plusieurs des artistes interrogés participent à l'implémentation

²⁹² "La compagnie recevait des fonds en recherche et développement et travaillait avec un groupe d'ingénieurs qui est arrivé par la suite pour créer différents outils. Le problème, c'est que les ingénieurs travaillaient de leur côté. La compagnie était vraiment divisée en deux parties. Ils créaient toute leur structure de programmation. Ensuite, ils venaient nous voir et ils nous disaient: « Maintenant, il faut faire l'interface. » Le problème, c'est qu'en faisant l'interface, l'utilisateur réagit d'une certaine manière vis-à-vis le projet et ça remet en question toute la programmation derrière. Donc, ils ont créé plusieurs projets impossibles à réaliser à cause de cette espèce de séparation. Après sept ans, j'en avais marre de ce rôle-là aussi. Je voulais être impliqué plus directement dans la création des projets. Alors, j'ai décidé d'aller en maîtrise et d'étudier plus directement sur la relation entre la sphère technologique et la sphère artistique."(A02)

technique de leur projet artistique, quitte à avoir des pratiques que l'on croirait réservées aux informaticiens :

The technological decision to use a CAD-based approach—in which a static model of the environment was imported and then assigned behavior in VR—was paralleled by an analogous process on the social side : the artist first had to behave as a designer or (if and when possible) as a programmer, then (and only then) as a figure of the user, a performer. In this, it can be said that the socio-technological set-up was successful in its attempt to enroll the artists, as it somehow changed or translated their social identity as a group in the process. But this flexibility did not extend to the point of permitting the artists to move easily between the roles of user and designer (and, in some cases, programmer). (Century & Bardini, 1999, p. 258)

Nombre d'artistes font de la programmation informatique dans le cadre de projets artistiques, cette pratique de programmation se singularisant d'une manière particulière au projet artistique dans le cadre duquel elle est convoquée. Un exemple parmi d'autres : A22 explique comment pour un projet, il a programmé des algorithmes sonores évolutifs. A22 nous explique que les artistes indépendants qui représentent le noyau dur des collaborateurs de son centre d'art ont une connaissance de la programmation informatique et de l'électronique :

Ce sont principalement des artistes indépendants qui font de la programmation, donc qui sont capables de programmer en C-Plus ou faire des « patches » en « max » ou en (inaudible) et ce sont aussi des personnes qui connaissent l'électronique. Pas nécessairement des personnes qui sont capables de développer des circuits électroniques, ce ne sont pas des électrotechniciens, mais qui sont tout de même capables de créer de l'électronique. Beaucoup de ces personnes sont issues des universités, en fait. (A22)

L'articulation des pratiques et savoirs esthétiques et scientifiques ou technologiques évolue dans le temps. Lorsque des artistes (A01 notamment) nous parlent de leurs collaborations avec des informaticiens dans les années 90, ils semblaient plus dans un rapport de dépendance envers eux; ils leur transmettaient leurs demandes d'outils ou de technologies

sans prendre part à la programmation même. Or la situation décrite par A22 et qui concerne des artistes indépendants ayant entre 20 et 30 ans est différente : les artistes sont à même de programmer ou de confectionner des interfaces informatiques. La récente mise en place de formations aux croisements des arts et de l'informatique dans les années 2000 a sans doute permis aux artistes numériques les ayant suivis de changer le rapport dans leurs collaborations avec les informaticiens, en leur donnant une sensibilité aux aspects informatiques et esthétiques de leur pratique et en les articulant²⁹³.

A04, qui a un statut hybride de technicien informatique et d'artiste numérique, collabore sur des projets d'arts numériques en tant que technicien et avoue qu'il aimerait sur ces projets être plus intégré dans la création, montrant par là la possibilité d'une fluence entre les rôles de techniciens et ceux d'artistes. C'est, du reste, ce que mettait en évidence notre étude du rapport des artistes numériques aux technologies : ces technologies ne peuvent être appréhendées comme de simples outils, mais participe directement à la production d'une subjectivité artistique. Cela fait écho aux mécanismes de collaboration dans les centres d'arts numériques, au sein desquels les fonctions de chaque participant sont peu définies et susceptibles de reconfiguration suivant l'avancée du projet sur lequel ils travaillent. Ainsi, les modes de l'organisé dans les projets en arts numériques demandent une négociation constante des différents rôles professionnels et peuvent favoriser des accointances avec la manipulation ou l'expérimentation de technologies par les artistes. Les artistes, les techniciens, les directeurs artistiques d'un projet d'arts numériques doivent sans cesse négocier un mode de l'organisé qui apparaît situé et articulé aux particularités du projet²⁹⁴.

²⁹³ Nous pensons aux formations en arts informatiques existant dès les années 80 à l'UQAM, mais aussi aux programmes plus récents de « computation art » à l'université Concordia de Montréal (http://www.concordia.ca/info/futurestudents/undergraduate/programs/subjects/BFA_ComputationArts.php, consulté en avril 2010).

²⁹⁴ Dans un article paru en 2002, Shields (2002) "refutes the OECD's presumption that knowledge is an intangible, fixed asset, by showing the importance of context, scale and the 'virtuality' of knowledge in risk-management, communication, and knowledge management. Knowledge exists only in the contexts of particular locales and in relation to defined purposes. These might include projects in specific places, as well

Comme le note Massey : "There can be no assumption of pre-given coherence, or of community or collective identity. Rather the throwntogetherness of place demands negotiation."(Massey, 2005, p. 141). La négociation ne s'opère pas seulement entre les personnes prenant part au projet, mais aussi entre les technologies impliquées, les savoirs afférents, les diverses institutions y participant.

Les trajectoires qui se croisent à l'occasion d'un projet artistique au sein de ces arrangements transformatifs ne sont pas seulement celles d'humains et de technologies, mais aussi celles d'institutions. Lors d'un projet au sein du centre Oboro, A22 nous explique que les artistes utilisaient un système de positionnement spatial local développé pour le projet en collaboration avec l'École Polytechnique et une compagnie privée. Ces collaborations entre artistes et ingénieurs, où les artistes prennent part à la mise en œuvre technologique de leurs projets, peuvent amener une nouvelle manière d'envisager la science :

Je dirais que c'est plus à l'inverse (...) L'enjeu le plus important là-dedans est le statut de la participation des artistes. Tout ce qui est développement au niveau des technologies. C'est assez intéressant. Je remarque au niveau des paradigmes scientifiques des dernières années qu'il commence à y avoir des rapprochements beaucoup plus forts avec la philosophie et même avec la spiritualité et avec toutes sortes d'autres domaines. On commence à sentir

as knowledge relevant to larger scales, such as the operation of a national or international organization or project. Knowledge is an analytic operation flowing from the synthesis of information. This includes translating general and global-scaled information into relevant knowledge by combining and selecting information in relation to the needs in specific locales. Out-of-context or separated from projects, knowledge is dead information; it is trivia." (Shields, 2002, p. 26). Nos propres analyses s'inscrivent dans le droit prolongement de cette conception de la connaissance comme située, attachée à des projets spécifiques. Shields insiste ici beaucoup sur la notion de connaissance. La réification des connaissances et des compétences est un trait caractéristique du discours actuel sur la nouvelle économie où le travail immatériel tend à devenir prépondérant dans les économies occidentales. Toutefois, comme l'indiquent Hardt et Negri, la production capitaliste contemporaine, accélérée, flexible, implique la mobilisation non seulement de connaissances situées, mais aussi des affects des travailleurs, des aspects matériels et somatiques de la production "immatérielle" (Negri & Hardt, 2001, p. 56).

*que la science, la prétention de la science – mais ce n'est pas généralisé – disparaît. Il y a des ouvertures. (A11)*²⁹⁵

La technologie développée avec l'école Polytechnique n'est pas juste un outil utilisé par les artistes comme outil neutre, mais participe d'un processus à l'issue duquel les artistes, les ingénieurs, les savoirs et les institutions impliquées sont altérés²⁹⁶. Les ingénieurs peuvent être amenés à repenser le savoir scientifique à distance d'un certain téléologisme, les artistes peuvent voir leur intention artistique initiale se métisser au contact des technologies qui participent activement au développement du projet et de l'œuvre artistique.

Les dynamiques mises en place à l'occasion d'un projet particulier peuvent avoir des résonances dans la trajectoire ultérieure des artistes y ayant pris part – notamment en ce qui concerne les outils technologiques développés au cours des projets, les pratiques effectuées et les savoirs afférents. Ainsi, les savoirs particuliers développés autour d'un projet peuvent avoir une certaine effectivité dans le cadre de projets ultérieurs menés par les travailleurs créatifs. Toutefois, l'ordre relatif et transitoire propre à un projet particulier ne sera pas directement transposable dans le cadre d'un projet ultérieur. Il ressort des récits des artistes que les modes de l'organisé de chaque projet artistique sont articulés aux particularités du projet, aux technologies utilisées, aux trajectoires postérieures des artistes et des techniciens ou scientifiques prenant part au projet. Ces conclusions mettent en évidence les limites d'analyses des pratiques artistiques et créatives en termes d'industries culturelles ou

²⁹⁵ Mais ce qui est intéressant c'est que l'autoformation fait remettre en question le rôle de la science classique (voir l'artiste numérique qui parle de science, de l'école polytechnique qui collabore avec un centre d'Art et de la remise en question de la science moderne: le fait que les artistes se forment eux-mêmes sur les aspects technologiques leur permet d'avoir plus largement un discours critique sur les sciences (voir aussi *Strange Weather* de Beck): "As Beck (1992) and Giddens (1991) have argued, what enables new forms of reflexivity to flourish in the now post-traditional situation is the sense of 'freedom' generated by the flight from the past but also, more substantively, developments such as enhanced travel and social mobility, the remarkable growth of formal and self-directed education, and the (related) rapid dissemblance of uncritical belief in the 'truths' offered by government, science and other 'experts'" (Banks, 2007, p. 98)

²⁹⁶ Pour une étude des croisements entre pensée scientifique et pensée artistique, voir les travaux de Wilson (Wilson, 2001).

d'organisation qui chercheraient à attacher les pratiques et les savoirs développés à une organisation ou une entreprise particulière.

Conclusion milieux arts numériques : parcours comme trajectoires et couplage d'activités

Les modes d'affiliation aux milieux des arts numériques apparaissent pluriels et ont de multiples effectivités sur les trajectoires des artistes numériques et sur des lieux privilégiés comme les centres d'art numérique à Montréal. S'ils permettent de développer une carrière d'artistes numériques, ils permettent aussi plus généralement de prendre part à la gestion des arts numériques (organisation d'exposition, direction artistique dans un centre d'art), d'avoir accès à des formations, des technologies, d'instaurer des modes de collaboration avec des entreprises privées, bref, de participer d'une multiplicité de trajectoires parallèles qui participent au maintien d'un milieu des arts numériques à Montréal et à l'étranger.

Nous considérerons les groupes de projet en arts numériques comme des occurrences advenant grâce à une pluralité d'éléments comme trajectoires qui participent à l'endurance²⁹⁷ de la pratique en arts numériques²⁹⁸. Voir les lieux géographiques non plus seulement comme des étendues physiques, mais en tant que croisements de multiples trajectoires, amène à prêter attention à la multiplicité des éléments qui donnent la coloration d'un lieu à un moment donné. Beaucoup de ces éléments ne sont pas indigènes au lieu considéré. Pour prendre une analogie, l'ambiance particulière que l'on retrouve dans un café

²⁹⁷ Nous nous inspirons ici des pistes qu'ouvre Whitehead avec son concept d'endurance. Quelque chose qui endure, persiste, se modifie par le fait même de perdurer (Halewood & Michael, 2008, p. 49-50).

²⁹⁸ De la même manière, dans le chapitre sur les technologies, nous avons cherché à mettre en évidence l'attachement et le lien – la concrescence – qui existait entre les technologies, les savoirs afférents à ces technologies et l'artiste.

parisien est due autant au café qui vient de Colombie qu'au mobilier qui vient d'Italie, du serveur qui vient d'Auvergne²⁹⁹. Pour autant, le croisement de ces différentes trajectoires entre en condescence le temps d'un café sur une terrasse et donne au lieu sa spécificité (son "Gefühl"), ce qui fait qu'il n'est réductible à aucun autre lieu. Suivant Massey, la spécificité de ces groupes tient au croisement de multiples trajectoires (et pas seulement d'humains³⁰⁰). Il en va de même pour les centres d'arts numériques que nous avons vus ici. Leur singularité, toujours instable et à re-performer, surfaçait dans les interviews quand les interviewés évoquaient des groupes de projet qui à un moment rassemblaient des artistes, des ingénieurs, des technologies. La nostalgie avec laquelle les interviewés évoquent ces groupes de projets passés tient à leur singularité, caractère instable et transitoire des différents éléments participant de leurs constitutions. Dans les récits des interviewés (par exemple A01 évoquant le centre d'arts numériques Taarna), nous sentons bien que la singularité d'un tel groupe, de l'assemblage hétérogène auquel il a donné lieu à un moment donné, apparaît non réitérable aux interviewés, ce qui nourrit la nostalgie que l'on sent dans le récit de certains au sujet de collaborations passées au sein de ces centres. En mettant en avant les circulations des pratiques créatives et des artistes entre plusieurs espaces de production, nous ne nions pas la spécificité des espaces dédiés aux arts ni même leur utilité. Mais il s'agit de lieux complexes et il est d'autant plus intéressant de les considérer sous l'angle des divers flux les informant plutôt que de les postuler purs ou à part. Ce postulat

²⁹⁹ Adapté de Massey (Massey, 2005).

³⁰⁰ Comme le remarque Laurent Blais: "La collaboration peut être comprise comme trajectoire au sens où elle met, très concrètement, des personnes et des objets en interrelation. Il ne s'agit pas simplement de rencontres entre des artistes aux différents parcours, mais d'une hétérogénéité d'agents, de toutes sortes et de toutes catégories, qui sont mis en commun, mobilisés, par la collaboration. Par exemple, comme j'en ferai la démonstration plus tard, lorsqu'un artiste enregistre un couplet sur la chanson d'un autre, ce n'est pas seulement deux individus qui collaborent: ce sont des publics, des entreprises, des institutions publiques (et toute l'idéologie qui sous-tend leur existence), des réputations, des discours sur le genre rap, des «crédibilités», etc. qui sont convoqués." (Blais, 2009, p. 83-84).

qui conférerait une exceptionnalité a priori à ces centres donnerait une bien pauvre représentation des rapports de pouvoir qui s'y jouent³⁰¹.

Il y a beaucoup d'effectivités attachées au fait de demeurer dans un groupe de projet en arts numériques, à la fois pour les centres et pour les artistes. Ce sont ces effectivités que notre conceptualisation particulière a permis de mettre en évidence. La singularité des regroupements ou de projets en arts numériques est à mettre en regard des efforts que les artistes déploient pour rester engagés dans des projets particuliers, parallèlement à d'autres activités. Lorsqu'il collabore sur un projet, un artiste préhende³⁰² beaucoup d'éléments assemblés à ce projet (des technologies, des collaborateurs, des "expertises"³⁰³). Si un artiste engagé à un moment de sa trajectoire dans un projet ou un lieu particulier, bifurque vers d'autres projets ou d'autres lieux, les trajectoires qui permettent le maintien du premier lieu évoluent³⁰⁴. L'artiste peut avoir des difficultés à retourner vers le premier projet, la configuration de ce projet évoluant. Nous avons observé que les parcours des artistes se

³⁰¹ Nous sommes en ce sens d'accord par exemple avec McRobbie et Forkert qui rendent compte de la colonisation des formations artistiques par le discours entrepreneurial (McRobbie & Forkert, 2009), mais encore faudrait-il préciser ce que pourrait être une formation artistique "en soi". Nous reviendrons sur les enjeux de la formation en conclusion.

³⁰² Pour Whitehead, la préhension renvoie à l'idée de se saisir d'une chose, et de devenir autre dans et à travers ce processus de saisie (à l'inverse d'un saisissement d'outil par exemple) (Whitehead, 1979). Nous retrouvons aussi cette idée chez Latour: dans l'exemple d'une personne avec une arme à feu: cet assemblage a une logique d'action qui n'est ni celle de l'humain utilisant l'arme, ni celle de l'arme elle-même. La logique d'action est celle du composite arme-humain. Dans la préhension, l'intentionnalité de l'individu ne peut se concevoir comme isolée des éléments avec lesquels il entre en préhension.

³⁰³ La manière dont les interviewés nous racontent les collaborations dans les centres d'arts numériques nous fait prendre conscience de cette multiplicité des éléments qui participent à un projet artistique particulier.

³⁰⁴ Massey nous donne l'exemple de ses voyages en train entre Londres et Milton Keynes. Quand elle part de Londres pour aller vers Milton Keynes, elle ne quitte pas seulement un point sur la carte d'Angleterre, mais un ensemble de trajectoires se croisant à un moment donné à Londres. Lorsqu'elle arrive à Milton Keynes, ces trajectoires qui se croisaient à Londres au moment de son départ ont évolué, Londres en tant qu'entrecroisement de trajectoires, n'est plus la même (Blais, 2009, p. 22; Massey, 2005). Pour Massey, donc, "retourner" à un lieu relève du mythe, de l'irréalisable, si l'on conçoit ce lieu comme un croisement de trajectoires hétérogènes à un moment donné.

construisaient souvent sur le mode de couplage entre différentes activités³⁰⁵. Ces couplages, qui amènent l'artiste à gérer des investissements parallèles dans différents lieux, leur permettent de rester engagés et parties prenantes de l'évolution continue de chaque lieu de production. Le couplage implique que les pratiques exercées dans les différents lieux s'informent mutuellement (ainsi, A08 qui voit son travail de monteur en entreprise comme le prolongement de sa pratique d'artiste). A05 ou A02 sont des exemples d'engagement simultané dans le milieu des arts et dans des entreprises de production multimédia. Parallèlement à leurs piges en entreprises, ils se sont tenus au courant de l'évolution des technologies, des savoirs-mineurs propres aux productions en arts numériques (quitte à les utiliser dans leur pratique technocréative en entreprise, s'ils peuvent faire reconnaître leur culture en arts numériques dans le cadre de leur pratique en entreprise – voir chapitre suivant). Cela leur permet de pouvoir "recoller" au milieu des arts numériques de Montréal à un moment de leurs trajectoires. Nous allons maintenant explorer un autre aspect de cette conciliation de pratiques technocréatives diverses que la présentation des parcours de la première partie avait particulièrement mis en évidence : les collaborations des artistes avec les entreprises au sein desquelles se déploient des pratiques hétérogènes aux lieux des arts numériques montréalais. Nous allons plus spécifiquement étudier les modes de conciliation des diverses pratiques technocréatives pour des artistes qui maintiennent parallèlement une pratique en arts numériques singulière.

³⁰⁵ Voir la première partie de la thèse.

Chapitre VII - Entreprises et pratiques technocréatives

Concernant le travail créatif ou culturel, les entreprises et les industries culturelles sont parfois conçues comme relevant de logiques allant à l'encontre de la liberté ou de l'impulsion créatrice du travailleur culturel. Les entreprises constituent à la fois une nécessité et un espace d'opportunité pour les travailleurs créatifs, dont les artistes numériques que nous avons étudiés. Les effectivités de ces milieux de production sur les parcours et les pratiques de ces artistes sont, comme nous allons le voir, diverses.

Malgré les discours sur les carrières nomades, qui postulent que les carrières – notamment celles des créatifs – se déroulent indépendamment des organisations et la figure du "portfolio worker" (Clinton et al., 2006; Cohen & Mallon, 1999; Gold & Fraser, 2002; Mallon, 1998; Szabó & Négyesi, 2005) ou encore de l'artiste entrepreneur qui organiserait lui-même son travail de manière autonome ou suivant certains régimes de gouvernementalité dépassant le cadre de l'entreprise (Neff et al., 2005; Ursell, 2000), il semble que les savoir-faire des artistes numériques ne peuvent se concevoir indépendamment des modes de production technocréatifs des grandes entreprises³⁰⁶. Les pratiques des artistes numériques, que l'on pourrait croire isolées de pratiques de création en entreprise (suivant l'image idéalisée de l'artiste indépendant des contraintes financières), ou répondant uniquement à un ensemble de conventions propres à un monde de l'art

³⁰⁶ Kraakman avait noté, à rebours des métaphores de l'entreprise en réseau, la persistance de l'entreprise traditionnelle, hiérarchique dans l'économie contemporaine (Kraakman, 2003). Aussi Grabher notait: "new-media project ecologies are also populated by firms and nurtured in their evolution by lasting place-bound institutions." (Grabher, 2002c, p. 1912) Ainsi, dans le domaine multimédia, les spécialistes de création de jeu doivent apprendre le maniement de logiciels ou d'engins de programmation (comme *Unreal*) qui ne sont disponibles que dans les grandes entreprises comme Ubisoft (c'est, notamment, ce que nous confiait un designer de niveau de jeux vidéo que nous avons interrogé, ou encore A05 et son apprentissage d'un logiciel d'animation 3D durant un stage en entreprise).

numérique ou aux schèmes de carrières individuels où le trajet prévaut sur les logiques propres à un lieu, peuvent en certaines instances être articulées aux modes de production d'entreprise multimédias. À l'analyse des données d'entrevues, nous constatons que le discours des interviewés à propos de l'entreprise n'est pas monolithique. Les artistes numériques interrogés envisagent de plusieurs manières les pratiques de travail technocréatif en entreprise, suivant le moment de leur parcours considéré et la diversité des entreprises dans lesquelles ils peuvent être amenés à travailler³⁰⁷. Les espaces productifs des entreprises multimédias ne peuvent s'appréhender comme purement et simplement opposées ou défavorables aux pratiques en arts numériques. Les mondes de l'entreprise et les pratiques technocréatives afférentes aux mondes de l'entreprise informent de multiples manières les parcours des artistes et l'articulation de leur pratique artistique. Il importe donc de saisir dans la particularité de chaque parcours et de chaque situation les multiples rapports qui peuvent s'instaurer entre pratique des arts numériques et pratiques de production technocréatives en entreprises. Si pour les artistes, comme nous le verrons, le travail en entreprise est d'abord instrumental et constitue une source de rémunération, l'articulation de la pratique en arts numériques aux mondes de l'entreprise peut se faire sur le mode de l'opposition ou de la symbiose relative.

³⁰⁷ A05, au sujet de son travail au sein d'une entreprise de montage et d'infographie, distingue sa collaboration avec des entreprises audiovisuelles de ses collaborations avec des entreprises de publicité:

"On me donnait le crédit, mais c'est tout. Ça arrivait parfois que j'étais consultée sur les concepts, mais ça dépendait beaucoup des endroits où je travaillais. Les endroits qui étaient très « high-tech », qui travaillaient avec les agences de publicité, j'avais très peu d'intervention artistique. Il y avait des cultures d'entreprise. Il y avait des endroits qui étaient plus permissifs avec la créativité, qui travaillaient avec des réalisateurs de stations de télévision où les réalisateurs avaient l'habitude d'aller voir l'infographe et de dire: « C'est quoi, ton input là-dessus? Qu'est-ce que tu vois comme concept créatif? » Donc, j'étais impliquée tout de suite avec ces réalisateurs-là. Par contre, les agences de publicité, jamais."(A05)

Le travail en entreprise comme source de revenus

Pour l'ensemble des personnes ayant une pratique en arts numériques, le monde de l'entreprise représente d'abord une opportunité de gagner leur vie. Cette nécessité de gagner de l'argent pour pouvoir continuer parallèlement une carrière en arts numériques voire la financer, peut empiéter sur la pratique artistique elle-même :

R : Je XXX mais sauf qu'il faut vivre. C'est ça qui est dur, il faut gérer le temps, le temps de ... des contrats pour vivre et le temps qui reste pour travailler sur les ... milles projets que je veux faire. Dans mon ordinateur, j'ai justement une section projets. Plusieurs projets qui sont en développement. (A08)

Q : Et si vous aviez la possibilité d'arrêter de faire des piges ou de travailler R : en entreprise, est-ce que vous le feriez? R : Ah! Oui. Tout de suite. (A05)

Y'a de ça évidemment, y'a le côté contrainte, y'a le côté si on était dans un pays communiste où t'as pas à... mettons que tu oublies complètement le côté salaire et gagner sa vie, moi si c'était seulement moi, je travaillerais pas en boîte, je pense pas, à moins d'une production géniale, François Truffaut revient à la vie et fait de l'animation par ordinateur. Mais sinon... c'est vrai qu'y a les deux. (A01)

Ainsi les collaborations avec le monde du privé sont plus souvent qu'autrement guidées par la nécessité d'en tirer rapidement des ressources financières qui permettent aux artistes d'assurer le quotidien et de financer leur pratique artistique, leur "réel travail" :

Q : Est-ce que tu comptes garder ton travail à l'UQAM de 15 heures semaine ? Ou est-ce que tu comptes développer ta carrière pis d'être capable d'en vivre ? R : Ben, le deuxième choix me plairait beaucoup, mais pour l'instant, je le sais pas. C'est sûr que je préférerais que ma carrière se développe à un point que je puisse en vivre. Mais étant donné que c'est pas toujours très payant, pour l'instant... (A06)³⁰⁸

³⁰⁸ Cela rejoint les conclusions de Throsby sur les modèles d'offre de travail des artistes occupant simultanément plusieurs emplois: "Other studies argue that, though not poor, artists suffer an earnings

Je dirais qu'on est souvent obligé de faire un travail connexe pour réussir à vivre, mais ton réel travail [la pratique artistique], tu comptes pas l'argent qui rentre. (A07)

En écho, lorsque l'interviewer précise à A01 qu'il le questionnera sur son travail en entreprise, il rit en lançant : "c'est beaucoup moins intéressant" (A01). Ainsi, si la non-rémunération de la pratique artistique peut être acceptable (Friedson évoquait à propos des professions artistiques le "labor of love"³⁰⁹), le travail en entreprise doit lui être payant³¹⁰. Et dans le meilleur des cas, lorsque la pratique en arts numériques permet de générer des

penalty (Wassall and Alper, 1992) (...) An original contribution is provided by Throsby (1994), who constructs a model of labour supply of multiple jobholding artists. If the alternative consists in spending time in artistic or non-artistic jobs, when relative wages increase for non-artistic jobs, individuals spend less time on the latter activity, since they have obtained the amount of earnings that they need in order to pursue what they consider as their main job. This behaviour reflects the strength of their preferences for creative labour. This does not conform to conventional theories and favours a specific treatment of art labour markets. As Throsby notes, 'arts work tends to be less sensitive to financial considerations because of its nature as compared to non-arts work' (ibid., p.264)". (Benhamou 2003, p.71).

³⁰⁹ "The "labor of love" argument (Freidson 1990) insists that occupational commitment and achievement in the arts cannot be matched to the monetary considerations of a market economy of exchange; they should better be conceived as skilled and sustained activities that entail a social value that artists carry out by making a living in host occupations such as teaching artists, notion of their "calling," analyzed by Kris & Kurz (1987) as a historically recurring feature of artistic biographical narrative, calls to mind the 'inner drive' reported by Jeffri & Throsby (1994) as the foremost criterion of professionalism according to US visual artists. The ideology inherited from the "art for art's sake" era may even reverse the meaning of success and failure, so that only recognition by the peer group matters, at least in high art worlds (Bourdieu 1992). One way to deal with this ideological dimension is to turn it into an inherent cultural trait, a kind of occupational characteristic that goes along with artistic life or, to be more precise, that blurs the boundaries between occupation and private life, and between their respective rationales. However, once this trait is regarded as belonging to the initial socialization process of the artist via a very early manifestation of ability and taste for the arts, such an explanation turns out to be highly deterministic and ultimately tautological. Artists are presumed to commit to their art and to link to their community of fellow artists, whatever degree of success in the market they may meet. Inescapable commitment results in a highly inelastic labor supply function." (Menger 1999, p.554)

³¹⁰ Une des rares exceptions à ce constat: A05 a travaillé plusieurs mois bénévolement dans une entreprise pour apprendre le maniement d'un logiciel 3D, apprentissage qu'elle a par la suite valorisé dans le cadre de piges en entreprises et dans sa propre pratique artistique.

revenus³¹¹, les artistes peuvent finir par réduire le volant des piges en entreprise, voire se passer du travail dans le privé et arriver à vivre de travaux plus directement reliés à la carrière en arts numériques :

(...) j'ai toujours travaillé à la pige. J'ai eu un emploi à 17 ans au café étudiant pour finir mes études. Un moment donné, j'ai nettoyé des autobus la nuit parce qu'il fallait vivre. Sinon, j'ai toujours travaillé à la pige. Je continue de le faire à l'occasion. Maintenant moins, car il y a assez d'activités ici [centre d'art numérique] et le salaire atteint n'est pas gros, mais je vis avec ça finalement. Donc, je prends très peu de contrats à la pige maintenant. (A11)

Ce rapport instrumental au travail en entreprise peut prendre différentes formes. Certains des interviewés racontent comment ils survivaient financièrement en occupant des emplois purement alimentaires qui leur permettaient de subvenir à leurs besoins. Toutefois, le travail en entreprise n'est pas toujours sans rapport avec la pratique artistique. Certains artistes numériques interrogés parviennent à valoriser leur pratique en arts numériques en entreprise dans le but affiché d'en tirer des ressources financières plus élevées. Dans l'économie contemporaine, les pratiques artistiques peuvent devenir valorisables dans les collaborations avec des entreprises. Comme le note Lloyd concernant les artistes de Chicago : "The ability to harness the aesthetic potentials of digital technology remains in demand – both for motion picture effects or website design – and gives young artists a new mean of converting their creative competencies into remunerative employment" (Lloyd, 2006, p. 221). A04 confie ainsi qu'il a été tenté à un moment de sa carrière de travailler dans le secteur de la publicité, car il savait qu'il y avait de l'argent à se faire dans le secteur. Mais il n'a jamais creusé cette possibilité. A01 a lui en revanche sauté le pas; il a travaillé comme directeur artistique au sein d'une grande entreprise québécoise de jeux vidéo, ce qui

³¹¹ Les revenus tirés de la pratique peuvent consister en des bourses des conseils des arts au provincial (CALQ) ou au fédéral, ou encore en des résidences dans des centres d'artistes, ou encore des revenus tirés des implications diverses des artistes dans des centres d'arts (comme formateurs sur des logiciels, commissaires aux expositions, gérants de centres).

lui a permis de gagner confortablement sa vie pendant trois ans avant d'amorcer un retour – difficile – dans le milieu des arts numériques suite à son licenciement.

Tant que le travail reste payant et leur permet de continuer leur pratique en arts numériques, les contraintes de production créative propres aux mondes des entreprises (division des tâches créatives, contrainte de temps, demande des clients ou des producteurs) ne sont pas considérées comme anormales par les artistes interrogés qui ont été engagés sur une base régulière pour des piges en entreprise. Quand bien même elles peuvent parfois entraîner chez eux une certaine frustration, elles sont généralement acceptées, quitte à générer un certain détachement des artistes vis-à-vis du travail qu'ils y effectuent³¹². Il en va différemment pour les artistes qui n'ont travaillé qu'épisodiquement pour le privé, dans des emplois qu'ils considèrent comme purement alimentaires. Dans ce dernier cas, leur démarche artistique peut s'articuler autour d'un rejet des valeurs commerciales³¹³. Si la visée instrumentale domine dans le rapport à l'activité technocréative en entreprise, les artistes peuvent concevoir les mondes de l'entreprise indépendamment ou comme l'opposé de leur pratique artistique, ou au contraire y voir dans une certaine mesure un contexte d'effectuation de leurs pratiques artistiques dans leur singularité.

³¹² "C'est les contraintes et les compromis, parce qu'on fait pas ce qu'on veut, mais ça c'est normal, et les jeux, bon... (A01) J'ai moins de liberté. Y'a des contrats qui offrent la liberté, mais c'est quand même, un travail c'est un projet pour soi-même avec ses idées pis sans limites, c'est vraiment différent de se faire XXX un contrat où je fais ça ça ça, même si j'ai une certaine liberté, même si j'ai une approche, mon style que... mon style à moi, c'est pas vraiment une création." (A08)

³¹³ Le parcours d'A07 est assez éloquent de ce point de vue. Après quelques expériences dans des sociétés de production audiovisuelle, qu'elle a détestées, elle opte pour une intégration tous azimuts à la communauté des arts numériques à Montréal (commissariat aux expositions, engagement bénévole dans des centres d'arts, etc.).

Monde de l'entreprise opposé aux routines de travail, aux modes d'organisation et aux valeurs de l'artiste numérique et les collègues du monde de l'entreprise

Au vu des entretiens réalisés, l'entreprise peut dans beaucoup de conjonctures être considérée comme peu favorable à l'enrichissement d'une pratique artistique singulière. Malgré l'existence d'horaires flexibles dans nombre d'entreprises créatives, les rythmes de travail en entreprise correspondent peu au rythme de travail de la pratique artistique. De plus, des collègues peu sensibles aux arts peuvent déstabiliser des artistes qui ont généralement développé une culture dans plusieurs secteurs artistiques. Il peut s'agir de modes de production qui ne permettent pas à l'artiste numérique d'avoir une vue globale de ce qu'il fait³¹⁴. Il peut s'agir de rapports difficiles avec la hiérarchie, ou encore de la finalité commerciale du travail technocréatif en entreprise.

Monde de l'entreprise et carrière en arts numériques : des rythmes de travail distincts

Quelquefois, le rythme du travail en entreprise peut mal se conjuguer avec les habitudes de travail et de vie des artistes numériques. Certains artistes peuvent avoir des périodes de travail irrégulières et intenses s'accommodant mal des rythmes de travail plus réguliers en entreprise :

Je sais pas, peut-être que tout le monde est pas comme ça, mais il me semble que la vie... y'a un rythme optimal, qui permet... je pense qu'on a tous notre envie de travailler, mais c'est rarement 40 heures semaine, 50 semaines par année, comme on fait ici... (A01, évoquant le rythme de travail dans l'entreprise de jeux vidéo où il a travaillé)

³¹⁴ Alors que c'est une des caractéristiques de la pratique en arts numériques: participer autant à la réflexion qui sert de base au projet artistique qu'à sa mise en œuvre effective.

Certains des artistes numériques interviewés décrivent un mode de vie peu compatible avec les contraintes du monde de l'entreprise, fut-ce des entreprises créatives où les rythmes de travail peuvent être notablement moins rigides que d'autres entreprises³¹⁵. Un des interviewés qui fait des piges en montage vidéo la semaine et VJ pour des soirées le week-end nous décrit une semaine type de travail qui s'éloigne notablement des horaires classiques en entreprise :

Dans ce que je fais ça change de jour en jour. J'ai un horaire de fin de semaine et un horaire de semaine. En général je me lève assez tard, et je fais mon propre horaire, en général, sauf quand il y a des spectacles ou des pratiques, là je dois me [fier?] une sorte de pratique, mais en général je me sens pas comme j'ai un horaire de travail. C'est comme toute la journée, je décide quand je vais travailler, quand je vais arrêter, ce qui fait que ça s'étend sur toute la journée. Toute la journée c'est entre le travail et la vie. Les deux se croisent. J'ai de la misère à me dire de 2 heures à cinq je vais travailler parce que des fois si j'ai pas de motivation, j'ai pas d'inspiration, il faut que j'arrête parce que ça sert à rien que XXX. Je vais prendre l'air, je surfe un peu sur l'internet. Je fais d'autres choses et ensuite je reviens. J'ai besoin de... Je travaille souvent par période de deux-trois heures qui sont très intenses, ensuite j'arrête et je fais des trucs comme ça. Et il y a des moments les plus, souvent les plus productifs c'est le soir, après dix heures. Tandis que mon horaire de fin de semaine quand j'ai des shows ben je travaille je fais des performances le soir entre 10 heures et trois heures du matin. Q : donc c'est pour ça que tu disais que tu as un horaire de fin de semaine et un horaire de semaine. R : souvent les spectacles sont en fin de semaine. Des fois y'en a le jeudi. En général c'est le samedi. XXX pis c'est pas toutes les fins de semaine. C'est une fois sur ... deux fois à trois fois par mois en moyenne... par moyenne. Au minimum deux trois fois par mois. Des fois j'ai des week-ends où j'ai trois-quatre shows dans un week-end. (A08)

³¹⁵ Voir par exemple le rythme de travail au sein de Razorfish, une entreprise multimédia new-yorkaise dans laquelle Andrew Ross a passé plusieurs mois (Ross, 2003, p. 55-86). Une productrice de jeux vidéo d'une grande entreprise montréalaise nous racontait que le soir venu elle devait littéralement chasser les créatifs de son groupe de projet pour qu'ils ne dorment pas sur leur lieu de travail.

Si une activité de pige en entreprise peut être conciliable avec ce rythme de travail, un emploi salarié qui implique des horaires réguliers serait difficilement envisageable pour A08. Certains technocréatifs des secteurs de la production de sites Internet et de la production de jeux vidéo interrogés dans l'enquête nous décrivaient un rythme de travail qui pouvait être très intensif, notamment en raison de la culture du *crush time* (phase de complétion d'un projet qui nécessite un fort surcroît de travail). Comme le note A01 :

Les créateurs se font abuser dans le multimédia. Au bout du compte, ça devient un peu aussi de, l'anglicisme, des sweat shops, le milieu de production lui est vraiment axé sur la productivité, c'est évident, et puis on presse le citron pas mal. (A01)

Ces conditions de travail, parfois difficilement conciliables avec une vie à l'extérieur de l'entreprise³¹⁶, peuvent laisser peu de place pour une pratique à l'extérieur de l'entreprise, quelle qu'elle soit. Faire une carrière en entreprise implique de travailler à plein temps pour une entreprise. Maintenir un réseau de contacts par le biais de structures associatives devient difficile :

Q : J'imagine que vous avez des contacts, que le passage chez A2M, de ce point de vue là... R : Non, ça, je suis pas certain. J'avais plus de contacts avant en fait je dirais, et c'est probablement pour ça aussi qu'ils m'ont engagé, parce que eux arrivant de Québec, moi j'étais à Montréal quand même puis j'avais fait des foires commerciales. (A01)

De la même manière, le maintien de la pratique artistique personnelle peut devenir difficile:

Q : Et parallèlement à ça, quand vous étiez chez A2M, vous avez continué à travailler personnellement ou vous avez arrêté ? R : Oui, mais pas au rythme ou... à temps perdu en fait, le soir, oui... Q : Le week-end, des choses comme

³¹⁶ Au début des années 2000, des épouses de travailleurs d'Electronic Arts aux États-Unis ont fait paraître une lettre ouverte dénonçant les conditions de travail de leurs maris dans cette entreprise (Dyer-Witheford & De Peuter, 2009). Au-delà des conditions de travail dans l'industrie du jeu vidéo dont son contenu témoigne, la forme de cet appel témoigne aussi du caractère fortement genré de cette industrie, où la grande majorité des travailleurs restent encore aujourd'hui des hommes.

ça ? R : C'est déjà tellement long comme processus que c'est pas comme ça qu'on arrive à quoi que ce soit. (A01)

A05 travaillait dans une entreprise de montage et d'effets spéciaux. Ces entreprises à l'époque disposaient de matériels très coûteux. Elle nous explique que les modes de production ne sont pas favorables à la créativité :

Q : Est-ce que votre travail était plutôt technique? R : C'était plutôt de l'infographie. C'était plutôt technique et il y avait très peu de place pour la créativité, si on considère l'énorme potentiel des machines que j'utilisais. Aussi, du fait des gens qui utilisaient nos services, ils devaient savoir exactement ce qu'ils voulaient faire avant d'entrer en salle avec moi parce que les tarifs étaient hors de prix. Donc, il n'y avait pas de temps pour... Q : Imaginer et faire autre chose? R : Non. Alors, je me retrouvais souvent, peut-être une fois sur 10, à faire des trucs assez techniques. C'était de l'image, mais c'était plus technique. Il n'y avait pas autant de place à la créativité que quand je fais mes choses à moi dans mes productions artistiques où je pars du concept à zéro. (A05)

Les coûts de l'heure de travail, très élevés, obligent les clients à avoir une idée assez précise de ce qu'ils veulent avant de rentrer en salle de montage, ce qui limite les propositions qu'A05 pourrait leur faire. Cela peut permettre de comprendre les modes d'engagement temporaire et flexible que bien des artistes ont avec les entreprises. Mais les rythmes de travail ne sont pas les seuls points de contention pour des praticiens des arts numériques travaillant en entreprise.

Univers culturel de l'entreprise et univers culturel des artistes numériques

Souvent, le monde de l'entreprise n'est pas considéré par les artistes numériques comme un monde sensible à l'art. L'univers culturel et les références des artistes sont souvent différents de ceux des autres technocréatifs qu'on peut retrouver dans le monde de l'entreprise. Un des interviewés travaillant dans un studio de développement de jeux vidéo

déplore le manque de culture et de sensibilité artistique chez ses collègues, quand bien même ces derniers lui apparaissent souvent très compétents sur le plan technique :

Des choses... c'est très important, si y'a un manque chez les jeunes, je parle de ceux de vingt-cinq ans là, c'est vraiment la culture artistique. (...) Le problème, c'est que souvent la plupart ne voient pas. Tu leur parles de Vermeer, c'est une sorte de confiture, je sais pas. Ils ont pas cette formation-là. Et y'a beaucoup d'écoles qui vont leur apprendre, bon ben le logiciel fait ça, pour bouger ça de là à là, c'est ça. Mais ça ça fait pas un artiste, c'est autre chose. Mais y'a moyen, y'a un intérêt d'ailleurs. Quand même à travers ça, y'a des gens qui sont très compétents, instruits, cultivés, etc., mais je dois dire que c'est pas la majorité. (A01)

Il raconte que chaque midi, ses collègues allaient jouer aux jeux vidéo, univers qui lui est étranger :

Je suis pas un fana, non, c'est... pas à ce point là. Je trouve ça... y'a pas de jeux qui m'ont suffisamment stimulé pour que vraiment je joue, en tout cas en aucune mesure de manière comparable à ce que ces gens-là... Eux, les gens qui travaillaient avec moi là, sur l'heure du midi ils jouaient, à des trucs en groupe, ils utilisaient, la folie là, c'était ils utilisaient le réseau là, puis à midi moins dix, il fallait d'ailleurs régler l'affaire, tout s'arrêtait puis ils se mettaient tous à jouer, le soir, ils continuaient à jouer... c'est fou ! Ce genre de personnes là, tous les fanatiques de jeux, ils reçoivent un jeu là, le vendredi, puis ils jouent là, puis lundi ils l'ont joué... (A01)

Or ces jeux vidéo qui constituent une référence importante pour ses collègues sont souvent selon lui de piètre qualité artistique :

Le fait que... euh, beau, c'est... beau, c'est pas nécessairement artistique là, mais bien fait, etc., c'est des trucs qu'ils voient dans les jeux vidéo et habituellement c'est atroce. C'est pas seulement violent et... c'est pas beau, c'est pas bien fait, c'est mal proportionné, c'est des trucs hyper kitsch, tout ça, ils voient pas. Le problème, c'est que souvent la plupart ne voient pas. (A01)

Ce décalage culturel entre les artistes numériques et la plupart de leurs collègues du monde de l'entreprise est accentué par les différentes pratiques culturelles entre les collaborateurs en entreprise. Les interviewés ayant une pratique en arts numériques fournissent un effort soutenu pour se maintenir à jour de l'actualité de leur secteur artistique et de suivre ses évolutions, autant par goût personnel que par nécessité en termes de carrière artistique³¹⁷. Les designers de jeux vidéo, dont A01 déplore le manque de sensibilité artistique, font un effort soutenu pour se maintenir à jour de l'actualité des nouveaux jeux, comme nous l'avons montré dans le cadre d'une autre enquête (D. Charrieras & M. Roy-Valex, 2008). Les personnes qui travaillent pour une entreprise et n'ont pas d'ambition de reconnaissance dans le monde de l'art numérique vont souvent participer à une culture populaire proche de leur univers professionnel (exemple : les univers culturels liés aux jeux vidéo pour les personnes qui travaillent dans des sociétés de production de jeux vidéo). La majorité des interviewés maintenant une pratique en arts numériques ont suivi une formation spécialisée à l'université (en arts visuels, histoire de l'art, multimédia, art et ordinateur) qui a développé chez eux une culture et une culture artistique spécifique que les technocréatifs ayant eu des formations plus tournées vers la production (infographie, montage, design de jeux vidéo) n'ont pas acquise. Les tentatives d'A01 de développer une culture artistique chez les employés de son groupe de projet se sont soldées par un échec relatif, le mode de production n'étant pas favorable au développement d'une pratique qu'il conçoit comme artistique³¹⁸.

³¹⁷ L'une des effectivités de l'intégration dans les centres d'art est de développer cette culture des arts numériques et des nouveaux projets développés par des artistes.

³¹⁸ "Moi mon apport là-dedans, ça a été vraiment d'amener des livres, de favoriser des trucs comme des cours de dessin, essayer de promouvoir justement une certaine... la qualité artistique et dans un domaine comme le jeu vidéo, c'est la beauté des modèles, c'est l'équilibre, l'harmonie des couleurs, qu'ils voient pas nécessairement. Donc d'essayer de pousser là-dessus et de leur dire, "bon ben ça, non, regarde, ça c'est pas beau, ça c'est plus..." Puis ils voient, mais il faut comprendre aussi que dans un milieu de production, ils ont un truc à faire, c'est tout le temps pour hier hein, alors c'est facile de dire, "ah ben oui mais prends plus de temps, il faut que ce soit plus beau", mais si la boîte pousse, ils se retrouvent à faire de la merde, puis ça

La valorisation de la pratique et des savoirs multiples de l'artiste numérique et le contrôle sur le travail

Un des plus grands hiatus qui existe entre les méthodes de travail des artistes numériques et les modes d'organisation propres des entreprises commerciales concerne la division du travail. Même s'il faut nuancer en fonction du type d'entreprise considérée, il semble que les multiples savoirs des artistes numériques, qui se trouvent souvent mises en valeur dans les modes de travail des centres d'art numérique où les artistes peuvent avoir une vision globale des projets qu'ils mènent, aient du mal à être mises en valeur dans le monde de l'entreprise. Les expériences des interviewés dans des entreprises multimédias témoignent de la division du travail qui y règne³¹⁹ alors que dans un centre d'artiste, comme nous l'avons vu, les fonctions sont interchangeables entre les participants au projet. L'expérience de travail en entreprise d'A02 est emblématique de ce point de vue. A02 a cessé son travail dans une entreprise privée quand est arrivée une équipe d'ingénieurs qui a pris en charge tous les projets en amont, réduisant ses prérogatives concernant l'idéation des projets. A02 se trouve alors cantonné à un rôle d'exécutant artistique, il perd la vision générale sur les projets, ce qui ne lui convient pas :

Le problème, c'est que les ingénieurs travaillaient de leur côté. La compagnie était vraiment divisée en deux parties. Ils créaient toute leur structure de programmation. Ensuite, ils venaient nous voir et ils nous disaient : « Maintenant, il faut faire l'interface. » Le problème, c'est qu'en

c'est décourageant pour les créateurs, ça c'est vraiment le côté, la production, la gestion de production, versus toutes les affaires mercantiles qu'y a derrière ça, ben ceux qui paient, c'est les artistes." (A01)

³¹⁹ Il n'y a qu'à parcourir les annonces d'emplois dans les secteurs de la production multimédia pour constater que les profils recherchés sont souvent spécifiques. Plus l'entreprise augmente en taille, plus la division des tâches semble être stricte. En nous basant sur les entretiens concernant les technocréatifs travaillant dans la production de site web, concernant les entreprises comprenant un nombre réduit de personnes, il semble que la "polycompétence" (à tout le moins la diversité des pratiques) de chaque salarié soit plus courante, mais les modes de collaboration de ces entreprises restent tout de même très dissemblables des modes de collaboration sur des projets en arts numériques.

faisant l'interface, l'utilisateur réagit d'une certaine manière vis-à-vis le projet et ça remet en question toute la programmation derrière. Donc, ils ont créé plusieurs projets impossibles à réaliser à cause de cette espèce de séparation. Après sept ans, j'en avais marre de ce rôle-là aussi. (A02)

A02 est frustré par la division du travail et le manque de reconnaissance de ses habiletés et de mise en œuvre de ses savoirs au sein de l'entreprise où il travaille. A02 contraste cette expérience avec celle de ses projets artistiques en collaboration avec des centres d'art :

Là, on a travaillé sur le projet « X³²⁰ » avec X et la SAT. C'est un projet d'art public diffusé dans le métro où j'ai eu la possibilité de travailler directement avec les ingénieurs et d'assumer le travail de relations de directeur artistique et de me dire que, comme directeur artistique, finalement, je suis un peu le scénariste et en même temps le designer d'un projet comme ça. Ma scénarisation n'existe pas sans un lien direct avec les gens qui se placent du point de vue technologique. Donc, je suis scénariste et en même temps, ce n'est pas seulement moi qui fais la scénarisation. (A02)

Nous verrons plus tard que les modes de collaboration plus symbiotiques entre le monde des entreprises et la carrière en arts numériques impliquent une reconnaissance des modes de collaboration et de travail spécifiques aux arts numériques que nous décrit ici A02. À la suite de sa démission, et en lien avec son refus d'être cantonné à un simple rôle d'exécutant, A02 décide alors de reprendre ses études pour réfléchir plus en amont sur le rapport entre technologies et arts et la maîtrise de la complexité des projets technocréatifs.

Milieus de l'entreprise et pratique en arts numériques : des effectivités plurielles

Si les pratiques artistiques peuvent, dans certains contextes, être valorisées en entreprise, cela ne signifie pas que les modes de production dans les entreprises créatives ou culturelles soient comparables aux modes de production dans des centres dédiés aux arts ou dans

³²⁰ Nous avons anonymé le nom du projet et du collaborateur ("X").

l'activité artistique personnelle des artistes interrogés. Lloyd observait au sujet des créatifs et des artistes bohèmes de Chicago que les "[W]ork relationships in the design sector blur distinctions between the bohemian lifestyle favored by artists and the capitalist workplace" (Lloyd, 2006, p. 221). Les créatifs ou artistes bohèmes, que l'on pourrait concevoir comme en marge de la société et opposés aux modes de travail des entreprises privées, trouvent selon lui à s'intégrer harmonieusement dans les modes d'organisations flexibles des entreprises du secteur des nouveaux médias³²¹. Lloyd réfère ici implicitement au travail par groupe de projets, aux horaires flexibles qui peuvent être mis en place dans certaines entreprises créatives, à l'ambiance "cool" et non conventionnelle (A. C. Pratt, 2002; Ross, 2003)³²². Notre étude, qui se centre sur les créatifs qui ont une pratique en arts numériques, amène à nuancer ce constat. En dépit de nombre de discours ou de recherches mettant de l'avant un concept flou de créativité employé pour décrire des activités et des modes de production très dissemblables, il nous importe de souligner que toutes les pratiques créatives ne sont pas équivalentes. Le chapitre précédent a mis de l'avant des singularités de la pratique en arts numériques, montrant que cette dernière ne peut être placée en équivalence avec l'ensemble des pratiques technocréatives - ce qui postulerait un fluide transfert des savoirs et de la pratique artistiques en contexte d'entreprise³²³. Comme nous l'avons vu dans cette section, la pratique en arts numériques, dans sa singularité, trouve très rarement en entreprise un contexte favorable à son développement ou son enrichissement, même si des métissages peuvent s'effectuer entre pratique artistique et mondes de

³²¹ Un argument aussi avancé par Florida: "The increasing importance of creativity, innovation, and knowledge to the economy opens up the social space where more eccentric, alternative, or bohemian types of people can be integrated into core economic and social institutions." (Florida, 2002, p. 57).

³²² Un travailleur créatif du secteur du jeu vidéo notait ainsi qu'il pouvait s'absenter une après-midi de son travail sans avoir de compte à rendre à personne. Toutefois, la contrepartie était les longues heures supplémentaires – souvent non payées – que ce même travailleur devait effectuer quand un jeu devait être livré.

³²³ Notamment, la dimension recherche et création de la pratique en arts numériques est fortement articulée, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, aux modes de production propres aux centres d'arts numériques.

l'entreprise. Si nous avons trouvé des exemples où les artistes numériques pouvaient être à l'aise en entreprise, ce n'est pas dû à l'atmosphère favorable à la créativité qui y régnerait, des entreprises créatives qui seraient devenues des lieux ouverts, attentives aux capacités et aux sensibilités de leurs employés, fonctionnant en groupe de projet et permettant à leurs employés une relative flexibilité dans leurs horaires de travail³²⁴. Comme nous le verrons dans la section suivante, les artistes qui arrivent à dégager des modes de collaboration avec le privé qui soient compatibles avec la poursuite d'une pratique artistique doivent souvent mettre en place des arrangements spécifiques qui tirent partie d'une double inscription dans les mondes de l'art numérique et sur les marchés du travail technocréatif.

Trouver des modalités de collaboration satisfaisante avec le monde privé (choisir ses projets, voir son avis et ses "compétences" reconnues)

Nous avons vu auparavant différents types de collaboration avec le monde de l'entreprise. Soit les artistes numériques occupent des emplois purement alimentaires. Dans ce cas, les artistes acceptent toutes sortes d'emplois pour assurer leur survie au quotidien, sans que ces emplois aient nécessairement un rapport avec leur pratique en arts numériques. Ce type d'emploi peut laisser la disponibilité intellectuelle et temporelle pour s'investir dans des

³²⁴ L'expérience d'A01 dans une entreprise de jeux vidéo amène un correctif aux discours sur l'entreprise créative et ouverte favorable à l'inventivité de ses employés: "Oui, oui, donc j'ai fait tout ça de dire à quelqu'un: "on est une grande famille", y'avait la restauration gratuite, les cours de dessin gratuits, ça c'est l'image présentée finalement à l'extérieur. Dans les faits, c'est une grande famille dysfonctionnelle où si ça le fait pas on te fout dehors, et puis... il faut être dans des comités de gestion dans une boîte comme ça pour voir que des fois l'avis des employés est pas nécessairement le critère le plus important dans la boîte. C'est les sous... que les actionnaires retrouvent les sous qu'ils ont investis, tout au moins dans leur poche et possiblement fassent de l'argent et puis en dehors de ça oui, trouver des manières de faire travailler tout ce monde-là le plus longtemps possible et le plus fort possible pour le moindre salaire, le salaire le plus bas possible." (A01)

projets artistiques. Soit les artistes numériques occupent des emplois plus rémunérateurs. Ces emplois plus rémunérateurs peuvent être des postes de gestion de la créativité, par exemple directeur artistique dans un studio de développement de jeux vidéo. Ce type d'emploi demande généralement un investissement ne permettant pas à l'artiste de trouver du temps libre pour continuer à mener une pratique de conception en arts numériques personnelle ou un investissement dans les milieux de l'art numérique et les demandes de subventions (soit toutes les pratiques propres à l'installation dans la carrière professionnelle en arts numériques). Ces emplois plus rémunérateurs peuvent aussi correspondre à des postes de technicien expert (animateur 3D, voir A05). Dans ce cas, l'expertise technologique pointue du travailleur lui permet d'être payé substantiellement pour ses piges, ce qui lui permet de se dégager du temps pour ses propres projets artistiques.

Nous allons voir maintenant des modes de collaboration plus symbiotiques entre les artistes et les entreprises, où au-delà de l'aspect alimentaire, l'artiste cherche à trouver une manière de collaborer avec des clients ou des entreprises privées suivant des modes d'organisation qui respectent la singularité de son activité de production artistique. Ces assemblages permettant dans certains cas aux artistes d'avoir des modes de collaboration satisfaisants avec le privé adviennent à la jonction de trajectoires d'entreprises, d'autres artistes, d'institutions. Les pratiques technocréatives doivent moins s'appréhender exclusivement en lien avec des logiques de production d'un lieu, mais à la conjonction de ces trajectoires diverses.

Certains contextes permettent de travailler au sein d'une entreprise tout en ayant une carrière artistique propre

Indergaard dédie un chapitre de son livre au tournant que constitue l'année 2001 pour les travailleurs créatifs de la *Silicon Alley* de New York (Indergaard, 2004). Il note que l'éclatement de la bulle internet dans les années 2000 a eu pour effet de restreindre la marge de manœuvre des artistes dans les entreprises multimédias. Le retournement de conjoncture économique n'a pas affecté seulement les artistes travaillant dans ces entreprises, mais l'ensemble des travailleurs créatifs. A02 a travaillé pendant 7 ans au sein d'une entreprise

avant l'éclatement de la bulle internet en 2001. Certaines entreprises étaient alors friandes d'artistes numériques et d'expérimentations. Les méthodes de travail qu'il avait acquises par sa pratique d'artiste y étaient mises en valeur :

Oui, j'ai gagné ma vie pendant sept ans à travailler dans le secteur privé. Je suis tombé dans une période assez particulière. C'était la période 1994-2001 qui est la période de la cyberbulle. Dans ce temps-là, il y avait des investisseurs de risque qui se promenaient et qui investissaient. Ce qu'ils voulaient, c'était de voir les possibilités des nouveaux outils numériques. Donc, j'ai beaucoup travaillé avec les nouveaux outils d'Internet aussi et non pas seulement en musique. Où je travaillais à l'époque, le fait que j'avais un travail artistique en dehors, mais dans ces centres-là, permettait de faire dire au patron : « Wow! On engage des artistes, des gens qui sont créatifs et qui vont nous apporter de nouvelles idées. » Donc, il y avait une relation qui n'était pas conflictuelle, mais qui me permettait d'appliquer certaines de mes recherches artistiques dans un contexte privé, mais des recherches qui étaient faites dans un contexte tout à fait libre et ouvert. Toutes sortes de choses ne seraient pas apparues, si je n'avais pas été dans ce contexte-là. Dans le contexte privé, ça me permettait de créer des projets en relation avec la compagnie pour aller chercher de l'argent pour les nouveaux projets, pour toutes sortes de contrats, etc. Il y a donc eu une période de sept ou huit ans où c'était deux sphères indépendantes, mais il y avait un dialogue entre les deux. (A02)

A02 nous confie qu'il était alors possible de travailler sur des aspects plus expérimentaux dans le cadre privé :

Il y a peut-être 25 compagnies qui travaillent dans le même domaine dans une époque donnée. Il y a des fonds qui sont distribués et là arrive un moment où certaines compagnies s'imposent, deux ou trois, et tout le reste, la recherche est laissée tomber. J'ai travaillé sur des projets de recherche en personnalisation, c'est-à-dire comment créer des médias qui s'adaptent à chaque individu selon ses préférences. Moi, j'avais à utiliser mes compétences en termes visuels pour créer des interfaces, donc de faire la relation entre les technologies et le public. (A02)

A02 nous décrit son environnement de travail et ses tâches :

La compagnie recevait des fonds en recherche et développement et travaillait avec un groupe d'ingénieurs qui est arrivé par la suite pour créer différents outils. (A02)

A02 est à l'aise dans sa collaboration avec le privé car elle lui permet de mettre en œuvre une large palette de savoir-faire en arts numériques. Ses habiletés sont reconnues au niveau de la production et il pouvait avoir des fonctions qui croisaient les aspects techniques et artistiques de son travail³²⁵ :

Moi, j'étais pour une collaboration plus étroite entre la sphère technique et artistique. D'une part, mes talents d'artiste ont été grandement utilisés pour la création d'interfaces. Donc, talents de designer, structure, compréhension des programmations ou des différents projets qui ont été créés à l'interne. (A02)

Mais ces conditions de travail avec le privé sont liées pour A02 à un contexte particulier. Selon lui, ces conditions de travail se sont beaucoup modifiées dans le privé à partir de septembre 2001, moment auquel il amorce un retour aux études. À partir de 2001, les modes de collaboration des artistes numériques avec les entreprises privées prennent des formes différentes, mais sont souvent dépendants de l'inscription des artistes dans le "milieu" des arts numériques.

Des collaborations satisfaisantes avec le monde de l'entreprise : groupes de travailleurs, centres d'arts et piges

Si la division du travail dans le monde de l'entreprise offre souvent peu d'occasions aux artistes numériques de mettre en œuvre leur savoir-faire spécifique, certains artistes arrivent

³²⁵ Un peu à l'exemple des *transformative set-ups* dans les centres d'arts numériques que nous avons décrits au chapitre précédent, bien que ce soit ici sous des modalités différentes.

à mettre en œuvre certains aspects de leur pratique artistique en entreprise en étant employés comme pigistes³²⁶ :

(...)Il se trouve que j'ai la chance de travailler dans le domaine que j'aime et qui est la vidéo, et puis on m'engage pour un style que j'ai développé en live. Alors c'est le prolongement de ce que je fais de mon travail d'artiste, mais avec des contraintes plus commerciales (A08)

Dans ces cas, l'activité artistique n'est pas isolée de l'activité en entreprise. Le travail en entreprise peut se lire comme le prolongement de l'activité artistique, suivant d'autres modalités. Les modes de collaboration avec l'entreprise apparaissent satisfaisants aux artistes numériques lorsque les savoir-faire afférents à la pratique en arts numériques y sont mis en œuvre.

Quelquefois, les artistes peuvent travailler pour le compte d'entreprises, que ce soit comme travailleurs autonomes ou au travers de groupements ad hoc entre plusieurs artistes ou experts multimédias. Alors qu'il travaillait à la SAT, A04 monte avec deux de ses collègues de la SAT une entreprise de production de CD-Rom : "Ce qui a bien fonctionné, ça a toujours été les productions artistiques où on avait le contrôle total sur le projet. Là où on a eu de la difficulté, c'est quand on a essayé de faire des contrats corporatifs". Ils se trouvent alors à travailler sur des projets "peu trippants" avec des contraintes qu'ils estiment rédhibitoires (respect des échéances, respect de la demande du client, production non tournée vers la créativité). Cela amène A04 à se réorienter vers le milieu des arts numériques. Toutefois, cela ne l'empêche pas ultérieurement de rechercher des contrats sur le marché des entreprises privées étant donné le manque de financement dans le milieu des arts visuels³²⁷. Toutefois si A04 accepte de travailler avec des entreprises privées, c'est

³²⁶ Même si ces pratiques créatives artistiques ont souvent été acquises au départ dans un but tout autre que pour une valorisation dans le cadre de l'entreprise privée.

³²⁷ "De fil en aiguille, j'ai toujours gardé cette façon un peu différente de fonctionner. Aujourd'hui, je travaille à la Société des Arts Technologiques plus comme pigiste ou comme contractuel, à l'occasion

suivant des modalités qui lui permettent de faire valoir sa valeur ajoutée d'artiste lors de la réalisation des contrats et d'éviter de retomber dans des situations qu'il a vécues avec ses collègues de la SAT :

En parallèle, j'ai créé ma petite compagnie à moi en multimédia qui me permet d'aller chercher, à l'occasion, des contrats. Je ne fais pas une démarche intensive sur le marché pour trouver des contrats. C'est souvent le bouche à oreille ou les connaissances que je fais qui m'amènent des contrats. Par exemple, j'ai donné une formation à un monsieur qui a une compagnie de vêtements pour enfants qui, depuis que je lui ai donné ses cours, est resté en contact avec moi. Maintenant, quand il fait le catalogue de la saison, il m'appelle toujours pour que j'aie à faire la partie vidéo de son truc. Là, il voudrait que je fasse le site Web avec lui. Justement, comme ces gens-là sont tellement pris dans un univers corporatif où tout doit être fait de telle manière et catalogué, très rigide, je lui ai permis de découvrir l'aspect artistique des choses et il aimerait avoir une version de son site qui soit non seulement « flyée », mais un peu plus aventureuse et plus créative surtout. (A04)

Les rémunérations qu'A04 arrive à tirer de son inscription dans le milieu des arts numériques l'amènent à envisager son activité de pigiste pour les entreprises comme un complément financier. Il n'est pas obligé de "faire du contrat", ses clients le recrutant le plus souvent par bouche à oreille ayant conscience de sa manière de travailler. Pour A05, qui conçoit des CD-Rom pour des clients, le bouche à oreille qui lui permet d'avoir des clients se fait grâce à la diversité de ses activités comme enseignante, pigiste dans le privé et artiste :

Comme j'ai fait beaucoup d'enseignement, il y a des gens qui m'ont connue aussi à travers ça. Des fois, je reçois des appels d'anciens étudiants qui travaillent pour des compagnies. D'autres fois, c'est par le milieu artistique, des artistes qui me connaissent. D'autres fois, c'est par des gens avec qui j'ai travaillé dans le milieu commercial. C'est très varié. (A05)

comme employé, enfin, tout dépend du financement. Ça a toujours marché par vagues, mais il faut se faire à cet univers-là." (A04)

Le fait d'avoir plusieurs activités professionnelles en parallèle lui permet d'être sélective dans ses collaborations avec le privé :

Depuis quelques années, finalement, je pense que je suis assez chanceuse. Je fais des choses qui ne me posent pas de problème, en tout cas, pas moral. Ils laissent aussi assez de place à la créativité. Comme je combine production artistique, travail de coordination ou enseignement, je peux me permettre d'avoir le choix. (A05)

Dans le cas d'A05, la rémunération afférente au travail en entreprise peut également lui permettre de pratiquer une activité en arts numériques en dehors des contraintes propres à la carrière professionnelle en arts numériques (les demandes de subventions, se faire accepter dans le milieu artistique, voir "l'installation dans les savoir-faire professionnels"). A05 constitue un exemple de travailleur percevant les caractères propres à la carrière en arts numériques, dans sa tendance professionnelle (exposition, intégration à une communauté en arts médiatiques, connaissance des réseaux et des modes de création numérique) comme autant de contraintes pesant sur son activité de création. Dans ce cas, le travail en entreprise n'est plus perçu comme transitoire, mais comme la contrepartie d'une activité artistique plus libre de contraintes propres au champ de la création en arts numériques.

Quelquefois, les artistes peuvent se regrouper pour former des groupes de projet persistants allant proposer leurs services à des entreprises ou recrutant leurs clients dans leurs réseaux de contacts des milieux artistiques ou culturels. Nous retrouvons chez A01 ce moyen terme entre la petite entreprise et le centre ou le studio d'artistes; A01 travaille avec des gens qu'il a choisis dans une relation de collaboration sans rapport hiérarchique, dans un studio loué. Cette manière de fonctionner se situe entre le mode de production artistique des centres d'arts numériques comme la SAT –qui ne serait pas aux dires d'A04 toujours très efficace – et le monde de la petite entreprise commerciale :

Donc ça c'était très très collectif, mais dans un système hiérarchique de production. Et là maintenant, ben je partage un studio sur l'avenue Mont-Royal, avec trois autres artistes. Un animateur, animateur vraiment là dans

le type fou, animation de p'tits bidules, plasticisme, tout ce côté-là vraiment; un gars qui est ingénieur, donc qui est quand même très pointu, mais qui est plus... il travaille dans le compositing, donc Matrix, ce genre là, Lord of the Rings, ce genre de choses là; et un autre qui est vraiment dans la 3D aussi, qui fait des personnages, Bd, sites érotiques de BD, en même temps modélisation de très très haut niveau, des personnages qui finalement font la première de différents trucs. Donc ça c'est vraiment le milieu que j'ai choisi, puis c'est un milieu complètement ouvert, c'est ça on a un studio, on partage les coûts, et on arrive là quand on veut, on fait ce qu'on veut. (...)Y'a un échange, y'a un échange d'une part d'information, un échange de procédés. Mais y'a aussi des gens qui travaillent ensemble, ponctuellement, ou y'a des projets là qui roulent, on a un projet de faire un film tous ensemble, ne serait-ce qu'en mettant un peu notre temps perdu à ça. C'est ça... donc par exemple, Luc, le mec qui fait de l'animation m'a demandé si je pouvais faire un peu de 3D pour ses trucs, j'ai dit oui, les deux autres travaillent ensemble sur une production pour une cinématique de jeux électroniques...(A01)

Ce mode d'organisation entre différentes personnes appartenant à des champs d'expertise distincts, et regroupés autour de projets qui peuvent être artistiques ou pour le compte d'entreprises privées est emblématique des nouvelles socialités de travail. Des auteurs évoquent des groupes de travail semi-permanents pour rendre compte de collaborations récurrentes entre un petit nombre d'experts qui tendent à converger autour des mêmes projets au cours de leur carrière (Blair, 2003; Deuze, 2007, p. 238). L'opportunité de travailler avec des personnes avec lesquelles on entretient des affinités peut apparaître à la suite d'une bonne intégration dans le milieu des arts technologiques, montrant la friabilité des frontières entre mondes de l'entreprise et mondes de l'art numériques :

Oui, oui, c'est des gens que je connais depuis quand même assez longtemps. Q : C'était pas un hasard... R : Non, c'était pas un hasard, c'était vraiment une opportunité. C'est un des... Au départ, on était trois, un des mecs m'a dit, "ah, on pense à ça, est-ce que ça t'intéresse, on pense que ça irait bien avec toi", moi j'ai sauté sur l'occasion, y'a un quatrième qui s'est rajouté. Q : D'accord. Justement, tout à l'heure vous parliez du problème des moyens à la fois financiers, technologiques à avoir pour ces créations. Quelles sont les ressources que vous utilisez et est-ce que vous faites appel par exemple à

des centres d'artistes ? R : Par exemple la SAT, oui, c'est... Je connais plusieurs personnes qui travaillent là, ça fait quelques années que je suis membre, et quoi... qu'est-ce que j'ai à dire avec ça... (A01)

Ainsi, une inscription dans le milieu des arts numériques montréalais peut paradoxalement favoriser l'obtention de contrats dans le secteur privé dans des conditions qui respectent les modes de travail des artistes numériques. A02, par l'intermédiaire de la SAT, a une expérience de collaboration réussie avec le privé, contrastant avec le mauvais souvenir qu'il gardait de ses collaborations précédentes avec le secteur privé) :

Donc, pour le privé, pour les acteurs impliqués là-dedans, c'est intéressant pour eux, ça leur donne une visibilité. C'était plus une association qu'une réelle structure publicitaire, mais pour le dialogue que j'ai eu avec eux, c'était extrêmement positif. Ils ont dit que c'était un projet exemplaire sur ce plan-là, etc. Pour moi, ça s'est fait dans des conditions où j'aime travailler. Je n'assumais pas toute la structure de l'organisation, je n'étais pas gestionnaire de projet, c'est la SAT qui s'occupait de cet aspect-là. Mon rôle, c'était de m'assurer de la qualité visuelle et artistique du projet. Il y avait aussi des personnes qui créaient le visuel pour moi. J'ai travaillé à la scénarisation de la structure technologique avec Luc Lavergne qui, lui, a créé le système, et Luc Courchesne qui s'occupait de la coordination et qui a aussi été l'initiateur du projet. (A02)

Dans ces conditions, la collaboration avec le privé se fait par l'intermédiaire d'un organisme central dans le secteur des arts numériques qui permet à l'artiste de publiciser des compétences spécifiques qui sont attendues de l'artiste qui travaille en l'entreprise³²⁸.

³²⁸ Nous utilisons ici le terme "compétence", soigneusement évité jusqu'ici dans les chapitres d'analyse. La seule circonstance où le concept de compétences prend de la consistance est dans les situations où il est performé, où l'emploi du mot donne à accroire leur existence de compétences qu'il s'agira de vendre, d'acquérir, les faisant ainsi exister en un sens. Pour un petit développement sur la constitution de l'intériorité (l'intériorisation de compétences) par l'action de flux extérieur – en opposition avec l'intériorité insulaire mais qui ne sort pas complètement d'une réification des compétences – voir Latour (Latour, 2007b, p. 311-312). Il s'agit selon nous d'un point de tension fort entre la position de Latour et ses influences théoriques whiteheadiennes, qui emploient le concept de sujet dans un sens bien différent.

Trouver des modalités de collaboration satisfaisantes avec le privé (conclusion)

Alors qu'en entrevue, certains artistes numériques pouvaient tenir un discours opposant les valeurs des mondes des arts numériques et les valeurs propres aux mondes de l'entreprise, d'autres semblaient avoir trouvé des manières de concilier pratique personnelle en arts numériques et collaboration avec le monde de l'entreprise, ou pour le moins à trouver des modes de collaboration avec les entreprises qui soit compatibles avec les habitudes de travail découlant d'une pratique soutenue en arts numériques. Lloyd, dans son étude de la bohème créative de Chicago, notait : "(...) the artists must be able to find work to subsidize pursuit of their art; ideally, they seek work that is consistent with their lifestyles" (Lloyd, 2006, p. 161). Les entreprises créatives ont toujours eu à gérer une main-d'œuvre mobile, non conventionnelle. Pour attirer cette main-d'œuvre, certaines peuvent chercher à créer un environnement et un rythme de travail qui soient adaptés aux créatifs. Mais les modes de production y restent très dissemblables des modes de production des centres d'arts numériques. Concilier un engagement en entreprise dans des emplois rémunérés avec la poursuite d'une carrière artistique constitue un enjeu pour plusieurs des artistes interrogés. Différents cas de figure existent. Nous nous sommes intéressés dans cette section aux artistes numériques qui montent des groupes de projets ou de travail semi-permanents – le plus souvent à partir de leurs contacts dans le monde de l'art numérique. Ils diversifient aussi le plus souvent leurs sources de revenus (enseignement, commissariat parallèlement à des piges effectuées dans le secteur privé). Cela leur permet d'être plus sélectifs vis-à-vis des contrats effectués avec des entreprises du secteur privé et de vivre leur travail pour le compte de ces entreprises comme moins contraignant. Il est toutefois important que noter que si certains des artistes numériques interviewés parviennent à instaurer avec le monde du privé des modalités de collaborations satisfaisantes qui leur permettent de rester en accord avec leurs aspirations de carrière artistique, voire de valoriser leur culture artistique et technologique, ils ne peuvent pas aller jusqu'à produire des œuvres artistiques dans le monde de l'entreprise, ou trop développer des aspects expérimentaux de leur pratique créative dans le cadre de piges pour un client.

Retour sur le rapport au travail technocréatif en entreprise

Alors que dans les centres d'artistes, les participants semblaient avoir des intérêts multiples et variés à prendre part à de multiples aspects de la gestion de ces centres – car cela permettait l'acquisition de compétences qui in fine pouvaient servir la carrière en arts numériques, concernant le monde de l'entreprise, c'est le rapport instrumental qui semble dominer. Nombre des caractéristiques de l'entreprise privée et commerciale sont opposées aux valeurs et aux pratiques mises en avant par les interviewés dans leur pratique des arts numériques (liberté horaire, indépendance de l'artiste et de son travail, travail orienté vers la proposition artistique et non vers la demande client). Les personnes interrogées travaillent dans le monde de l'entreprise d'abord et avant tout pour gagner de l'argent. Ils ne visent pas une progression hiérarchique dans le monde de l'entreprise, et quand cela advient (A01), ils se retrouvent vite confrontés à une alternative : continuer à mener une carrière artistique personnelle, ou continuer la progression au sein de l'entreprise - ce qui demande bien souvent un investissement incompatible avec la poursuite d'une carrière artistique. Le manque de motivation des artistes numériques en entreprise peut aussi s'expliquer par une moindre mise en valeur des savoir-faire spécifiques aux artistes numériques dans le monde de l'entreprise et un système de contrôle du travail qui peut être loin des modes de collaboration ayant cours dans les projets en arts numériques.

Lloyd avançait la thèse qu'un animus particulier animait par la négative la bohème créative de Chicago; celle de l'entreprise bureaucratisée des années 50 :

(...) in Wicker Park today, animus is also directed toward the presumed dictates of a more faceless foe – the corporation, a specter whose shape in the contemporary bohemian imaginary I will argue actually derives from the distinctive forms of bureaucratized capitalism of the mid-twentieth-century United States. (Lloyd, 2006, p. 16)

Les personnes qu'il a interrogées dans son ethnographie lui confiaient leur opposition au *mainstream*. Ils ne voulaient pas devenir de simples employés d'entreprise animés par le seul but de la sécurité matérielle. Mais comme le note Lloyd : " (...) this imago of the mainstream is anachronistic, as the old promises of career and social security under the terms of the Fordist corporation and the welfare state have increasingly evaporated." (Lloyd, 2006, p. 239). Pour lui, l'éthos bohème des créatifs se situe en opposition à l'entreprise bureaucratifiée qui, pour une bonne part, n'existerait plus actuellement – voir notamment tous les discours relatifs à l'entrepreneuriat artistique qui amènent à repenser les pratiques de travail entre autres dans les secteurs artistiques et créatifs. Loin de placer ces créatifs en porte à faux vis-à-vis des processus de travail du capitalisme contemporain, cet éthos permettrait leur parfaite adaptation au travail précaire et flexible qui tend à devenir la norme dans de plus en plus de secteurs économiques, au-delà des secteurs artistiques ou culturels.

Ce constat peut être nuancé par nos propres observations, notamment en regard de l'existence à Montréal de compagnies de jeux vidéo de taille importante (Ubisoft, Electronic Arts) ou spécialisées dans les logiciels d'effets spéciaux (Softimage), ou encore de grandes agences de publicité employant nombre de designers web. Bien que le travail à l'intérieur de ces entreprises soit organisé sous la forme de groupes de projets flexibles, elles peuvent autoriser une progression hiérarchique au sein de leurs structures organisationnelles, ou ouvrir une relative sécurité d'emploi à des travailleurs possédants certaines compétences clefs ou une expérience passée conséquente. Le cas d'A01, qui était directeur de production, ou encore d'E21, employé dans une société de production de logiciel 3D, est exemplaire. À un moment de leurs parcours professionnels, ils ont dû choisir entre rester dans leur entreprise et progresser hiérarchiquement vers des postes de gestion qui les coupaient de la production technocréative, ou quitter l'entreprise pour poursuivre une activité de conception technocréative et en arts numériques dans d'autres contextes.

Plus généralement, comme nous l'avons vu, le discours des interviewés vis-à-vis de l'entreprise est loin d'être monolithique. Le rapport à l'entreprise commerciale d'un artiste

numérique peut aussi varier au cours de la carrière professionnelle – en regard notamment de la variété des expériences qu’ont eues les différents interviewés au cours de leur parcours professionnel. Il y a l’entreprise qui permet de garder une attitude artistique et où les propositions et les savoir-faire spécifiques des artistes sont reconnus. Il y aussi l’entreprise qui a des modes de fonctionnement peu compatibles avec l’attitude ou les pratiques des artistes, cette image de l’entreprise pouvant dans ces cas constituer l’Autre contre lequel les artistes vont se constituer³²⁹. L’opposition n’est pas seulement en termes idéologiques (refus de la logique commerciale et utilitaire des entreprises, aliénation de l’intention artistique en contexte commercial, etc.), mais aussi en termes de pratiques professionnelles : les artistes ne peuvent pas mettre en œuvre leurs multiples compétences dans les entreprises de production de jeux vidéo par exemple. Les modes d’organisation de l’entreprise restent pour eux généralement très dissemblables des modes de collaboration dans les projets en arts numériques. Ainsi, bien plus qu’une opposition de principe au monde de l’entreprise, la réserve de plusieurs interviewés envers les mondes de l’entreprise se base sur une expérience concrète du monde de l’entreprise. En parlant de la culture de l’excellence et de la généralisation de la culture de l’entrepreneuriat aux employés des organisations, y compris les organisations bureaucratiques, Du Gay note :

Within the discourse of excellence, work is characterized not as a painful obligation imposed upon individuals, nor as an activity only undertaken by people for the fulfillment of instrumental needs and satisfactions. Work is itself a means for self-fulfillment, and the road to company profit is also the path to individual self-development and growth. (Du Gay, 1996, p. 63)

Cette observation pourrait particulièrement s’appliquer aux secteurs technocratifs, où l’activité des travailleurs créatifs est supposée créative, épanouissante, comme en témoignent les publicités pour recruter des travailleurs dans l’industrie du jeu vidéo, ou

³²⁹ Nous sommes redevable de cette remarque à Fannie Valois-Nadeau, étudiante au doctorat conjoint en communication de l’Université de Montréal.

encore celles des instituts de formation dans les secteurs technocréatifs. L'expérience des artistes numériques, pour qui le travail en entreprise technocréative est loin d'être synonyme de créativité et d'épanouissement personnel, apporte un contrepoint utile à ces discours.

Plutôt qu'un questionnement sur l'indépendance par rapport à une organisation, ou une lecture suivant une opposition entre art et argent, nous avons exploré de quelles manières la pratique technocréative menée en tant que pigiste ou en entreprise par des artistes est conciliable avec leur pratique en arts numériques, dans quelle mesure ces pratiques doivent se lire indépendamment ou au contraire comme le prolongement l'une de l'autre. Nous avons vu au chapitre précédent que les savoirs développés à l'occasion de la pratique en arts numériques sont complexes, pluriels, non indexés sur les savoirs attendus des technocréatifs dans les mondes de l'entreprise. Les modalités d'engagement des artistes dans les entreprises sont diverses et permettent plus ou moins une conciliation de la pratique technocréative en entreprise avec la pratique en arts numériques. Nous pouvons identifier certains cas de captation de savoir-faire en arts numériques dans le monde de l'entreprise. Dans d'autres configurations, les artistes ont à exercer des pratiques technocréatives qui ne permettent pas de mettre en valeur leur pratique artistique et les savoirs afférents. Même si certains artistes, particulièrement ceux plus affiliés aux espaces artistiques, peuvent au niveau de leur discours rejeter l'idée même de travailler en entreprise, pour la plupart des interviewés, la ligne de partage semble bien plus résider dans les modes de contrôle de la créativité (Deuze, 2007, p. 109; McFall, 2004, p. 15). Notamment, dans les projets artistiques, les artistes peuvent être amenés à concevoir un projet dans son ensemble, jusqu'à reconfigurer les technologies qu'ils utilisent. Or dans les mondes de l'entreprise, ils ont souvent à s'intégrer à des chaînes de production où existe une relative division des tâches, ce qui amène à ne pas avoir le contrôle sur l'ensemble du processus. Comme nous le confiait un designer de niveau de l'industrie du jeu vidéo, la plus grosse erreur d'un créatif dans ces industries est de tomber amoureux de sa création³³⁰. Dès

³³⁰ Alors que sa contribution ne compte que pour partie dans le produit final, la vision conceptuelle de l'artiste qui accompagne l'exécution du projet et que beaucoup des interviewés mettent de l'avant dans les projets artistiques, ne peut être mise en œuvre dans les mondes de l'entreprise.

lors, des modes de collaboration plus symbiotique avec des entreprises résident dans la réalisation de piges pour des entreprises, mais sans y travailler, ou encore dans la constitution de groupes de projets entre plusieurs artistes qui vont réaliser des contrats pour des entreprises qu'ils connaissent préalablement et qui leur laissent organiser leur travail comme ils l'entendent. Certains interviewés peuvent se permettre d'être plus sélectifs dans leurs collaborations avec les entreprises commerciales. Il s'agit plus particulièrement de ceux qui réussissent à avoir une diversification de leurs sources de revenus complémentaires réguliers³³¹.

Comme nous l'avons vu dans le rapport aux technologies et dans les modes d'organisation des projets artistiques, le rapport des artistes aux mondes de l'entreprise est complexe et à géométrie variable. Nous avons pu aussi relever des instances de modes de collaborations plus symbiotiques entre les artistes et des entreprises privées, où la collaboration avec une entreprise privée n'est pas vécue par l'artiste sur le mode de la trahison d'idéaux artistiques ou en opposition aux particularités de la pratique artistique. Leurs pratiques créatives dans le monde de l'entreprise, si elles subissent les contraintes propres à ces milieux, ne peuvent entièrement s'en déduire. Il existe souvent un métissage entre leurs pratiques artistiques et les modes de production propres aux entreprises. Leurs appartenances – liminaires – au monde de l'entreprise sont informées par le développement parallèle de leur pratique artistique et les autres espaces au sein desquels les artistes sont engagés simultanément.

³³¹ Ainsi A05 a un poste fixe de direction artistique dans un centre d'artiste et a aussi un travail d'enseignant, activités qui lui permettent d'être sélective vis-à-vis des contrats qu'elle fait pour le privé.

Conclusion générale

Retour/la thèse

Dans leur ouvrage *Empire*, Negri et Hardt expliquent que dans le monde contemporain :

(...) les rapports de l'exploitation capitaliste sont partout en expansion : loin de se limiter à l'usine, ils tendent à occuper le terrain social tout entier. De l'autre, les rapports sociaux investissent complètement les rapports de production, rendant impossible toute extériorité entre production sociale et production économique³³². La dialectique entre les forces productives et le système de domination n'a plus de lieu déterminé. Les qualités mêmes de la main-d'œuvre – différence, mesure et détermination – ne peuvent plus être saisies et, de façon similaire, l'exploitation ne peut plus être localisée ni quantifiée³³³. En effet, l'objet de l'exploitation et de la domination tend à ne plus être les activités spécialement productives, mais la capacité universelle à produire, c'est-à-dire la capacité sociale abstraite de son pouvoir d'ensemble. Ce pouvoir abstrait est une activité sans lieu, mais qui est toutefois très puissante. C'est l'ensemble coopérant de cerveaux et de bras, d'esprits et de corps; c'est la diffusion sociale du travail social, à la fois non-appartenance et créatrice; c'est le désir et l'effort de la multitude des travailleurs adaptables et mobiles; et c'est, dans le même temps, l'énergie intellectuelle et la construction linguistique et communicatrice de la multitude des travailleurs intellectuels et affectifs. (p.262) (Negri & Hardt, 2001, p. 262)

³³² Mais même au sein de l'entreprise, cette dichotomie ne va pas de soi: l'entreprise n'était pas que le monde de la production, mais aussi le monde de la consommation (Du Gay, 1996).

³³³ Les mécanismes d'aliénation zébrant le social même amènent Hardt et Negri à concevoir les résistances en termes de lignes de fuite au sein de la multitude et non comme résistance à des organisations ou des institutions établies (Best, 2009).

Si l'étude des phénomènes de pouvoir et d'aliénation ne constitue pas l'objet de notre recherche, la conceptualisation des nouveaux rapports de production de Negri et Hardt offre des pistes intéressantes pour concevoir les pratiques de travail technocréatif comme production sociale et non plus comme production qui serait seulement limitée et disciplinée derrière les murs de l'usine. Cette observation résonne fortement avec les modes de production de la pratique en arts numériques que nous avons observés dans les parcours des artistes interrogés : la constitution de la pratique en arts numériques n'est pas liée de manière exclusive à un espace de production particulier, mais se constitue à la jonction de différents espaces. Tout en reconnaissant les apports des autonomistes italiens pour comprendre les nouvelles formes d'aliénation des travailleurs à l'extérieur des murs de l'usine, Gill et Pratt critiquent la généralité du concept d'affect, central dans les travaux de Hardt et Negri³³⁴. Pour Hardt et Negri, ce concept d'affect aide à localiser des lignes de fuite au sein de la multitude qui permettent d'échapper aux logiques capitalistes contemporaines³³⁵, mais aussi constituer, comme le note également Clough, des vecteurs d'assujettissement puissants (Clough, 2008)³³⁶. Hardt et Negri notent qu'au sein du

³³⁴ "(...) autonomous Marxists' emphasis upon 'affective labour' might be thought to offer a way of engaging with this, connecting such emotional investments with 'work as play' to wider transformations within capitalism – as well as the possibility to intervene in them. Yet does it? One of the problems with the notion of affective labour, which was alluded to earlier and is discussed in Hesmondhalgh and Baker's article (in this issue), is the bluntness and generality of its definition." (Rosalind Gill & Andy Pratt, 2008, p. 15)

³³⁵ Rappelons que pour Massumi (2002), l'affect renvoie justement à ce qui, au moment d'émergence, n'est pas quadrillé dans les relations de pouvoir (ce qui ne signifie pas que l'affect soit en dehors de relations de pouvoir ou constitue une sorte de présocial, cf. *infra*). Il serait intéressant de développer les liens pouvant exister entre les affects et le développement de savoirs situés qui eux aussi se veulent en marge de savoirs-pouvoirs dominants.

³³⁶ Comme le note Rose: "*Work is an essential element in the path to self-fulfillment. There is no longer any barrier between the economic, the psychological, and the social. The antithesis between managing adaptation to work and struggling for rewards from work is transcended, as working hard produces psychological rewards and psychological rewards produce hard work.*" (Rose, 1990, p.118)." Nous remercions Maude Gauthier, étudiante au doctorat en communication de l'UdeM, de nous avoir indiqué cette source.

capitalisme cognitif, la nouvelle phénoménologie du travail immatériel, si elle est moins dépendante des contraintes disciplinaires de l'usine, est gouvernée par un ensemble de dispositifs moraux donnant naissance à une nouvelle classe de dominés. Mais contrairement à ce que peut laisser supposer l'effet aplanissant du concept d'affect, les situations sont différentes selon les sites considérés et il est pour Gill et Pratt nécessaire d'effectuer ...

... a closer analysis than the autonomists provide – one that can engage with the specificities of different industries, workplaces and locations, and attend to the meanings that workers themselves give to their labour.
(Rosalind Gill & Andy Pratt, 2008, p. 21).

Notre analyse s'est quant à elle moins intéressée à la spécificité de différents lieux de travail qu'au rapport entre différents lieux de travail fréquentés par des artistes numériques et de quelles manières ces différents lieux informent leur pratique créative et artistique et leur manière de faire usage des technologies. Plus précisément, dans le cas des artistes numériques montréalais, quelles formes prennent les constitutions de leurs pratiques technocréatives et artistiques le long de parcours professionnels situés à la jonction de plusieurs sites et quelles sont les diverses effectivités de cette pratique ? Nous avons vu qu'il était nécessaire de remettre en question les grilles de lecture opposant l'intention pure de l'artiste aux compromissions nécessitées par les industries culturelles, mais aussi de certains modes d'analyse à tendance plus sociologique qui expliquent les pratiques des acteurs par des entités sociales préexistantes (le monde de l'art ou l'entreprise). Les modes de constitution de la pratique en arts numériques nous apparaissaient plus complexes et les parcours des artistes généraient des effectivités qu'il importait de prendre en considération. Dans la première partie de notre travail où onze parcours d'artistes ont été présentés de manière exhaustive, nous avons pu constater la difficulté qu'il y a à localiser la pratique en arts numériques. Elle apparaît comme une pratique plurielle, entre plusieurs lieux, en recomposition constante. Les artistes articulent cette pratique d'une pluralité de manières tout au long de leurs parcours. À la lumière de ce constat, les questions de la constitution et du maintien de cette pratique se trouvaient reproblématisées. Les constats tirés de la présentation du matériau qualitatif recueilli (et notamment l'identification de couplages

entre des pratiques différentes et différents lieux de production technocréative) nous ont amenés à repenser la notion de parcours pour prendre en compte la pluralité des éléments qui participent de la pratique artistique et de sa capacité d'endurer en devenant autre.

À l'aide des concepts de trajectoire et d'espace tels que développés par la géographe Doreen Massey, du concept de savoir mineur (Simondon), du concept d'assemblage et des concepts de médiation et de réflexivité tels que développés par Antoine Hennion, nous avons proposé une nouvelle manière de penser les parcours/trajectoires des artistes numériques pour rendre compte de la pluralité des modes de constitution et de maintien de leurs pratiques. Nous avons regroupé nos données suivant trois ensembles d'éléments qui permettent de rendre compte de la constitution et du maintien de la pratique en arts numériques et au travers desquels la pratique en arts numériques déploie ses multiples effectivités. Ces trois ensembles d'éléments informant le déroulement des parcours d'artistes numériques correspondent aux technologies, aux espaces liés aux arts numériques, enfin aux entreprises³³⁷. Les multiples manières dont ces ensembles d'éléments s'interfacent avec la pratique en arts numériques ont fait l'objet de la deuxième partie de la thèse. Nous avons opté pour le regroupement suivant ces trois ensembles puisqu'ils sont chacun susceptibles de constituer un lieu d'explication privilégié de la pratique artistique dans certaines littératures scientifiques existantes (à savoir – très schématiquement - la pratique artistique déterminée par les technologies, les milieux artistiques et/ou les entreprises).

Le premier ensemble recouvre les technologies utilisées par les artistes. Ces technologies proviennent de différents lieux, peuvent consister en des technologies grand public ou des outils plus spécialisés dans la pratique des arts numériques, parfois produits par les artistes eux-mêmes. Le rapport qui s'instaure entre les artistes et les technologies donne lieu à une culture technologique originale, située, que nous qualifierons de savoir mineur. Plus qu'un outil, les technologies participent du mode d'être de la pratique en arts numériques qui peut

³³⁷ Nous avons pensé dans un premier temps rajouter le thème de la formation, mais finalement certains des éléments de ce thème se sont agglomérés à l'étude de la relation des artistes aux technologies.

s'appréhender comme un *cyborg*, croisement d'humain et de technologie dont l'un ne peut uniquement consister en l'instrument de l'autre. Le deuxième ensemble a trait au milieu des arts numériques et le mode de l'organisé en leur sein. La communauté en arts numériques est une réalité mouvante, aux frontières instables. De la même manière, les centres d'arts numériques, aux modes d'organisation très ouverts, constituent moins des entités closes que des *places* (Massey, 2005), des scènes (Straw, 2004) où s'entrecroisent diverses personnes, institutions, technologies qui s'assemblent le temps d'un projet servant de cadre à une pratique en arts numériques. Enfin, le troisième ensemble traite du rapport entre les mondes de l'entreprise et la pratique en arts numériques. Les mondes hétéronomes de l'entreprise technocréative ne peuvent être considérés comme constituant uniquement un envers de la pratique en arts numériques. Au même titre que d'autres espaces, l'entreprise peut participer de la pratique en arts numériques à plusieurs niveaux (financier, technologique entre autres), de même que la pratique en arts numériques peut jusqu'à un certain point propager ses effectivités au sein d'espaces de travail en entreprise. Chacun de ces trois ensembles d'éléments ne peut être totalisé comme une entité homogène qui s'instaurerait comme principe explicatif ou causal simple de la pratique artistique. Ces trois ensembles d'éléments participent à différents niveaux à la constitution, au maintien et à la singularisation d'une pratique en arts numériques qui déploie ses effectivités largement au-delà d'un espace social circonscrit ou spécialisé. Les artistes mettent en œuvre de multiples arrangements³³⁸ pour maintenir et développer cette pratique, en même temps que cette pratique se trouve, par delà ces arrangements, informée par une pluralité d'éléments.

³³⁸ Nous préférons le terme d'arrangement à celui de tactique, pour ne pas convoquer le cadre analytique de de Certeau qui se démarque de l'approche en termes de trajectoires de Doreen Massey. Pour Massey, le concept de trajectoire permet de prendre en compte la notion d'espace dans les parcours des artistes (et donc la pluralité des autres parcours se déroulant dans cet espace et informant le déploiement des trajectoires y advenant), tandis que le concept de tactique restreint l'espace de déroulement d'un parcours à l'espace mis en place par les stratégies. Cf. *infra* ainsi que notre discussion de ces concepts dans le chapitre IV. L'approche de Massey est ainsi plus à même de rendre compte de conjonctures propres à un espace en reconfiguration constante (ce dont le concept de stratégie tel que défini par de Certeau rend moins bien compte).

Retour/prolongements théorico méthodologique et actualisation partielle

L'un des buts de notre thèse était d'amener à penser différemment les pratiques des artistes numériques et leurs parcours. Nous proposons ici de revenir sur l'optique ontologique et épistémologique de notre travail et de prolonger les analyses effectuées dans cette thèse.

Les technologies, les centres d'arts numériques et les entreprises. Chacun de ces trois ensembles d'éléments ne renvoie pas à une réalité stable et homogène. Ils informent les parcours sans être assignables à des mondes sociaux ou des champs qui, traversés par les travailleurs, leur imprimeraient des logiques stables qui perdureraient comme autant d'habitus mécaniquement réactivables lors du parcours ultérieur des travailleurs³³⁹. Sans dénier l'intérêt d'approches alternatives, nous n'avons pas considéré ici ces trois ensembles d'éléments du point de vue des effets transversaux qu'ils peuvent avoir sur les artistes et leur parcours - par exemple, une technologie – quelle que soit la définition que l'on donnerait de ce terme - qui aurait un type défini d'effet transversal sur l'ensemble des artistes travailleurs. Tel que nous les avons conceptualisés, notamment à l'aide des ressources théorico méthodologiques développées par la géographe Doreen Massey ou encore par Antoine Hennion, les parcours/trajectoires des artistes sont informés diversement par les technologies, les centres d'arts numériques et les entreprises. Chacun de ces trois ensembles peut être considéré comme un fourmillement de trajectoires d'éléments hétérogènes (technologies, institutions, autres personnes) qui éventuellement s'interfacent momentanément avec les trajectoires des interviewés, informant leurs pratiques en arts numériques et participant aux déploiements des effectivités de ces pratiques. Si ces diverses trajectoires informent les parcours des travailleurs, c'est de manière transitoire, sans forcément faire système, mais pour autant les rémanences de collisions entre trajectoires

³³⁹ Il s'agirait alors de mondes qui reproduisent les conditions de leurs propres existences ou seraient maintenus dans une certaine identité à eux-mêmes par les interactions avec les travailleurs les constituant temporairement ou de manière plus durable.

peuvent se faire sentir dans les suites des parcours des artistes, notamment par rapport aux potentialités ouvertes par ces collisions³⁴⁰. Suivant cette optique, la manière dont la pratique en arts numériques s'actualise successivement le long des parcours ne peut être vue comme le résultat d'habitus préalablement intégrés par l'artiste lors du passage dans un milieu particulier³⁴¹. Comme nous l'avions déjà noté, et ce dont permet de rendre compte le concept de savoir situé, le lieu et l'artiste sont coconstitutifs. Ces éléments desquels la pratique tire son actualisation seraient comparables à la définition d'inspiration performative qu'Acord et DeNora donnent de la culture (dans notre cas la culture des artistes en arts numériques) :

Rather than conforming to the Bourdieusian model of cultural capital, Halle's informants demonstrate that artistic taste is not manipulated by groups, social forces/habitus, or the urge for conformity, but rather is configured as a set of meanings and choices produced from within the flux of actual lives. Culture is not a constraint determining people's tastes and actions, but rather is created through individuals interacting with contextual cues, feelings, and beliefs. Culture operates from the inside out. (Acord & DeNora, 2008, p. 233)³⁴²

³⁴⁰ Si la manière dont Massey amène à repenser l'espace est si utile, c'est justement pour rendre compte de cette rémanence d'une collision passée qui, si elle ne fait pas système, peut informer ultérieurement une trajectoire (les savoirs mineurs se trouvent ainsi ouvert le champ de rémanence de l'espace, sans devoir dépendre de milieux conducteurs: mondes, champs, sociaux, etc.). Massey note que "not all potential connection have to be established, relations [embedded in material practices] which may or may not be accomplished." (Massey, 2005, p. 11): lorsqu'une connexion est établie, elle n'exclut pas la possibilité ultérieure d'autres connexions d'être établies (même si dans le temps la configuration de ces connexions et les pratiques dans lesquelles s'ancrent ces relations évoluent, l'espace change qualitativement, comme quand Massey relate dans son ouvrage son trajet entre Londres et Milton Keynes. C'est pour cela qu'il est préférable de parler de différentialité plutôt que de système de différences ou d'oppositions comme dans l'approche structuraliste).

³⁴¹ L'habitus serait suivant la vision bourdieusienne le résultat de l'intégration corporelle et mentale des logiques de fonctionnement d'un champ particulier. Le social fait corps, suivant sa formule (Bourdieu, 1980).

³⁴² Ce qui ne veut évidemment pas dire que la culture vient de l'"intérieurité" du sujet, mais au contraire qu'elle s'articule conjoncturellement aux flots de différentes vies s'entrechoquant dans le même espace.

De manière analogue, notre intention était d'étudier les parcours des artistes sans les étiqueter préalablement pour mettre en avant la *productivité* des parcours des artistes eux-mêmes dans ce qu'est et devient une pratique en arts numériques³⁴³. La pratique en arts numériques et les savoirs afférents "operate from the inside out". Poussons cette optique inductive et levons l'ambiguïté sur notre usage - en sourdine - du concept d'endurance tout au long de notre travail. Ce que l'on regroupe sous le terme de pratique en arts numériques repose sur des croyances, des gestes, des mouvements, un ressenti, des affects. Le processus par lequel la pratique se maintient nous apparaît comparable à une *endurance*³⁴⁴ :

For Whitehead, endurance is never an attribute, always an achievement : throughout its adventures, something (...) succeeds in maintaining some thread of conformity between past and present. (Stengers, 2005, p. 44, cité dans Vasquez, 2009, p.136)

Pour se réarticuler et endurer, la pratique en arts numériques doit puiser à une pluralité d'éléments qui ne sont pas subsumables à des conventions, localisables dans un champ artistique ou une industrie culturelle dont les logiques internes, stables et localisées,

³⁴³ De la même manière, Will Straw cherche à mettre en avant la productivité des scènes culturelles, en y adjoignant un questionnement de nature institutionnelle: " Bruno Latour (2000) has invited those studying science to stop asking how society "produces" science and to turn, rather, to an analysis of the ways in which scientific work produces particular social relations and textures. Similarly, we might move from the question of how urban culture "produces" scenes to that of how the activities transpiring within scenes produce urban culture as a set of institutions and textures. Urban culture requires investments in space and other resources. These investments, in turn, involve a transformative engagement with economic interests, dominant trends and multiple sorts of public policy and regulation. We must learn to see these engagements as forms of cultural experimentation through which the existing state of things is tested and transformed in an ongoing fashion." (Straw, 2004, p. 413)

³⁴⁴ Au sens Whiteheadien – ou comment la pratique en arts numériques devient autre en entrant en concrescence lors d'occasions actuelles qui forment des Nexus desquels participent une pluralité d'éléments. L'endurance contient en elle une virtualité informant éventuellement les actualisations futures de la pratique artistique. Cette virtualité demeure, à la différence de l'habitus, non quadrillable par le chercheur. Voir la critique de Massumi de la conceptualisation de l'affect selon Grossberg (Massumi, 2002a, p. 260)

assureraient l'identité de la pratique à elle-même dans un espace déterminé et dans le temps. Parler d'endurance de la pratique en arts numériques des travailleurs que nous avons interrogés nous enjoint de considérer la pratique du point de vue de son accomplissement – à l'inverse donc de l'actualisation mécanique d'un habitus spécifié, d'un potentiel défini ou encore d'un canon prédéfini de la pratique³⁴⁵. Cela permet d'appréhender l'aspect polymorphe de la pratique en arts numériques et l'impossibilité qu'il y a à localiser clairement ce qu'elle recouvre une fois pour toutes. La pratique se (re)constitue à chaque instant, de manière incrémentale le long des parcours des artistes qui constituent des trajectoires où s'entrecroisent des flux :

Process is conventionally defined by its objectives, such as Taylor's focus on work-process. By contrast, flows signal pure movement, without suggesting a point of origin or a destination, only a certain character of movement, fluidity and direction. They are relational, but not in a positional in-structural sense. It is not that they are relational between objects or fixed points -which are taken as immutable mobiles - but they are the being of relation. One could say that flows have a Fate but no destiny." (Shields, 1997, p. 3)³⁴⁶

Il s'en suit que la pratique ne reste jamais identique à elle-même de manière naturelle. Son maintien même nécessite son évolution, sa réarticulation à même les représentations et les

³⁴⁵ Cela renvoie donc au caractère situé de la connaissance tirée de la pratique (Turner, 2001) et propre à chaque personne, à l'opposé d'un habitus ou d'une compétence qui seraient les mêmes pour tout le monde. Ainsi, notre étude se penche sur ces modes de connaissance localisée: "Similarly, Donna Haraway (1988) claims that all academic research is highly "situated" or positioned knowledge, that arises from particular combinations of people, places, objects and ideas. For example, laboratory studies (see for example Latour and Woolgar 1986; Knorr-Cetina 1999) have demonstrated that much rational, linear, singular and universal knowledge emerges from situations that are actually quite passionate, non-linear, multiple and local. To acknowledge the situatedness of knowledge production, then, is to deny the positivist scientific 'view from nowhere' and focus instead on relational processes that highlight the possibility of different perspectives. As Strathern (2004a) puts it, anthropology works through the social construction of what can quite often be precarious and "partial connections," and always "partial truths" (cf. Clifford 1986)." (Galloway, 2008, p. 31)

³⁴⁶ Voir aussi Lee et LiPuma (Lee & LiPuma, 2002, p. 191). De la même manière, "Tarde concevait le social non pas comme un organisme mais comme un fluide en circulation." (Latour, 2007b, p. 25). Cette ontologie amène à considérer qu'une pratique s'acquiert par appréhensions successives, et non d'un seul coup.

affects des artistes et les différents éléments contextuels/flux qu'ils croisent au cours de leur trajectoire. Considérer cette pratique en arts numériques comme une endurance nous enjoint de prendre en compte la pluralité et l'hétérogénéité des éléments qui participent à son maintien³⁴⁷. Nous ne pouvons examiner les pratiques des artistes à l'aune d'une définition générique de la pratique en arts numériques abstraite de son contexte concret d'effectuation au sein de chacun des parcours étudiés³⁴⁸. Considérer la pratique en arts numériques du point de vue de son endurance amène à prendre en considération l'hétérogénéité intrinsèque de cette pratique et, au sein de chaque parcours, suivant les contextes, sa réarticulation constante qui est la condition même de son effectuation dans le temps et l'espace. Ainsi, ce n'est plus le changement de la pratique artistique qu'il convient d'expliquer, mais son maintien : "The problem is no longer to explain how there can be change given positioning. The problem is to explain the wonder that there can be stasis given the primacy of process." (Massumi, 2002a, p. 7-8, explicitant ici la théorisation par Bergson du processus. Voir aussi Latour, 2007, p.63)³⁴⁹.

³⁴⁷ Voir chez Darmon: la personne anorexique qui à un moment de sa carrière devient labellisée comme telle, doit faire un travail supplémentaire pour se maintenir comme anorexique – pour pouvoir continuer à avoir une pratique de sous-alimentation sans être médicalisée (pratiques de dissimulation, etc.). Derrière le discours continuiste des interviewés, Darmon débusque les efforts nécessités pour se maintenir dans la carrière, et suivant l'analyse de Becker de la déviance, fait intervenir des notions d'apprentissage des techniques, de la perception des effets et du goût pour les effets (Darmon, 2008, p. 158-159). Hughes avait dans ses enquêtes mis en évidence ce travail nécessaire pour se maintenir. Notre perspective montre que ce maintien du même fait devenir autre.

³⁴⁸ Nous pouvons évoquer ici le concept de transduction de Simondon, dont la pensée a des parentés évidentes avec celle de Whitehead ou de Massumi.

³⁴⁹ Précisons que si cette optique théorique vise à mettre en lumière les pluralités participant de la constitution des trajectoires des artistes numériques, elle ne nie pas pour autant l'existence de contraintes sur ces trajectoires; Comme le résume Massumi avec un sens certain de la formule, "Grids happen" (Massumi, 2002a, p. 8). Certains reprochent aux tenants de l'"affective turn" de dépolitiser l'étude du social en donnant la primauté au mouvement contre les mécanismes de striage institutionnel, d'interpellation idéologique, ou encore en insistant sur le corporel et l'affect au détriment de la signification (hégémonique). Mais pour Massumi, l'affect est susceptible d'être politisé, quadrillé de part en part (Clough, 2008; Clough & Halley, 2007). Du reste, nous rejetons les interprétations des parcours des travailleurs créatifs comme

Considérer l'endurance de la pratique en arts numériques le long des parcours est donc aussi prendre en considération la multiplicité des lignes de forces ou des vecteurs (Halewood & Michael, 2008; Massumi, 2002a; Shaviro, 2009, chapitre 3) qui l'informent³⁵⁰. Ce peut être alors se pencher sur la relation *entre* l'artiste et son environnement, soit *entre* l'artiste et ses outils (chapitre V), entre l'artiste et les centres d'art (chapitre VI), *entre* l'artiste et les entreprises (chapitre VII)³⁵¹, par exemple :

All that matters, to the contrary, is precisely what a theory of action places in an instrumental position : gestures, holds, movements, passages – all the words between the two, that attach one to the other, the climber to the rock, that speak their uncertain contact, and that have no meaning if we attribute them to only one or to the other. These words are situated at the precise point where contact between the hand that grasps and the fold in the rock face defines the fact of climbing. (Hennion, 2007, p. 99)

Cela ne signifie pas que les artistes soient libres de créer leurs pratiques en dehors des lignes de force qui les informent³⁵². La pratique est constituée suivant une part variable de ces éléments³⁵³. Comme l'indique Halewood et Michael, l'hétérogénéité à laquelle

travailleurs qui seraient plus "libres" de diverses contraintes (organisationnelle, hiérarchique). Prêter attention à la multiplicité et aux virtualités des trajectoires n'implique pas de les détacher de tout contexte d'actualisation et de la puissance de certaines virtualités, au contraire.

³⁵⁰ Shaviro explique que le concept de vecteur renvoie à la préhension d'éléments sur d'autres éléments, et donc à leur caractère relationnel, tandis que la qualité scalaire d'un élément renvoie à ses qualités internes isolées du monde environnant (c.-à-d. les monades leibniziennes) (Shaviro, 2009, chapitre 3)

³⁵¹ Ajoutons aussi entre l'artiste et lui-même, même si cette piste réflexive n'a pas été exploitée dans le cadre de notre travail, nous pouvons noter que les artistes tendent vers un idéal personnel quant à leur pratique, leur travail, leur intégration au milieu des arts (même si cet idéal se reconfigure souvent au cours de leurs parcours). Même si l'étude des parcours effectués l'a quelque peu gommé, le format de l'entretien permettait aussi d'accéder à ce niveau plus réflexif du matériau (dans le sens de retour vers un soi).

³⁵² Où le chercheur serait amené à contraster les discours tenus sur le travailleur créatif avec la "vraie" pratique des artistes eux-mêmes.

³⁵³ Au sujet de leur ouvrage *Empire*, Hardt et Negri précisent que "l'hybridation, la mobilité et la différence ne sont pas libératrices en elles-mêmes". De même, nous avons critiqué auparavant certains écrits sur les

l'approche de Whitehead nous amène à prêter attention n'équivaut pas à une déclaration d'intention sur la complexité du réel et les multiples flux instables qui le constituent en permanence (Halewood & Michael, 2008, p. 40). Cette approche nous enjoint plutôt de spécifier la nature de cette hétérogénéité, en faisant des juxtapositions et des liens semblant incongrus par rapport aux discours dominants offrant une représentation de ce que serait l'artiste numérique et ses pratiques³⁵⁴. Les phénomènes de singularisation de la pratique en arts numériques observés au cours de notre analyse amènent ainsi à porter attention à la manière située, contextuelle dont cette pratique s'actualise tout au long des parcours des artistes numériques. Dans notre travail, cela a consisté à prendre en compte l'ensemble des pratiques technocréatives et la pluralité des lieux de ces pratiques qui sont en relation avec la pratique en arts numériques. Nous nous situons alors à rebours d'approches sectorielles qui viseraient à réduire/déduire les spécificités de chaque pratique aux particularités de certains lieux. Ce sont ainsi les points de passage entre la pratique en arts numériques et les autres pratiques technocréatives qui ont retenu notre attention. Les pratiques en arts numériques se dessinent selon des contextes particuliers³⁵⁵ suivant lesquels se dessinent des passages à l'issue desquels les pratiques, les travailleurs et les éléments pris dans les médiations impliquées par la pratique se trouvent altérés.

carrières nomades qui donnaient une vision un peu trop idyllique du travailleur naviguant à l'extérieur des contraintes hiérarchiques de l'entreprise.

³⁵⁴ Ici la démarche de Hughes qui compare le psychiatre à des professions moins considérées socialement nous revient en tête (Hughes, 1958), ou encore Foucault expliquant comment le Code pénal ne contient pas la vérité sur le régime de pouvoir en œuvre dans les prisons. Il s'agit dans tous les cas d'ouvrir et d'être attentif aux forces qui, si elles influencent la pratique artistique, n'apparaissent pas liées à cette pratique par la manière usuelle dont est cadrée cette pratique dans le discours contemporain sur les travailleurs créatifs. C'est ici que les concepts d'une certaine sociologie peuvent sembler limités, particulièrement dans le cas d'une pratique comme les arts numériques, hybride par excellence (sur l'hétérogénéité du social, les limites de la sociologie et le concept d'assemblage, voir Latour, 2007b, p. 13).

³⁵⁵ Des nexus suivant la terminologie whiteheadienne.

Certaines des limites de notre travail

Les modes de singularisation de la pratique en arts numériques constituaient dans le cadre de notre travail un postulat ontologique. Toutefois, même s'il ne s'agissait pas de notre intention dans le cadre de cette thèse, il aurait pu être intéressant de rendre visibles les modes de singularisation de la pratique en arts numériques au-delà des trois ensembles d'éléments que nous avons relevés ou en y opérant un autre découpage. Cette mise en visibilité des modes de singularisation de la pratique en arts numériques aurait nécessité une contextualisation plus large de la pratique de chaque artiste, d'aller au-delà des pratiques technocréatives et des différents contextes de pratiques. Comme nous l'avons vu, la pratique en arts numériques est circulante, informée conjoncturellement par une pluralité d'éléments – au-delà de ce qu'on l'on a regroupé sous les trois ensembles des technologies, des centres d'arts et des entreprises, et a elle-même un éventail d'effectivités qui dépassent la production d'œuvres d'art³⁵⁶. Cette démarche aurait fait écho aux propositions de Probyn dans son étude des appartenances multiples à Montréal. Elle invite à "a mode of thinking about how people get along, how various forms of belonging are articulated, how individuals conjugate difference into manners of being, and how desires to become are played out in everyday circumstances" (Probyn, 1993, p.5). Les "appartenances" ou les affiliations des artistes numériques sont multiples et productives, les identités leur étant accolées laissant dans l'ombre nombre d'éléments participant de leurs pratiques diverses.

Alors que nous nous sommes surtout intéressés aux multiples configurations de la pratique artistique, il aurait pu être intéressant de suivre l'évolution du rapport à la pratique le long des parcours (ce qui apparaît en filigrane dans la présentation des parcours au chapitre III). En relation avec une ontologie des flux ou de la viscosité (Saldanha, 2006), ou pour coller au plus près des propositions théoriques de Massey, nous aurions pu chercher à déterminer si les oppositions par rapport auxquelles les artistes se situent évoluent dans le temps,

³⁵⁶ Nous avons rendu compte de quelques-unes de ces effectivités inattendues dans notre analyse. Cf. deuxième partie de la thèse.

parallèlement à une reconfiguration constante de leur rapport aux technologies, au monde de l'entreprise et aux centres d'arts numériques, et qu'il est donc plus question de différentialité – un rapport entre plusieurs termes en évolution - que d'un système figé de différence. Par ailleurs, pour considérer pleinement la pratique en arts numériques du point de vue de son accomplissement, il aurait pu être intéressant d'étudier, au-delà de configurations contextualisées comme nous l'avons fait, les fils qu'une pratique singulière tisse avec une conjoncture particulière pour asseoir une certaine forme de conformité à elle-même.

Incertitudes méthodologiques

Ces quatre dernières années ont été l'occasion d'une immersion dans le dire des travailleurs technocréatifs de Montréal (plus de 3000 pages de retranscriptions d'entretiens). Cette immersion nous semblait nécessaire pour réfléchir sur les parcours/trajectoires des artistes numériques sur lesquels nous avons centré notre étude et informe la posture restitutive (Bertaux, 2005) que nous avons privilégiée dans la première partie de notre travail³⁵⁷. Il nous importait de comprendre comment les artistes constituaient et maintenaient leur

³⁵⁷ Latour fustige les sociologies critiques qui instaurent en lieu et place de la voix des acteurs un infralangage théorique pour lui vide de sens. Il enjoint au contraire le sociologue à faire résonner le discours propre des acteurs et leurs modes de théorisation indigènes (Latour, 2007b, p. 45). Nous adhérons à cette vision, mais nous pensons toutefois que le vocabulaire et les modes de théorisation des acteurs ne sont pas les seules choses à faire résonner pour obtenir une discussion théorico analytique intéressante. Les acteurs sont aussi porteurs d'affects, qui participent de leurs pratiques et qu'il serait intéressant de prendre en compte dans l'analyse. Par ailleurs Latour s'inspire beaucoup des théories de A.N. Whitehead (voir par exemple Latour, 2002) dont l'ouvrage *Procès et Réalité* consistait justement en la création d'un langage métathéorique original, il est vrai pour s'affranchir du sens théorique préexistant attaché à des termes plus usuels. Pour notre part, si nous avons été attentifs à laisser la voix aux artistes, l'appareillage théorique développé dans les chapitres analytiques vise moins à donner des explications à la place des acteurs qu'à éclairer d'un certain point de vue leurs parcours et d'offrir une chance d'apercevoir les multiples éléments informant leur pratique.

pratique sans recourir à des concepts préexistants (comme ceux de "mondes de l'art") chargés d'expliquer a priori les logiques à l'œuvre le long de leurs parcours :

*Tout se passe comme si l'on disait aux acteurs : "Nous n'allons pas essayer de vous discipliner, de vous faire coller à nos catégories; nous allons vous laisser déployer vos propres mondes; ce n'est qu'ensuite que nous vous demanderons d'expliquer comment vous en êtes arrivés à les établir."
(Latour, 2007b, p. 36)*

Notre travail se veut avant tout une critique adressée à certains modes de conceptualisation sociologiques, économiques de la pratique artistique³⁵⁸. Présenter les parcours des artistes en tant que trajectoires nous permet de mettre en avant l'aspect productif de chaque médiation intervenant dans le déroulement d'une pratique. Cette optique théorico-méthodologique évite une définition a priori de ces pratiques qui rendrait mal compte de leurs reconfigurations constantes. Elle permet aussi de se passer d'entités sociales (les mondes de l'art ou le champ artistique) ou économiques (les industries culturelles) qui seraient vues comme préexistantes aux parcours et déterminant les parcours et les pratiques des artistes. Avant de développer l'optique théorique qui forme le cœur de cette thèse, nous avons passé beaucoup de temps à essayer de trouver un *pattern* récurrent, attaché à un monde "social" qui expliquerait les parcours des artistes et leur rapport à l'activité en arts numériques. Nous avons pour ce faire effectué une analyse structuraliste de plusieurs entretiens suivant la méthodologie développée par Demazière et Dubar (2007). Cette méthode très formalisée d'analyse nous apportait un certain réconfort face à la diversité qui émergeait des entretiens et la difficulté que nous éprouvions d'y "mettre de l'ordre". Toutefois, il nous est apparu que cette méthode, visant à réduire à une opposition fondamentale la complexité inhérente à chacun des entretiens, nous permettait peu de

³⁵⁸ Ce projet de décrire le maintien d'une pratique en arts numériques sans recourir aux explications et aux concepts de certaines approches sociologiques ou économiques entretient encore une fois des parentés évidentes avec celui de Latour (voir notamment Latour, 2007b, p. 41-62). Nos chapitres d'analyse V, VI, VII visaient toutefois plus à mettre en évidence la pluralité des articulations de la pratique en arts numériques qu'ils ne consistaient à suivre la constitution progressive d'une seule pratique en "suivant les acteurs".

mettre en avant la richesse de notre matériau. Nous avons donc décidé d'opter pour une autre méthode d'analyse, en partant de manière très inductive des différents points d'intérêts qui ressortaient de chacun des entretiens, et notamment de la pluralité des manières – inattendues pour nous - dont les artistes constituaient leur pratique en art et comment ils géraient leur intégration parallèle dans les milieux des centres d'arts numériques et des entreprises technocréatives. Il nous est apparu que leur rapport aux technologies résultait de la pluralité de ces inscriptions et de leurs aspects contradictoires.

Certaines recherches existantes sur les travailleurs culturels et créatifs font la part belle aux déterminants sociologiques et économiques. Nous ne voulions céder à aucun réductionnisme, voire nous démarquer d'approches qui donnent à voir une certaine représentation de la pratique en art. C'est ainsi que nous en sommes arrivés à dégager les multiples effectivités d'éléments (technologies, centres d'arts numériques et entreprises technocréatives) souvent considérés comme *déterminant* une pratique technocréative ou artistique - les arts numériques dans notre travail - d'une certaine manière. Nous avons également en retour considéré les multiples effectivités que pouvaient avoir une pratique en arts numériques à partir du moment où on ne la considérait pas comme attachée à un champ ou un monde mais en circulation. Sans vouloir nier la dimension économique ou sociologique de la pratique en arts numériques, il nous est apparu au cours de notre travail que cette pratique n'épuise pas les effectivités propres aux éléments économiques, sociologiques et technologiques, de même que ces éléments ne déterminent pas unilatéralement la pratique en arts numériques. Cette dernière peut les retravailler en retour, possédant une virtualité, comme trajectoire commencée avant de rentrer en contiguïté avec ces éléments et continuant après.

Les discours sur la pratique en arts numériques, le pouvoir

Nous nous sommes efforcés de prendre en compte le rapport symbolique des artistes vis-à-vis de leurs pratiques artistiques et plus largement technocréatives (Kennedy, 2010, p. 187). Il nous semblait important de privilégier le dire des travailleurs technocréatifs par rapport à l'ensemble des discours se situant à la jonction du travail de création et des nouvelles technologies. Toutefois, notre étude se centrant sur le dire des interviewés n'a pas examiné le contexte plus large dans lequel s'inscrit le travail technocréatif dans la société contemporaine³⁵⁹. Pour autant, nous ne concevons pas les représentations que les artistes peuvent avoir de leur activité comme coupées des discours circulant sur la créativité. Comme nous l'avions rapidement noté dans la première partie de la thèse, les mondes de l'art sont des univers symboliques par excellence (Lamy & Béra, 2003, p. 178-179). Par ailleurs, le travail créatif se reconfigure de multiples manières dans la société contemporaine pour devenir, comme l'avions indiqué, central dans le processus de production discursive et matérielle de plus value. En ce sens, aller à la rencontre des artistes, de leurs paroles et de leur pratique ne consistait pas à aller voir la réalité ou la matérialité des choses par delà les discours qui ne seraient qu'illusion ou représentation déformée de la réalité :

Anthropological definitions of culture as the realm of significations of symbols, supposedly distinct from the realm of material artifacts and practices, are themselves unclear and inherently unstable (Kroeber and Kluckhohn; Clifford). One of the lessons of Lévy-Strauss's structuralist anthropology was that material artefacts are always symbolic and that "practices" of all sorts necessarily also "signify". Thus all forms of labor in all societies involve communication and fit into symbolic hierarchies (though physical labor is usually located near the base of those hierarchies). (Brantlinger 1990, p.77)

³⁵⁹ C'est du reste ce à quoi invitaient Demazière et Dubar à la fin de leur ouvrage. Lorsque les jeunes en difficulté d'insertion utilisaient l'expression "projet de formation", il fallait selon eux, et au-delà de la méthodologie structuraliste d'analyse des entretiens qu'ils proposaient, examiner l'inscription sociale et institutionnelle de cette expression utilisée par de nombreux organismes d'aide à la réinsertion professionnelle de jeunes au chômage (Demazière & Dubar, 2007).

Plusieurs discours construisent les secteurs technocratifs comme paradigmatiques de la satisfaction au travail, de l'épanouissement professionnel et du succès économique à la fois concernant l'individu et concernant la compétitivité économique des États (Wang, 2004; Zafrin, 2007). Les discours présentant le milieu créatif présenté comme "cool", avec plein de jeunes motivés par leur travail, participent à la définition de ce qu'est un bon travail et de ce que serait une vie épanouissante. Ils sont en ce sens performatifs³⁶⁰ et ont été pleinement articulés aux pratiques des artistes étudiés. Cette économie discursive entourant la pratique professionnelle des secteurs technocratifs est favorisée par un contexte où, comme le notait Rose, le travail – voire le dur labeur - devient un élément central de l'épanouissement de l'individu (Rose, 1996). Les idéaux de créativité y sont souvent articulés à un discours sur l'autoentrepreneuriat soutenu par un régime de gouvernementalisation de l'activité créative qui dépasse les murs de l'usine pour occuper l'ensemble du social. L'effectivité de ces discours dépasse l'horizon d'un secteur du social. Ces secteurs technocratifs servent souvent de modèles pour donner de nouveaux atours séduisant au capitalisme contemporain où les travailleurs ont de plus en plus à s'adapter à un environnement flexible et changeant. La récupération de la "critique artiste" de mai 68 dans bien des milieux professionnels instaure la créativité en modèle généralisé de rapport au travail (Boltanski & Chiapello, 1999). Tout le monde se doit d'être créatif, artiste, cool, fut-ce dans un cabinet d'expertise comptable, comme en témoignait des affiches placées dans le métro montréalais ces derniers mois et donc l'accroche, spécieuse, proclamait : "Veux-tu être sous les feux de la rampe? Pense à la carrière comptable".

³⁶⁰ Le discours comme pratique suivant la méthodologie proposée par Foucault.

Les enjeux de la formation technocréative

Un questionnement sous-jacent sur la formation traversait nos chapitres d'analyse sur les technologies, les milieux en arts numériques et les mondes de l'entreprise technocréative. Pour les artistes numériques et plus généralement pour l'ensemble des travailleurs technocréatifs que nous avons interrogés, la formation et plus généralement l'apprentissage constituaient des enjeux centraux dans leur parcours. Une scénariste de jeux vidéo notait que ce qui la motivait dans son métier était le continuel apprentissage qu'il impliquait non seulement au niveau des techniques et des technologies, mais aussi culturel. Un designer de niveau de jeux vidéo qui s'était formé en autodidacte, concevant et réalisant son premier jeu électronique à l'âge de 12 ans, nous expliquait qu'il y avait beaucoup d'instituts professionnalisant fort coûteux qui enseignaient des méthodes à ses yeux peu utiles pour évoluer dans les studios de développement des jeux vidéo.

Dans un contexte de superposition des sphères économiques et culturelles et dont de nombreuses recherches en économie culturelle rendent compte (Du Gay & Pryke, 2002), la marchandisation des savoirs permettant d'accéder à des emplois créatifs, "cools" et épanouissants favorise une réification des savoirs et des compétences. Les compétences sont considérées de plus en plus comme des entités monnayables, qu'il s'agirait de posséder via des formations dédiées. Ce discours sur les formations et les compétences fonctionne particulièrement dans une conjoncture où les parcours professionnels apparaissent de plus en plus dépendants de marchés du travail instables où règne une forte compétition, particulièrement dans les marchés du travail créatif où a tendance à se constituer un réservoir de main d'œuvre disponible (Huet, 1984)³⁶¹. Ces secteurs génèrent une forte attirance chez beaucoup de jeunes s'engageant dans la vie professionnelle. Des compétences qui s'acquerraient, se posséderaient, offrent une promesse illusoire de ne pouvoir être interchangeable avec le prochain candidat.

³⁶¹ Comparable à l'armée de réserve évoquée dans la théorie marxiste.

À l'automne 2009, durant le sommet international du jeu vidéo à Montréal, nous avons noté une évolution dans le discours des acteurs de l'industrie et des formations. Auparavant, les filières de formation en informatique offraient des options en jeux vidéo, mais à la dérobée, pour ne pas effrayer les parents des étudiants suivant ces formations (une carrière dans les jeux vidéo apparaissait alors comme incertaine³⁶²). Aujourd'hui, les options en programmation de jeux vidéo sont mises de l'avant dans les formations en informatiques, pour "vendre" ces formations auprès des jeunes et leur faire miroiter des carrières prometteuses au sein d'industries créatives qui cristallisent les promesses d'épanouissement individuel et de succès économique. Comme nous l'avons déjà noté, un des artistes numériques nous confiait s'être engagé dans la carrière en arts numériques car elle lui semblait financièrement plus rémunératrice que la carrière d'artiste visuel. Un designer de niveau de jeu, issu d'une famille d'artiste, nous avouait avoir opté pour des études en design et infographie car il voulait pouvoir gagner de l'argent.

Comment se positionnent les savoirs institutionnalisés dans des formations destinées aux futurs professionnels des secteurs technocratifs alors que de plus en plus de recherches mettent de l'avant le rôle clef des savoirs situés dans les nouveaux modes d'organisation par projets (Grabher, 2004a, 2004b; Straw, 2004), prépondérants dans les secteurs créatifs et culturels ? Enjeu d'autant plus d'actualité que les acteurs de l'industrie sont en demande de nouvelles théorisations de leurs activités comme nous avons pu le constater lors d'une réunion de l'IGDA à la SAT en 2005 portant sur les modes narratifs dans les jeux vidéo. Par exemple, le développement d'une discipline académique sur les jeux vidéo (*game studies*) répond à une pluralité d'enjeux institutionnels universitaires, politiques, économiques qui dépassent largement leur finalité avouée de "former" de meilleurs professionnels en production de jeux vidéo. Des recherches commencent à travailler d'un point de vue critique sur les formations. Livermore par exemple s'intéresse dans le cadre de sa thèse de

³⁶² Entretien avec Jason de la Rocca, président du chapitre montréalais de l'International Game Developer Association, 25 avril 2005. Réunion Alliance Numérique, Maison des hautes technologies, 29/05/07, Thème: le travail dans l'industrie du jeu vidéo.

doctorat à la création d'un campus Ubisoft à Montréal qui regroupe plusieurs acteurs de la formation collégiale et universitaire et le célèbre éditeur et développeur de jeux vidéo (Livermore, 2010). Nous pensons que de tels travaux sont essentiels pour contrebalancer l'inflation idéologique actuelle entourant les enjeux de la formation dans l'économie du savoir.

La réification des compétences dans l'économie du savoir, critiquée par quelques rares chercheurs (dont Shields, 2002) est donc soutenue par plusieurs discours sur l'économie du savoir et fonctionne particulièrement bien dans un contexte de marchés du travail instables où l'éducation à l'orientation met de l'avant les concepts de projets professionnels et de choix de carrière. La mise en place des formations, dont le rôle officiel est de perfectionner les étudiants en favorisant l'"acquisition" de compétences, est au cœur d'enjeux institutionnels forts relatifs à l'économie du savoir³⁶³. Les considérer comme une représentation adéquate de la réalité pose problème, dans des milieux où les formations initiales sont fortement remises en question par les travailleurs technocratifs que nous avons interrogés et vis-à-vis de contextes professionnels où les travailleurs sont autant amenés à apprendre qu'à désapprendre (Deuze, 2007, p. 73). Les artistes étudiés remarquent qu'à chaque nouveau projet, ils ont l'impression de devoir tout reprendre à zéro, ce qui amène à des remises en question perpétuelles de leurs propres pratiques. Dans leur contexte professionnel et technologique, les connaissances et les savoirs sont la plupart du temps rapidement obsolètes. Plusieurs des travailleurs interrogés notaient que la course au perfectionnement technologique empêche de faire le tour d'une pratique professionnelle

³⁶³ Terry Flew notait que la mise en place de formations en design de sites web, dans les années 2000 en Angleterre et en pleine période d'inflations financières et symboliques autour des *start-ups* de la nouvelle économie s'était soldée par un échec cuisant. Les matières et les savoir-faire enseignés étant trop généraux, peu articulées aux besoins d'une industrie à la recherche de spécialisations pointues. Les diplômés de ces formations niveau Master n'étant, suivant une expression circulant dans les milieux professionnels technocratifs, même pas capables de décrocher un emploi de testeur – un emploi demandant peu de qualifications – dans des entreprises de jeux vidéo (Flew, 2005).

particulière³⁶⁴. Nos constats empiriques nous amènent à la conclusion qu'il existe nombre de manières pour les artistes numériques d'apprendre au cours de leurs trajectoires.

Notre proposition théorique permet de repenser les enjeux entourant la formation dans les domaines technocréatifs et remet en question les compétences comme des entités qu'il s'agirait de posséder via un passage obligé par des formations dédiées. Considérer la pratique en arts numériques comme dé-stabilisée, ne répondant pas à une définition préétablie et fixe, comme pratique qui ne se renforcerait pas de manière cohérente, anticipée et réflexivement sous l'accumulation d'expériences de créations permet de penser les enjeux entourant la formation technocréative différemment. Considérer les parcours en tant que trajectoires nous permet de mettre de l'avant l'aspect productif de chaque médiation, et de remettre en question la neutralité de savoirs existants. Nos chapitres thématiques abordent le déroulement spatial et temporel des trajectoires des artistes comme ponctuées d'événements qui permettent à la pratique en arts numériques de perdurer en devenant autre. Plutôt qu'ils ne solidifient à l'intérieur des artistes des "compétences" qu'il serait possible d'objectiver - des "appropriations" de technologies en tant qu'outils, des "acquisitions" de conventions propres à un monde de l'art, des compétences professionnelles technocréatives - ces événements ouvrent de toutes sortes de façons des passages au sein des parcours des artistes interrogés, rend possible d'appréhender les multiples mises en résonance de l'artiste avec son environnement³⁶⁵.

Se pencher sur les trajectoires permet de remettre en question l'idée de connaissances "objectives" qu'il s'agirait de posséder pour devenir artiste ou technocréatif. Si de Certeau convoquait le concept de trajectoire pour rendre compte des pratiques des gens ordinaires

³⁶⁴ Qui favorise un resserrement des délais de production dans l'industrie du jeu, un jeu essayant de petits retards de production risquant d'être obsolète au moment même de sa sortie par rapport à l'évolution technologique parallèle des plateformes de jeux vidéo (Montfort & Bogost, 2009).

³⁶⁵ Cette optique mettant en évidence les continues reconfigurations de l'activité amène à relativiser les discours sur les "projets" professionnels et les "choix" de carrière (pour une critique du concept de choix, voir l'introduction de Massumi, 2002b).

(pour les scinder ensuite en stratégies et tactiques), c'était justement pour remettre en question les savoirs "objectifs", "utiles" (Certeau et al., 1990, p. 58-60). Comme le note de Certeau, les savoirs font toujours partie d'enjeux institutionnels plus larges, ils ne sont jamais neutres et sont souvent la sédimentation de jeux de pouvoir passés. Les trajectoires d'artistes que nous avons étudiées nous permettent de mettre de l'avant la créativité quotidienne des artistes numériques – créativité non pas seulement au sens des discours sur l'injonction à la créativité dans la société du savoir, mais la créativité quotidienne d'artistes ordinaires (au sens noble évidemment) dont la productivité, si elle en reste informée, ne se laisse pas tout à fait lire suivant certains appareillages théoriques des sciences sociales ou enserrer par les savoirs dominants quadrillant le social.

Savoirs situés et parcours personnel (postface ?)

Les enjeux que je dégage de ce travail résonnent avec mon propre engagement envers les thèmes abordés au cours de cette recherche. Défendant la relativité des savoirs, le refus d'appliquer des schèmes d'explications surplombants dans l'étude des parcours des artistes que j'ai effectuée, je me dois de préciser depuis quel lieu je parle, non pas pour corriger un biais subjectif³⁶⁶ (Latour, 2007, p.50), mais bien pour éclairer depuis quel point de vue les thèmes étudiés tout au long de cette thèse apparaissaient pertinents. Le rapport à la théorie n'est jamais désincarné; situer mon attitude théorique implique des détails biographiques³⁶⁷. Étant réfugié aux études depuis de nombreuses années, mais travaillant sur des objets de recherche rattachés aux mondes du travail et aux secteurs culturels et créatifs, les mondes du spectacle et de l'audiovisuel ainsi que les formations dans le domaine créatif et culturel ont toujours suscité mon intérêt. D'abord pour avoir – un temps et comme beaucoup –

³⁶⁶ Ce qui impliquerait – de manière difficile pour nous - d'adhérer à une forme d'objectivité.

³⁶⁷ Qui n'indique en rien la recherche d'une totalisation d'une expérience vécue ou une narrativité. Il s'agit plus de mise en contiguïté (Harman, 2007).

envisagé de travailler au sein des secteurs culturels et créatifs - paradigmatiques de ce que constituait alors pour moi un "bon travail" (Ross, 2003)). Ensuite parce qu'un aspect paradoxal m'intriguait : ces formations offraient un exemple frappant des modes de gouvernementalisation d'activités professionnelles qui étaient souvent présentées comme "libres" et épanouissantes dans les discours médiatiques. Un séjour dans la communauté des artistes de la ville de Providence aux États-Unis en 2004 m'avait aussi convaincu que les pratiques artistiques marginales (comme les arts numériques, mais aussi les arts visuels) tiennent moins à la particularité d'un lieu ou d'un secteur, d'une formation spécialisée spécifique, qu'en l'articulation d'une pluralité d'éléments hétérogènes. À Providence, par exemple, les artistes visuels étaient en contact avec les communautés punks de la ville, ou encore en lien avec des communautés d'artistes marginaux new-yorkais, toute une culture populaire anglo-américaine et leurs pratiques s'en ressentaient à différents niveaux. Le pèlerinage hebdomadaire à la grande surface *organic*³⁶⁸ de la ville, où se croisaient tous les membres de la contre-culture de la ville, constituait l'envers néonisé des soirées performances dans les bars enfumés du *downtown* miteux et bohème de la ville. J'essayais de comprendre le rapport que mon colocataire, Ben Russel, vidéaste expérimental et performeur³⁶⁹, entretenait à sa pratique en lui posant des questions comme : qu'est-ce qui l'inspirait ? Étant moi-même à l'époque peu familier avec ce que je concevais alors comme des cultures de "mondes artistiques", mais fasciné par les productions et par l'attitude existentielle – d'adhérence irréflexive au réel - de Ben, je lui demandais aussi quels étaient les critères qui permettaient, en tant qu'artiste visuel, de trouver une musique, un film, un moment inspirant : "It's what I like". J'avais constaté à quel point les questions que le chercheur soulève sont souvent "en complet décalage avec ce qui préoccupe véritablement les acteurs" (Latour, 2007b, p. 49-50). Le rêve d'un métier cool dans les mondes de l'audiovisuel ou du journalisme s'étant heureusement estompé après quelques expériences

³⁶⁸ Soit un supermarché dédié aux aliments biologiques.

³⁶⁹ Son blog est accessible à l'adresse suivante : <http://dimeshow.com/main.html>

"professionnelles-bénévoles" au sein de ces secteurs (un concept dont ces milieux ont le secret) - définitivement inintéressantes, la question sous-jacente qui me taraudait à l'époque vis-à-vis d'individus qui semblaient avoir si naturellement suivi leurs inclinations était très certainement : dans le cadre universitaire, qu'est-ce qu'une recherche intéressante et comment rester dans les écosystèmes protégés du milieu académique ? Plus avant, le mode de pensée déductif et bourré d'a priori que j'avais alors semblait plus me couper du monde que de me mettre en contact avec ou me le faire voir différemment (une déambulation métathéorique enflammée à New York avec un ami d'enfance ayant mis ce point en évidence). Les amis de Ben qui étudiaient au département de *Modern Culture and Media* de Brown University où j'effectuais mon séjour de recherche me parlaient beaucoup de *french theory* (Deleuze, Foucault, Derrida, etc.). Étant Français, ils supposaient chez moi une parfaite maîtrise de ces courants théoriques, alors que ma propre formation universitaire en communication relevait à l'époque plus d'approches fonctionnalistes nord-américaines. Choc culturel et théorique, à fronts renversés. J'ai été confronté à ces ambivalences le long de mon parcours universitaire antérieur (entre communication, sciences politiques, économie et ingénierie) et ultérieur à Montréal. J'y étais sensibilisé d'une part aux approches en termes d'industries culturelles puis, au départ obliquement et par quasi-braconnage, aux approches poststructuralistes en *cultural studies* à l'Université de Montréal. Mon séjour à l'INRS-UCS de Montréal, où s'est déroulée une partie de mon enquête, me sensibilisait quant à lui aux approches en sociologie de la culture et en géographie économique. Par ailleurs, mon statut d'immigrant ou de *commuter* entre Montréal, une petite *Gemeinschaft* de 300 habitants au cœur du Périgord, Lyon, Toulouse et Paris, semés de bons amis, a certainement contribué à me rendre sensible aux approches théoriques de Doreen Massey, et au thème de la circulation qui va être central dans ma recherche postdoctorale à venir. Le découpage conceptuel, l'ontologie plane, l'argument général de ce travail, mon rapport – affectif - à la théorie et la manière dont je conçois les effectivités de la pratique enseignante sont en partie le fruit de ce parcours, de ces expériences contradictoires et déstabilisantes et non totalisables, de ces préhensions successives dérangeant la cohérence d'un sujet étudiant-chercheur universitaire qui ne serait

que le produit de sa formation académique. Sans que cette posture se veuille le moins du monde exemplaire ou constitue une mise en valeur en soi. C'est un point de vue.

Bibliographie

- Acord, S. K., & DeNora, T. (2008). Culture and the Arts: From Art Worlds to Arts-in-Action. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 619(1), 223-237.
- Agamben, G. (1990). *La communauté qui vient : théorie de la singularité quelconque*. Paris: Seuil.
- Arthur, M. B., & Rousseau, D. M. (1996). *The Boundaryless Career : a New Employment Principle for a New Organizational Era*. New York ; Toronto: Oxford University Press.
- Auray, N., & Vicente, M. Free Software and the Double Life of Computing Professionals. Some biographical insights in the life courses of some elder developers. Retrouvé de <http://ses.telecom-paristech.fr/auray/AurayVicente.pdf>
- Auray, N. (2002). Ethos technicien et information. Simondon reconfiguré par les hackers. Dans *Gilbert Simondon* (Jacques Roux., p. 110-125). Université de Saint-Etienne.
- Banks, M. (2007). *The Politics of Cultural Work*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire ; New York: Palgrave Macmillan.
- Bardini, T. (2000). *The Personal Interface: Douglas Engelbart, the Augmentation of Human Intellect and the Genesis of Personal Computing*. Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Batt, R., Christopherson, S., Rightor, N., & Van Jaarsveld, D. (2001). *Net Working. Working Patterns and Workforce Policies for the New Media Industry*. Washington, DC: Economic Policy Institute.

- Beaudin, P. (2007). *Les arts numériques à Montréal. Le capital de l'avenir*. Ville de Montréal.
- Beck, A. (2003). *Cultural Work : Understanding the Cultural Industries*. London ; New York: Routledge.
- Becker, H. S. (1982). *Art worlds*. Berkeley: University of California Press.
- Bellavance, G., Bernier, L., Laplante, B., Regroupement des artistes en arts visuels du Québec, & INRS-Urbanisation culture et société. (2001). *Les conditions de pratique des artistes en arts visuels : rapport d'enquête, phase 1*. Montréal: Institut national de la recherche scientifique INRS Urbanisation culture et société.
- Benjamin, W. (2000). L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique. Dans *Œuvres* (p. 269-316). Paris: Gallimard.
- Benner, C. (2002). *Work in the New Economy : Flexible Labor Markets in Silicon Valley*. Malden, MA ; Oxford: Blackwell Publishers.
- Bertaux, D. (2005). *L'enquête et ses méthodes : le récit de vie*. Paris: Colin.
- Best, B. (2009). Fredric Jameson et la dialectique de l'affect. *Cahiers de recherche sociologique. Dialogues théoriques sur la culture*, (47), 23-45.
- Beuscart, J. (2008). Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. *Réseaux*, 6, 139-168.
- Blair, H. (2003). Winning and Losing in Flexible Labor Markets: the Formation and Operation of Networks of Interdependence in the UK Film Industry. *Sociology*, 37(4), 677-694.

- Blais, L. K. (2009). *Le rap comme lieu : Ethnographie d'artistes de Montréal*. (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Montréal.
- Böhm, S. (2005). *Repositioning Organization Theory: Impossibilities and Strategies* (1er éd.). Palgrave Macmillan.
- Boltanski, L., & Chiapello, E. (1999). *Le nouvel esprit du capitalisme*. Paris: Gallimard.
- Bourdieu, P. (1980). *Le sens pratique*. Les Editions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1992). *Les règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire*. Paris: Éditions du Seuil.
- Bowker, G. C., & Star, S. L. (2000). *Sorting Things Out: Classification and Its Consequences* (New edition.). Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Boyle, M. (2001). Towards a (Re)theorisation of the Historical Geography of Nationalism in Diasporas: The Irish Diaspora as an Exemplar. *International Journal of Population Geography*, 7, 429-446.
- Bruns, A. (2008). The Future Is User-Led: The Path towards Widespread Producership. *Fibreculture Journal*, (11), non paginé.
- Buscatto, M. (2008). L'art et la manière : ethnographies du travail artistique. *Ethnologie française*, 113(1), 5-13.
- Cadin, L., Bender, A., & Saint-Giniez, V. (2003). *Carrières nomades : Les enseignements d'une comparaison internationale*. Paris: Vuibert.
- Caldwell, J. T. (2008). *Production culture : Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham, N.C.: Duke University Press.
- Caves, R. E. (2000). *Creative Industries : Contracts Between Art and Commerce*.

Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Century, M. (1999). *Pathways to Innovation in Digital Culture* (Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions / Next Century Consultants / McGill university). Montréal. Retrouvé de <http://www.nextcentury.ca/PI/PI.html>

Century, M., & Bardini, T. (1999). Towards a Transformative Set-up: The Art and Virtual Environments Program at the Banff Center for the Arts. *Leonardo*, 32(4), 257-259. doi:10.1162/leon.1999.32.4.257

Certeau, M. D., Giard, L., & Mayol, P. (1998). *L'invention du quotidien, tome 2 : Habiter, cuisiner* (Nouv. éd.). Editions Flammarion.

Certeau, M. D., Giard, L., & Mayol, P. (1990). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire* (Nouv. éd.). Gallimard.

Charrieras, D., & Roy-Valex, M. (2008, Mai 21). Video Game Culture as Popular Culture? The Productive Leisure of Video Game Workers of Montreal. *Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association*. Retrouvé de http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/2/3/4/4/3/p234435_index.html

Charrieras, D. (2007). L'apport des cultural studies à l'étude des instances de production spécialisées de la culture. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 8, 1-13.

Charrieras, D. (2009). Le producteur de jeux vidéo comme interface. *Revue Internationale de Communication Sociale et Publique*, 1, 111-126.

- Charrieras, D., & Roy-Valex, M. (2010). Convergence Culture and Video Game Creative Work. The Specialized Popular Culture of Video Game Workers in Montreal. *Convergence: The International Journal Of Research Into New Media Technologies*, soumis.
- Christopherson, S. (2002). Project Work in Context: Regulatory Change and the New Geography of Media. *Environment and Planning A*, 34(11), 2003–2015.
- Christopherson, S. (2008). Beyond the Self-expressive Creative Worker: An Industry Perspective on Entertainment Media. *Theory Culture Society*, 25(7-8), 73-95.
- Clinton, M., Totterdell, P., & Wood, S. (2006). A Grounded Theory of Portfolio Working: Experiencing the Smallest of Small Businesses. *International Small Business Journal*, 24(2), 179-203.
- Clough, P. T. (2008). The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies. *Theory Culture Society*, 25(1), 1-22.
- Clough, P. T., & Halley, J. O. (2007). *The Affective Turn*. Duke University Press.
- Cohen, L., & Mallon, M. (1999). The Transition from Organisational Employment to Portfolio Working: Perceptions of Boundarylessness. *Work, Employment & Society*, 13(2), 329-352.
- de Coninck, F., & Godard, F. (1990). L'approche biographique à l'épreuve de l'interprétation. Les formes temporelles de la causalité. *Revue française de sociologie*, 31(1).
- Cooren, F., Fox, S., Robichaud, D., & Talih, N. (2005). Arguments for a Plurified View of the Social World: Spacing and Timing as Hybrid Achievements. *Time & Society*,

14(2), 263-280.

- Culié, J. (2007). Mise en perspective des modèles de carrière dans le contexte des pôles de compétitivité. Une revue de la littérature critique. *Conférence AGRH : "Outils, Modes et Modèles"*. Retrouvé de <https://www.unifr.ch/rho/agrh2007/Articles/pages/papers/Papier39.pdf>
- Damarin, A. K. (2006). Rethinking Occupational Structure: The Case of Web Site Production Work. *Work And Occupations*, 33(4), 429-463.
- Darmon, M. (2008). La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation. *Politix*, 82(2), 149-168.
- Demazière, D., & Dubar, C. (2007). *Analyser les entretiens biographiques. L'exemple des récits d'insertion*. Saint-Nicolas: Les Presses de l'Université Laval.
- Deuze, M. (2007). *Media Work*. Cambridge: Polity.
- Du Gay, P. (1996). *Consumption and Identity at Work*. London ;Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Du Gay, P. (1997). *Production of Culture, Cultures of Production*. Sage, Milton Keynes : Open University.
- Du Gay, P., & Pryke, M. (2002). *Cultural Economy : Cultural Analysis and Commercial Life*. London ; Thousand Oaks, Calif.: SAGE Publications.
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). Empire@Play: Virtual Games and Global Capitalism. *CTheory*. Retrouvé de <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=608>
- Edensor, T., Leslie, D., Millington, S., & Rantisi, N. (2009). *Spaces of Vernacular*

Creativity: Rethinking the Cultural Economy (1er éd.). London: Routledge.

Ekinsmyth, C. (2002). Project Organization, Embeddedness and Risk in Magazine Publishing. *Regional Studies*, 36, 229-243.

Ellmeier, A. (2003). Cultural Entrepreneurialism: On the Changing Relationship between the Arts, Culture and Employment. *International Journal of Cultural Policy*, 9(1), 3-16.

Finnegan, R. (2007). *The Hidden Musicians: (Reprint.)*. Wesleyan University Press.

Fisher, M. S., & Downey, G. (2006). *Frontiers of capital : ethnographic reflections on the new economy*. Durham: Duke University Press.

Flew, T. (2004). Creative economy. Dans *Creative Industries* (John Hartley., p. 344-360). Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

Flew, T. (2005). *New Media : an Introduction*. South Melbourne, Vic. ; Toronto: Oxford University Press.

Florida, R. L. (2002). Bohemia and Economic Geography. *Journal of Economic Geography*, 2(1), 55-71.

Florida, R. L. (2004). *The Rise of the Creative Class : and How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York, NY: Basic Books.

Fourmentaux, J. (2005). *Art et internet*. Paris: CNRS éditions.

Freidson, E. (2001). *Professionalism, the Third Logic: On the Practice of Knowledge* (1er éd.). Chicago: University Of Chicago Press.

Galloway, A. (2008). *A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media*. Carleton University, Ottawa.

- Gane, N. (2005). Radical Post-humanism: Friedrich Kittler and the Primacy of Technology. *Theory Culture Society*, 22(3), 25-41.
- Gill, R., & Dodd, D. (2000). *New Media: Working Practices in the Electronic Arts*. Brussels: Direction Générale V, Commission Européenne.
- Gill, R. (2002). Cool, Creative and Egalitarian? Exploring Gender in Project-Based New Media Work in Europe. *Information, Communication & Society*, 5(1), 70-89. doi:Journal
- Gill, R. (2007). *Technobohemians or the new Cybertariat? New media work in Amsterdam a decade after the web*. Hogeschool van Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Gill, R., & Pratt, A. (2008). In the Social Factory?: Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work. *Theory Culture Society*, 25(7-8), 1-30.
- Girard, M., & Stark, D. (2002). Distributing Intelligence and Organizing Diversity in New Media Projects. *Environment and Planning A*, 34(11), 1927-1949. doi:Journal
- Giraudeau, M. (2007). Le travail entrepreneurial, ou l'entrepreneur schumpetérien performé. *Sociologie du Travail*, 49(3), 330-350. doi:10.1016/j.soctra.2007.06.025
- Goffman, E. (1961). *Asylums : essays on the social situation of mental patients and other inmates*. Chicago: Aldine.
- Gold, M., & Fraser, J. (2002). Managing Self-Management: Successful Transitions to Portfolio Careers. *Work, Employment and Society*, 16(4), 579-597.
- Gottschall, K. (1999). Freelance Work in Journalism. Changing of Employment Patterns between Self-Employment and Wage-Earning Work. *Kolner Zeitschrift für*

Soziologie und Sozialpsychologie, 51(4), 635-654.

Grabher, G. (2002a). Cool Projects, Boring Institutions: Temporary Collaboration in Social Context. *Regional Studies*, 36(3), 205-214.

Grabher, G. (2002b). The Project Ecology of Advertising: Tasks, Talents and Teams. *Regional Studies*, 36(3), 245-262.

Grabher, G. (2002c). Fragile Sector, Robust Practice: Project Ecologies in New Media. *Environment and Planning A*, 34(11), 1911-1926.

Grabher, G. (2004a). Learning in Projects, Remembering in Networks?: Communitarity, Sociality, and Connectivity in Project Ecologies. *European Urban and Regional Studies*, 11(2), 103.

Grabher, G. (2004b). Temporary Architectures of Learning: Knowledge Governance in Project Ecologies. *Organization Studies*, 25(9), 1491-1514.

Grossberg, L. (1977). Review Essay: Cultural Interpretation and Mass Communication: Raymond Williams, Television: Technology and Cultural Form. *Communication Research*, 4, 339-359.

Grossberg, L. (1992). *We Gotta Get Out of this Place : Popular Conservatism and Postmodern Culture*. New York: Routledge.

Grossetti, M. (2006). L'imprévisibilité dans les parcours sociaux. *Cahiers internationaux de sociologie*, 120(1), 5-28.

Groupe de recherche en arts médiatiques - UQAM. (1996a). Arts médiatiques. Dans *Dictionnaire des arts médiatiques*.

Groupe de recherche en arts médiatiques - UQAM. (1996b). Art et technologie. Dans

Dictionnaire des arts médiatiques.

- Halewood, M., & Michael, M. (2008). Being a Sociologist and Becoming a Whiteheadian
Toward a Conerescent Methodology. *Theory, Culture & Society*, 25(4), 31-56.
- Hall, S. (1977). Culture, the Media, and the 'Ideological Effect'. Dans *Mass Communication
and Society* (J. Curran, et al., p. 315-348). London: Edward Arnold.
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New-
York: Routledge.
- Harman, G. (2007). On Vicarious Causation. *Collapse, II*, 187-221.
- Hartley. (2004). *Creative Industries*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Healy, K. (2002). What's New for Culture in the New Economy? *Journal of Arts
Management, Law, and Society*, 32(2), 86-103.
- Henninger, A., & Gottschall, K. (2007). Freelancers in Germany's Old and New Media
Industry: Beyond Standard Patterns of Work and Life? *Critical Sociology*, 33(1-2),
43-71.
- Hennion, A. (1993). *La passion musicale : une sociologie de la médiation*. Paris: Edition
Métailié.
- Hennion, A. (2004). Une sociologie des attachements. *Sociétés*, 85(3), 9-24.
- Hennion, A. (2007). Those Things That Hold Us Together: Taste and Sociology. *Cultural
Sociology*, 1(1), 97-114.
- Hennion, A., & Grenier, L. (1999). Sociology of Art: New Stakes in a Post-Critical Time.
Dans *Sociology: Advances and Challenges in the 1990s* (ISA Research Council,

Stella Quah and Arnaud Sales., p. 341-355). SAGE Publications.

Hesmondhalgh, D. (2002). *The Cultural Industries*. London ; Thousand Oaks, Calif.: SAGE.

Hesmondhalgh, D., & Baker, S. (2010). *Creative Labour: Media Work in Three Cultural Industries* (1er éd.). London: Routledge.

Hillaire, N., & Couchot, E. (2003). *L'Art numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris: Flammarion.

Himanen, P. (2001). *L'Ethique Hacker et l'Esprit de l'ère de l'information*. Paris: Exils.

Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1974). *La dialectique de la raison : fragments philosophiques*. Paris: Gallimard.

Horn, F. (2001). La diversité de l'économie du logiciel : pluralité et dynamique de quatre «mondes de production». *Revue d'économie industrielle*, 95(1), 37-60.

Houston, L. (2008). VJing, Technology and Intelligibility. *Vague Terrain. Digital Art / Culture / Technology*, (9). Retrouvé de <http://www.vagueterrain.net/journal09/lara-houston/03>

Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Allen Lane.

Huet, A. (1984). *Capitalisme et industries culturelles*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.

Hughes, E. C. (1958). *Men and their Work*. Glencoe, Ill.: Free Press.

Indergaard, M. (2004). *Silicon Alley : the rise and fall of a new media district*. New York ; London: Routledge.

- Jaccard-Beugnet, A. (2003). *L'artiste et l'ordinateur: Socioanalyse d'une rencontre singulière et de ses conséquences*. Logiques sociales. Paris: Harmattan.
- Jenkins, H. (2004). The Cultural Logic of Media Convergence. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), 33-43.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jensen, T. E., & Westenholz, A. (2004). *Identity in the Age of the New Economy : Life in Temporary and Scattered Work Practices*. Cheltenham, UK ; Northampton, MA: Edward Elgar.
- Kennedy, H. (2009). Going the Extra Mile: Emotional and Commercial Imperatives in New Media Work. *Convergence*, 15(2), 177-196.
- Kennedy, H. (2010). Net Work: the Professionalization of Web Design. *Media Culture Society*, 32(2), 187-203.
- Kimmel, M. S. (1983). Review: Art World. *The American Journal of Sociology*, 89(3), 733-735.
- Kraakman, R. H. (2003). A Comment on the Durability of the Corporate Form. Dans *The Twenty-First-Century Firm: Changing Economic Organization in International Perspective* (Paul DiMaggio.). Princeton University Press.
- Lamy, Y., & Béra, M. (2003). *Sociologie de la culture*. Paris: Armand Colin.
- Lash, S., & Urry, J. (1993). *Economies of Signs and Space* (1er éd.). London: Sage Publications, Inc.

- Lash, S., & Wittel, A. (2002). Shifting New Media: from Content to Consultancy, from Heterarchy to Hierarchy. *Environment and Planning*, 34(11), 1985-2001.
- Latour, B. (1986). The Power of Association. Dans *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge?* (p. 264–280). London: Routledge & Kegan Paul.
- Latour, B. (1991). *Nous n'avons jamais été modernes : essai d'anthropologie symétrique*. Paris: Éditions La Découverte.
- Latour, B. (2002). Les objets ont-ils une histoire? : recontre de Pasteur et de Whitehead dans un bain d'acide lactique. Dans *L'effet whitehead* (Isabelle Stengers.). Paris: Vrin.
- Latour, B. (2007a). *Reassembling the Social : an Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford ; Toronto: Oxford University Press.
- Latour, B. (2007b). *Changer de société, refaire de la sociologie*. Paris: Editions La Découverte.
- Le Devoir. (2009, Novembre 17). Sommet international du jeu de Montréal - Landry applaudit le succès du programme de crédits d'impôt pour les jeux vidéo.
- Le lien multimédia. (2010, Avril 19). Crédits d'impôts et mesures fiscales. Les nouveaux paramètres des programmes RS&DE et CDAE. *Le lien MULTIMEDIA*.
- Leadbeter, C., & Oakley, K. (1999). *The Independents: Britain's New Cultural Entrepreneurs*. London: Demos.
- Lee, B., & LiPuma, E. (2002). Cultures of Circulation: The Imaginations of Modernity. *Public Culture*, 14(1), 191-213.
- Levy, S., & Levy, S. (2001). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (Updated.).

- London: Penguin (Non-Classics).
- Livermore, O. R. (2010). *Splinter Sell: Digital Game Labour, University/Industry Collaboration and Montreal's Ubisoft Campus*. Présenté au Association Canadienne de Communication, Montréal.
- Livian, Y. (2004). Le rôle du contexte institutionnel dans les carrières des salariés. Dans *La gestion des carrières, enjeux et perspectives* (Guerrero S., Cerdin J.-L., Roger A., p. 9-16). Paris: Vuibert.
- Lloyd, R. D. (2006). *Neo-bohemia : Art and Commerce in the Postindustrial City*. New York: Routledge.
- Lussier, M. (2008). *Les "musiques émergentes" à Montréal: devenir-ensemble et singularité*. Université de Montréal.
- MacIntyre, A. (1984). *After Virtue: A Study in Moral Theory, Second Edition* (2 éd.). Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Maigret, E. (2003). *Sociologie de la communication et des médias*. Paris: Armand Colin.
- Mallon, M. (1998). The Portfolio Career: Pushed or Pulled to It? *Personnel Review*, 27(5), 361-377.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Massey, D. (1997). The Spaces of Community. Dans *Annotations 1: Mixed Belongings and Unspecified Destinations* (Nikos Papastergiadis., p. 30-37). London: Cornerhouse Publications.
- Massey, D. B. (2005). *For Space*. London: SAGE.

- Massumi, B. (2000). Too Blue: Colour Patch For An Expanded Empiricism. *Cultural Studies*, 14(2), 177.
- Massumi, B. (2002a). *Parables for the Virtual : Movement, Affect, Sensation*. Durham, NC: Duke University Press.
- Massumi, B. (2002b). *A Shock to Thought : Expression After Deleuze and Guattari*. London ; New York: Routledge.
- McCarthy, A. (2006). From the Ordinary to the Concrete: Cultural Studies and the Politics of Scale. Dans *Questions of Method in Cultural Studies* (Mimi White and James Schwoch.). London: Wiley-Blackwell.
- McFall, L. (2004). The Culturalization of Work in the 'New' Economy: an Historical View. Dans *Identity in the Age of the New Economy* (Elggard Jensen, Torben, Westenholz, Ann., p. 9-33). Cheltenham: Edward Elgar.
- McRobbie, A. (1998). *British Fashion Design*. London: Routledge.
- McRobbie, A. (2001). From Holloway to Hollywood: Happiness at Work in the Cultural Economy. Dans *Cultural Economy: Cultural Analysis and Commercial Life* (Paul du Gay and Michael Pryke.). London: Sage.
- McRobbie, A. (2002). Clubs To Companies: Notes On The Decline Of Political Culture In Speeded Up Creative Worlds. *Cultural Studies*, 16(4), 516-531.
- McRobbie, A., & Forkert, K. (2009). Artists & Art Schools: For or against innovation? A reply to NESTA. *Variant*, (34), 22-24.
- Menger, P. (1997). *La profession de comédien. Formation, activités et carrières dans la démultiplication de soi*. Paris: La Documentation Française.

- Menger, P. (2002). *Portrait de l'artiste en travailleur : métamorphoses du capitalisme*. Paris: Seuil.
- Menger, P. (2009). *Le Travail créateur*. Paris: Seuil.
- Merleau-Ponty, M. (1976). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.
- Miège, B. (1989). *La société conquise par la communication*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.
- Mol, A., & Law, J. (2004). 'Embodied Action, Enacted Bodies: The Example of Hypoglycaemia'. *Body & Society*, 10(2-3), 43-62.
- Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the Beam. The Atari Video Computer System*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mosco, V. (1996). *The Political Economy of Communication: Rethinking and Renewal*. London: SAGE Pub.
- Moser, M. A., & MacLeod, D. (1996). *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments* (First Edition.). Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Murard, N. (2002). Biographie : à la recherche de l'intimité. *Ethnologie française*, 37(2), 123-132.
- Neff, G. (2004). *Organizing Uncertainty : Individual, Organizational and Institutional Risk in New York's Internet Industry, 1995-2003*. Columbia University, New-York.
- Neff, G., Wissinger, E., & Zukin, S. (2005). Entrepreneurial Labor among Cultural Producers: "Cool" Jobs in "Hot" Industries. *Social Semiotics*, 15(3), 307-334.
- Negri, A., & Hardt, M. (2001). *Empire*. Paris: Exils.

- Negus, K. (1993). *Producing Pop : Culture and Conflict in the Popular Music Industry*. London, New York: E. Arnold ; Routledge, Chapman, and Hall.
- Negus, K. (2002). The Work Of Cultural Intermediaries And The Enduring Distance Between Production And Consumption. *Cultural Studies*, 16(4), 501.
- Negus, K. (2004). *Music Genres and Corporate Cultures*. London ; New York: Routledge.
- Nestor, M. (2007, Janvier 27). Hollywood Loves Linux - Linux used to create blockbuster movies! *Softpedia*. Retrouvé Juin 23, 2010, de <http://news.softpedia.com/news/Hollywood-Loves-Linux-45571.shtml>
- Nixon, S. (1997). The Production of Culture. Dans *Production of culture, cultures of production* (Paul du Gay., p. 67-118). Sage, Milton Keynes : Open University.
- Observatoire de la culture et des communications du Québec, Allaire, B., Bernier, S., & Institut de la statistique du Québec. (2003). *Système de classification des activités de la culture et des communications du Québec, 2004*. Québec: Institut de la statistique du Québec. Retrouvé de http://www.stat.gouv.qc.ca/observatoire/publicat_obs/class_act_cult2004.htm#pdf
- Paul, C. (2004). *L'art numérique*. Univers de l'art. Paris: Thames & Hudson.
- Peck, J. (2005). Struggling with the Creative Class. *International Journal of Urban and Regional Research*, 29(4), 740-770.
- Peterson, R. A., & Anand, N. (2004). The Production of Culture Perspective. *Annual Review of Sociology*, 30, 311-334.
- Pilati, T., & Tremblay, D. (2007). Le développement socio-économique de Montreal: la cité créative et la carrière artistique comme facteurs d'attraction? *Canadian Journal of*

Regional Science.

- Pillon, F., & Vatin, T. (2007). *Traité de sociologie du travail*. Toulouse: Octares Editions.
- Pinch, T., & Trocco, F. (2004). *Analog Days: The Invention and Impact of the Moog Synthesizer* (New edition.). Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Pratt, A. C. (2002). Hot Jobs in Cool Places. The Material Cultures of New Media Product Spaces: the Case of the South of Market, San Francisco. *Information, communication and society*, 5(1), 27-50.
- Pratt, A. C. [. (2008). Creative Cities: The Cultural Industries and the Creative Class. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 90(2), 107-117. doi:10.1111/j.1468-0467.2008.00281.x
- Probyn, E. (1996). *Outside Belongings*. New York: Routledge.
- Rose, N. S. (1996). *Inventing our Selves : Psychology, Power, and Personhood*. New York: Cambridge, Mass.
- Ross, A. (2003). *No-Collar: The Humane Workplace and Its Hidden Costs*. Basic Books.
- Roy-Valex, M. (2010, Mai). *Ville attractive, ville créative : la plus-value de la culture au regard des « créatifs » du jeu vidéo à Montréal*. (Thèse de doctorat en études urbaines). UQAM, INRS-UCS.
- Ryan, B. (1992). *Making Capital from Culture : the Corporate Form of Capitalist Cultural Production*. Berlin ; New York: Walter de Gruyter.
- Saint-Sernin, B. (2000). *Whitehead*. Paris: Vrin.
- Saldanha, A. (2006). Reontologising Race: the Machinic Geography of Phenotype.

Environment and Planning D: Society and Space, 24(1), 9 – 24. doi:10.1068/d61j

Scholarios, D., & Marks, A. (2004). Work-Life Balance and the Software Worker. *Human Resource Management Journal*, 14(2), 54-74.

Schumpeter, J. A. (1982). *The Theory of Economic Development: An Inquiry into Profits, Capital, Credit, Interest, and the Business Cycle*. Transaction Publishers.

Scott, A. (1998). Multimedia and Digital Visual Effects: an Emerging Local Labour Market. *Monthly Labour Review*, 121(3), 30-38.

Scott, J. W. (1991). The Evidence of Experience. *Critical Inquiry*, 17(4), 773-797.

Sennett, R. (2008). *The Craftsman* (1er éd.). New Haven and London.: Yale University Press.

Shaviro, S. (2009). *Without Criteria*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Shields, R. (1997). Flow as a New Paradigm. *Space and Culture*, 1(1), 1-7.

Shields, R. (2002). The Role of the Virtual in Knowledge-based Economies, Organizations and Localities. *SEED*, 4, 25-44.

Simon, B. (2007). Geek Chic. Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod. *Games and Culture*, 2(3), 175-193.

Simondon, G. (1969). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris,: Aubier-Montaigne.

Soar, M. (2002a). *Graphic Design/Graphic Dissent: Towards a Cultural Economy of an Insular Profession*. University of Massachusetts Amherst, United States -- Massachusetts.

Soar, M. (2002b). The First Things First Manifesto And The Politics Of Culture Jamming:

- Towards A Cultural Economy Of Graphic Design And Advertising. *Cultural Studies*, 16(4), 570.
- Stahl, M. (2008). Sex and Drugs and Bait and Switch. Rockumentary and the New Model Worker. Dans *The Media and Social Theory* (David Hesmondhalgh and Jason Toynbee., p. 231-247). London: Routledge.
- Straw, W. (2004). Cultural Scenes. *Loisir et société / Society and Leisure*, 27(2), 411-422.
- Straw, W. (2005). Les voies du mouvement culturel. *Sociologie et sociétés*, 37(1), 197-215.
- Szabó, K., & Négyesi, Á. (2005). The Spread of Contingent Work in the Knowledge-Based Economy. *Human Resource Development Review*, Sage Publications, 4(1), 63-85.
- Tepper, S. J. (2002). Creative Assets and the Changing Economy. *The Journal Of Arts Management, Law, And Society*, 32(2).
- Thornton, S. (1996). *Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital*. Wesleyan.
- Tremblay, D. (2003). Nouvelles carrières nomades et défis du marché du travail; une étude dans le secteur du multimédia. *Carriérologie*, 9(2), 255-280.
- Turner, S. (2001). Throwing out the Tacit Rule Book: Learning and Practices. Dans *The Practice Turn in Contemporary Theory* (Ted Schatski, Karin Knorr-Cetina and Eike von Savigny.). London: Routledge.
- Ursell, G. (2000). Television Production: Issue of Exploitation, Commodification and Subjectivity in UK Television Labor Market. *Media, Culture and Society*, 22(6), 805-825.
- Veilleux, G. (2006). *Nouvelles carrières nomades à l'ère de l'économie du savoir : Une*

étude dans le secteur des télécommunications. Université Laval, Québec.

Venkatesh, S. (2001). Chicago's Pragmatic Planners. *American Sociology and the Myth of Community. Social Science History, 25(2), 275-317.*

Vinnicombe, C. (2009, Juin 10). Jack White to Record Solo Album in 2009. *MusicRadar.com*. Retrouvé Mai 20, 2010, de <http://www.musicradar.com/news/guitars/jack-white-to-record-solo-album-in-2009-209392>

Wang, J. (2004). The Global Reach of a New Discourse: How Far Can 'Creative Industries' Travel? *International Journal of Cultural Studies, 7(1), 9-19.*

Whitehead, A. N. (1979). *Process and Reality* (2 éd.). Free Press.

Williams, R. (2001). *The Long Revolution* (1er éd.). Broadview Press.

Wilson, S. (2001). *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology* (1er éd.). Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Wittel, A. (2001). Toward a Network Sociality. *Theory Culture Society, 18(6), 51-76.*

Zafrin, V. (2007). The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information *
Alan Liu. *Lit Linguist Computing, 22(1), 108-112.*

Žižek, S. (2008). *For They Know Not What They Do* (illustrated edition.). Verso Press
USA.

Annexe A : informations sociodémographiques concernant les onze travailleurs exerçant une activité en arts numériques

Nous avons placé au sein de cet ensemble les travailleurs qui ont une tendance soutenue à mener des projets personnels se situant dans la pratique des arts numériques et qui cherchent à les valoriser dans des milieux artistiques. Cette méthode de regroupement peut sembler arbitraire, tant les modes de conception et de valorisation des projets à l'ère du numérique peuvent prendre des formes multiples : le travailleur effectuant une activité en arts numériques utilise sensiblement les mêmes logiciels utilisés dans le cadre d'une autre activité de production numérique. Alors que par le passé, l'environnement matériel de l'artiste en production pouvait être vu comme spécifique par rapport à d'autres secteurs, à l'ère du numérique, l'atelier de l'artiste numérique tend à ressembler à celui du concepteur graphique. (ex : le surf sur internet peut devenir une activité de culture de la sensibilité artistique au même titre que la visite des musées). Toutefois, comme nous l'avons vu dans notre travail, la pratique en arts numériques a des spécificités qui la différencient d'autres pratiques technocréatives.

Parmi les 53 entretiens réalisés, nous avons isolé onze entretiens de travailleurs qui menaient ou avaient eu une pratique artistique au cours de leur parcours professionnel. Il nous semble que les spécificités de la pratique en arts numériques permettent de mieux comprendre les parcours de ces travailleurs, et la manière dont des activités de conception technocréatives sont articulées au sein de parcours professionnels. De plus, cette pratique, à laquelle de longs passages des entretiens sont consacrés, est signifiante : avoir une pratique en arts numériques induit un certain rapport au travail technocréatif. La pratique de en arts numériques, son maintien et son enrichissement est ce qui semble guider les choix des travailleurs technocréatifs de ce groupe (ce qui peut se traduire dans certain cas par une carrière en arts numériques, ou au-delà de la pratique de conception apparaissent les questions de la diffusion et de la participation au milieu des arts numériques).

Les arts numériques : une population à niveau d'étude élevé et menant plusieurs activités professionnelles de front

Dans le secteur des arts numérique, onze personnes ont été interrogées (dont deux femmes). La sélection des personnes s'est faite généralement en ayant recours à un répertoire d'artistes de la société des arts technologiques, puis par des contacts personnels des personnes contactées par ce biais (technique de la boule de neige).

Concernant leur classe d'âge, l'ensemble des interlocuteurs se répartit en deux sous groupes : cinq personnes ont entre 26 et 35 ans d'une part, et six personnes sont dans la quarantaine d'autre part.

Neuf des personnes interrogées sont en couple, deux sont célibataires. Parmi les personnes en couple, trois ont une conjointe femme au foyer, et trois ont une conjointe travaillant dans le secteur des arts et de l'audiovisuel.

Au niveau de leur origine familiale, le profil des personnes interrogées varie selon poste occupé par le chef de famille (allant de l'électricien au médecin en passant par le poète) mais reste de classe moyenne à classe moyenne supérieure. Quatre personnes interrogées proviennent de milieux familiaux liés aux domaines des arts.

Au niveau de leur formation, les personnes interrogées ont toutes entamé des études universitaires à Montréal. Seule une personne (A06) n'avait aucune pratique artistique avant de commencer sa formation. Neuf personnes ont suivi des études en arts visuels, en communication/multimédia ou en design. Concernant le niveau universitaire, six personnes ont débuté ou détiennent un baccalauréat, et cinq autres possèdent un master ou sont en train de le terminer. Toutes les personnes interrogées ont suivi des études à Montréal.

Concernant leur entrée dans le multimédia, six personnes interrogées affirment avoir été dans un premier temps en contact avec des ordinateurs ou l'outil vidéo (notamment à l'occasion de cours universitaires, ce qui est logique étant donné que toutes les personnes interrogées sont passées par une formation universitaire).

Au niveau du poste occupé, dix des personnes interrogées se définissent comme artistes indépendants, qu'elles complètent cette activité en étant directeur de centres arts numériques, ou encore en étant salariés à la pige dans l'audiovisuel ou le multimédia. Ce statut d'artiste indépendant que l'on retrouve chez la majorité des personnes ayant une

pratique en arts numériques laisse penser que la pratique en arts numériques est rarement conciliable avec un engagement stable dans une entreprise multimédia en tant que salarié. Leur niveau de salaire progresse faiblement en fonction de leur âge. Les personnes entre 26 et 35 ans gagnant entre 25 000 et 30 000 dollars par an, tandis que les personnes dans la quarantaine gagnent entre 30 000 et 40 000 dollars (sauf A22 qui gagne 100 000 dollars). Dix des personnes interrogées déclarent mener plusieurs activités de front, que ce soit des tâches de gestion d'organismes liés aux arts médiatiques ou encore des piges pour le secteur audiovisuel, ou encore comme enseignants dans les cégeps et les universités. La pratique artistique seule n'apparaît pas pouvoir apporter des revenus suffisants. Une grande majorité des personnes interrogées travaillent ou ont travaillé pour des entreprises privées (ce qui, à l'exception d'A01, qui est passé par le secteur des jeux vidéo, ne leur a pas laissé un très bon souvenir). Seule une personne interrogée (A01) n'a pas actuellement plusieurs activités en parallèle, cela pouvant être lié à la moindre nécessité pour lui de gagner sa vie (il vit sur ses rentes professionnelles et a une implication moindre dans le milieu des arts médiatiques).

Bien que seules deux personnes fassent mention d'un passé comme entrepreneur (A04 et A22 qui a créée une compagnie d'objet d'ameublement), la majorité des personnes interrogées n'apparaît pas avoir d'emploi assuré (ils sont passés par différentes structures avant d'occuper leur emploi ou leur statut actuel). Il apparaît aussi que trois d'entre eux ont créé ou cocréé leur propre structure de diffusion. Une majorité des personnes interrogées ont des liens avec l'UQAM et/ou la SAT. Cinq personnes interrogées déclarent être affiliées ou travailler dans des centres de production et de diffusion des arts médiatiques³⁷⁰. Certains informants apparaissent privilégier une pratique personnelle et autonome de la création (A02 et A03).

³⁷⁰ Il faut différencier des laboratoires de recherche institutionnels – aucun des artistes interrogés n'a évoqué une participation à de tels laboratoires dans le récit de leur parcours - ou encore des regroupements d'artistes autonomes (Century & Bardini, 1999). Certains artistes peuvent avoir des modes de collaboration divers suivant les projets (par exemple, A07 est à la fois membre d'un collectif d'artiste autonome et commissaire d'exposition dans un centre d'art numérique.

Annexe B : profils des artistes en arts numériques

interviewés

Ces profils sont classés suivant l'ordre de présentation des parcours dans le chapitre III de la thèse.

A06

<i>Âge</i>	27 ans
<i>Niv de scolarité et spécialisation</i>	Bac ³⁷¹ (communication, médias interactifs)
<i>Profess et scolarité des parents</i>	Mère secrétaire, père technicien informatique.
<i>Revenu annuel</i>	14 000\$
<i>Statut civil et nomb. enfants</i>	En couple.
<i>Occupat. Et scolarité conjoint</i>	Travaille dans le cinéma documentaire
<i>Lieu de naissance et langue mat.</i>	Montréal. Français
<i>Lieu de résidence</i>	Montréal
<i>Lieu de scolarité</i>	Montréal
<i>Lieu du précédent emploi</i>	Montréal

A07

<i>Âge</i>	26 ans
<i>Niv de scolarité et spécialisation</i>	Bac (arts médiatiques) Certificat en arts plastiques
<i>Profess et scolarité des parents</i>	Parents pêcheurs, secondaire 2.
<i>Revenu annuel</i>	14 000\$
<i>Statut civil et nomb. enfants</i>	En couple. 2 enfants.
<i>Occupat. Et scolarité conjoint</i>	Photographe
<i>Lieu de naissance et langue mat.</i>	Gaspésie. Français
<i>Lieu de résidence</i>	Montréal
<i>Lieu de scolarité</i>	Montréal
<i>Lieu du précédent emploi</i>	Montréal

A03

<i>Âge</i>	34 ans
<i>Niv de scolarité et spécialisation</i>	bac en arts visuels
<i>Profess et scolarité des parents</i>	Père : comptable Mère : sans profession
<i>Revenu annuel</i>	entre 25 000 et 30 000\$

³⁷¹ Au Québec, le baccalauréat correspond au premier cycle des études universitaires (licence). Il peut être abrégé Bac ou encore BA.

<i>Lieu de naissance et langue mat.</i>	Contrecœur
<i>Lieu de résidence</i>	Montréal
<i>Lieu de scolarité</i>	Montréal (UQAM)
A22	
<i>Âge</i>	41 ans
<i>Niv de scolarité et spécialisation</i>	Design industriel (CEGEP pas terminé) et éducation (bac non terminé), maîtrise en cours
<i>Profess et scolarité des parents</i>	Père : Était chargé de projet au ministère de l'Éducation (doctorats communication et éducation) Mère : Était vérificatrice au ministère du
	Revenu
<i>Revenu annuel</i>	100 000\$
<i>Statut civil et nomb. enfants</i>	En couple.
<i>Occupat. Et scolarité conjoint</i>	Étudiante
<i>Lieu de naissance et langue mat.</i>	Montréal. Français
<i>Lieu de résidence</i>	Montréal
<i>Lieu de scolarité</i>	Montréal
A11	
<i>Âge</i>	46 ans
<i>Niv de scolarité et spécialisation</i>	Cégep et Baccalauréat en sciences pures. Baccalauréat en communication (non terminé)
<i>Profess et scolarité des parents</i>	Père : entrepreneur et gérant de chantier Mère : infirmière
<i>Revenu annuel</i>	40 000 dollars
<i>Statut civil et nomb. enfants</i>	En couple.
<i>Occupat. Et scolarité conjoint</i>	Artiste en arts visuels
<i>Lieu de naissance et langue mat.</i>	Montréal. Français
<i>Lieu de résidence</i>	Montréal
A04	
<i>Âge</i>	50 ans
<i>Niv de scolarité et spécialisation</i>	MA (Arts visuels)
<i>Profess et scolarité des parents</i>	Mère et père sans éducation.
<i>Revenu annuel</i>	environ 25 000\$ (revenu familial combiné)
<i>Statut civil et nomb. enfants</i>	Marié. Une fille.
<i>Occupat. et scolarité conjoint</i>	École jusqu'à 16 ans. Gère la carrière de. Femme au foyer
<i>Nombres heures travail par sem.</i>	60 heures
<i>Lieu de naissance et langue mat.</i>	Verdun, France. Français
<i>Lieu de résidence</i>	Montréal

A01

Âge 48 ans
Niv de scolarité et spécialisation Bac en arts (UQAM)

Profess et scolarité des parents Père : Entrepreneur en construction
Mère : au foyer et violoniste (Frère et sœur actifs dans le milieu des arts à Montréal)

Revenu annuel 30 000\$ en provenance de 85 000\$ gagnés les années précédentes (A2M)

Statut civil et nomb. enfants Conjoint de fait.
Occupat. et scolarité conjoint Directrice des finances
Lieu de naissance et langue mat. Montréal. Français
Lieu de résidence Montréal
Lieu de scolarité Montréal

E21

Travailleur à la pige en effets spéciaux et en animation 3D
Âge 44 ans
Niv de scolarité et spécialisation MA en arts visuels. BA en histoire de l'art
Profess et scolarité des parents Père : Représentant-vendeur
Mère : Au foyer

Revenu annuel 80 000 \$
Statut civil et nomb. enfants Marié avec 3 enfants. Emploi de la conjointe :
Occupat. Et scolarité conjoint sculpteure et photographe, maîtrise en histoire de l'art

Nombres heures travail par jour 12 heure par jour à rien du tout.
Lieu de scolarité Montréal
Lieu du précédent emploi Montréal.

A08

Âge 28 ans
Niv de scolarité et spécialisation BA (Sc. Économiques, UQAM)
Profess et scolarité des parents Père. Homme d'affaires.
Mère. Esthéticienne.

Revenu annuel 25 000 \$
Statut civil et nomb. enfants Marié à une japonaise
Occupat. Et scolarité conjoint Se cherche un emploi
Nombres heures travail par sem. Trop. Tout le temps.
Lieu de naissance et langue mat. Vietnam.
Est arrivé au Canada à 7 ans

Lieu de résidence Montréal
Lieu de scolarité Montréal
Lieu du précédent emploi Montréal.

A05*Âge*

44 ans

Niv de scolarité et spécialisation

maîtrise

Profess et scolarité des parents

Père : médecin

Mère : infirmière

Revenu annuel

30 000 \$

Statut civil et nomb. enfants

Célibataire, pas d'enfant

Lieu de naissance et langue mat.

Québec

Lieu de résidence

Montréal

Lieu de scolarité

Montréal

Lieu du précédent emploi

Montréal.

A02*Âge*

34 ans

Niv de scolarité et spécialisation

BA (Sc. Économiques, UQAM)

Profess et scolarité des parents

Père : poète

Mère : intervenante psycho-sociale (travaille dans un centre pour femmes)

Revenu annuel

30 000 \$

Statut civil et nomb. enfants

En couple sans enfant

Occupat. Et scolarité conjoint

Sociologue

*Nombres heures travail par sem.**Lieu de naissance et langue mat.*

Montréal

Lieu de résidence

Montréal

Lieu de scolarité

Montréal

Lieu du précédent emploi

Montréal.

Profils des onze artistes interviewés (Tableau)

ARTS NUMÉRIQUES

#	Sexe	Âge	Revenu	Poste, fonction, emploi	Entreprise	Formation	Caractéristiques
A01	H	48	30 000	Artiste autonome	S/o	bac en art	3 ans chez A2M et Studio Taama, se considère un précurseur de l'art par ordinateur à Mtl
A02	H	34	30 000	Artiste autonome + Enseignant vidéo	Cégep & Université	MA en cours (design industriel)	Pratique de VJ/DJ
A03	H	34	25/ 30 000	Curateur/ commissaire pour des présentations vidéo Pigiste monteur pour des vidéos documentaires		BA arts visuels	A été graphiste mais n'a pas la vocation
A04	H	50	moins de 25 000 à 2		Société des arts technologiques	MA arts visuels	Vieux routier sur le déclin, ex-entrepreneur
A05	F	44	30 000	Artiste autonome + chargée de cours (vidéo installation)	Cégep & UQAM ?	MA (arts visuels ?)	
A06	H	27	14 000	Technicien?	Parc Vidéographe + Service audiovisuel UQAM	Bac communication (médias interactifs)	
A07	F	26	14 000	Artiste et commissaire autonome		BA arts médiatiques, certificat en arts plastiques	Pratique de VJ, artiste engagée, originaire de Gaspésie (parents pêcheurs), Membre de RATS (Rassemblement des artistes très sensibilisés), a réalisé quelques clips corporatifs, commissaire de l'Agora festif
A08	H	28	25 000		Société des arts technologiques	BA en sciences économiques	Né au Viet Nam
A11	H	46	39 000	Artiste autonome et directeur	Oboro, centre de production/ diffusion arts médiatiques/numériques	CEGEP sciences pures. Début d'un BA en communications	
A22	H	41	100 000	Artiste autonome (vidéo-installation) + entrepreneur-chercheur	S/o	CEGEP et BA non terminés. Design industriel. MA en communication en cours.	Ex directeur Vidéographe + Artex
E21	M	43	80 000		Autonome	MA arts visuels	10 ans chez Softimage, longtemps chargé de cours, travaille à la campagne, femme sculpteur

Annexe C : grille d'entretien-type pour les artistes numériques

Cette grille a été réalisée dans le cadre de l'enquête INRS-UCS sur les travailleurs technocréatifs des secteurs multimédias de Montréal menée par Guy Bellavance, professeur agrégé à l'INRS-UCS, avec l'assistance de Myrtille Roy-Valex. L'auteur a participé au remaniement de cette grille lors d'entretiens complémentaires réalisés en 2006 et 2008.

Axes directeurs :

- continuité de la pratique artistique de l'entreprise à la création personnelle.
- de la gravure à l'infographie : le passage aux nouvelles technologies, le lien art/science.
- pratique en entreprise : autres postes occupés ?
- pratique artistique et démarche personnelle : environnement dans lequel il crée, contact avec la SAT ou d'autres centres d'artistes, réseaux d'artistes, investissement organisationnel (directeur d'exposition en 1992).

Je voudrais commencer par évoquer votre parcours professionnel. Est-ce que vous pouvez me raconter comment vous en êtes venu à travailler dans le monde du multimédia, comme artiste et comme infographiste ?

- Formation : artistique ? gravure ?
- Comment êtes-vous passé de la gravure à l'infographie ?
- * Est-ce que c'est le genre de travail que vous vouliez faire depuis longtemps ?
- * Attirance et curiosité pour les nouvelles technologies ? pour le monde de l'Internet ? du jeu vidéo ?
- * Est-ce que votre entourage (famille, amis, profs) a joué un rôle dans cette orientation professionnelle ?
- * Est-ce que vous avez vécu ça comme une réorientation ? une rupture ? une continuité logique ?
- * Qu'est-ce que ça impliquait pour vous dans votre rapport à l'art ?

On va s'intéresser maintenant à votre pratique artistique personnelle, à votre travail de création, à l'utilisation que vous faites des nouvelles technologies. Est-ce que vous pouvez d'abord me décrire le type d'œuvres que vous créez ?

- Pouvez-vous me détailler le processus de création d'une œuvre ?
- Est-ce que c'est une démarche individuelle ou collective ? Est-ce que vous menez plusieurs projets de front ?
- Quelles sont les ressources matérielles et intellectuelles dont vous disposez ? Les centres d'artistes comme la SAT, c'est important ? Qu'est-ce que ça vous apporte ?
- * nouvelles technologies
- * mise à disposition de matériel
- * émulation, découverte
- Comment faites-vous pour faire évoluer vos compétences en matière de nouvelles technologies ? Est-ce que vous participez à des formations ? Est-ce que vous en organisez ?
- Est-ce que vous avez le sentiment d'appartenir à un réseau d'artistes ?
- J'ai vu que vous aviez été directeur en 1992 de l'exposition "Mémoires vives", pouvez-vous me décrire ce projet ?
- Quelle perception avez-vous des évolutions qui traversent le secteur des arts en relation avec les nouvelles technologies (possibilités de création, environnement professionnel, etc.).
- Comment définiriez-vous l'articulation de l'art et de la science dans votre travail de création ?

J'aimerais que l'on aborde maintenant la question de votre pratique professionnelle en entreprise. Je crois en particulier que vous avez passé deux ans chez A2M...Avant ça, est-ce que vous avez eu d'autres expériences en entreprise ? Avec quel statut (poste fixe ou free lance) ?

- Comment avez-vous été embauché (réseaux antérieurs ?) ?
- Que faisiez-vous dans cette / ces entreprise (s) ?
- Quelles étaient les conditions de travail ?
- La créativité dans l'entreprise :

- * Qui sont les gens les plus créatifs dans une entreprise comme A2M : dimension artistique ? Programmation ? Management ?
- * Quels sont les facteurs qui favorisent la créativité :
 - * travail en équipe ?
 - * travail par projet ?
 - * environnement de travail ?
 - * gestion du temps de travail ?
 - * réseau de professionnels extérieurs ? Liens avec d'autres entreprises du secteur ?
 - * nouvelles technologies : que pensez-vous des discussions actuelles autour de la propriété intellectuelle et Internet, des nouvelles technologies ?
- * Est-ce que la créativité d'une entreprise est selon vous le premier facteur de réussite ?
- * Le client préfère-t-il une solution créative ? Fonctionnelle ? Bon marché ? Quels sont ses critères ?
- * Quel est l'apport du client ? Participation au processus créatif ?
- * En tant que chef de la production artistique chez A2M, comment faisiez-vous pour accroître la créativité de votre entreprise ? Est-il possible de "manager" la créativité ?
- * Pour vous, quels sont les avantages et les inconvénients de travailler en collaboration?
- * D'après vous, est-ce que c'est mieux de travailler en équipe avec des gens qui ont des spécialisations différentes ou avec des gens qui ont des spécialisations semblables?
 - Comment avez-vous vécu cette pratique artistique en entreprise ? Contrainte (gagne-pain) ? Complémentarité ? La part créative de votre pratique était-elle reconnue à sa juste valeur ?
 - Comment un animateur ou un infographiste peut-il selon vous concilier travail en entreprise et aspirations personnelles?

Pouvez-vous me dire comment vous envisagez votre avenir professionnel ? Du point de vue de votre travail personnel de création ? Du point de vue de vos liens avec le monde de l'entreprise ?

Pour finir, je voudrais vous poser quelques questions sur Montréal, puisqu'il y a une dimension dans notre projet qui concerne le tissu urbain, l'ancrage territorial des activités de création.

- Qu'est-ce que vous faites en dehors de votre travail ? Pouvez-vous me décrire vos activités, me dire ce que vous faites de vos temps libres, le soir... le week-end, comment ça se passe ? Vos amis appartiennent-ils au même monde professionnel que vous ?

- Êtes-vous un fort consommateur de culture ? Est-ce que c'est important pour votre travail de création ?

- Vous habitez Montréal ? Pour quelles raisons ? Qu'est-ce que ça vous apporte personnellement et professionnellement ?

* l'occupation des lieux, leur fréquentation, leur appropriation

* l'intensité de l'appropriation et l'extension du territoire

* la dialectique entre la mobilité et le territoire

* l'imaginaire urbain

- Qu'est-ce que vous aimez et qu'est-ce que vous n'aimez pas de Montréal ?

- Si vous deviez résumer cette ville en quelques lieux que vous aimez plus particulièrement : des paysages, des quartiers, des rues, des endroits que vous fréquentez régulièrement (bars, salles de spectacles...) ?

- Si vous aviez à vivre, et donc à travailler, ailleurs qu'à Montréal, où iriez-vous ? Y-a-t'il une ville, dans le monde, qui vous fait rêver ?

- Du point de vue de votre travail de création, à la fois en entreprise et au niveau personnel, Montréal, c'est la meilleure ville pour travailler ?

Variables sociodémographiques.*Profession détaillée*

Titre et poste

Statut d'emploi : Temps partiel/temps plein/ contractuel

Depuis combien de temps avec le même employeur

Durée moyenne avec le même employeur

Depuis combien de temps dans l'industrie (du jeu électronique/du multimédia)

Êtes-vous membre d'organisations ou d'associations professionnelles ? Si oui, lesquelles ?

Profil démographique et géographique

Âge

Niveau de scolarité et champ de spécialité

Profession et scolarité des parents

Revenu personnel et familial annuel

Statut civil et nombre d'enfants, s'il y a lieu

Occupation et scolarité du/de la conjointe

Mobilité

Lieu de naissance et langue maternelle (origine ethnique ?)

Lieu de résidence (code postal)

Temps de déplacement entre le lieu d'emploi et le lieu de résidence

Lieu de la scolarité (ville, pays)

Lieu du précédent emploi

Annexe D : personnes complémentaires interrogées pour leur connaissance des secteurs multimédias de Montréal

Jason de la Rocca, Président du chapitre montréalais de l'IGDA.

Richard Poulin, professeur, cégep St-Foy, responsable de la majeure en programmation de jeux vidéo), profil développement d'applications - programmation 3D et jeux vidéo du DEC en Techniques de l'informatique.

Suzanne Guèvremont, directrice générale, Centre NAD, Montréal.

Bart Simon, *associate professor* à l'Université de Concordia, Département de sociologie et anthropologie, Montréal.

Bernard Perron, professeur agrégé à l'Université de Montréal.

Annexe E : liste des principaux événements ou rassemblements auxquels l'auteur a assisté dans le cadre de son travail doctoral

Réunion Alliance Numérique, Maison des hautes technologies, 550, rue Sherbrooke Ouest. 29/05/07. Thème : le travail dans l'industrie du jeu vidéo

Réunion IGDA du 25 avril 2005 (Game Café sur l'avenir du travail dans le jeu vidéo, au Los Tios – Crescent Street). Organisée par Jason de la Rocca, président IGDA Montréal.

Sommet International du Jeu de Montréal (SIJM), éditions 2007 et 2008.

Plusieurs soirées à la Société des Arts Technologiques (SAT) entre 2005 et 2010, Montréal.

Atelier du SenseLab (Université Concordia) à la SAT (2007-2008).

Annexe F : détails du classement par thème des entrevues à l'aide de N-Vivo-7

Aux fins d'analyse des 11 entretiens des artistes numériques, nous nous sommes plus précisément servi du logiciel QSR-Nudist puis N-Vivo 7 pour effectuer un classement des thèmes des onze entretiens d'artistes numériques analysés. Nous avons effectués ce classement par thème pour l'ensemble des 53 entretiens de l'étude initiale, mais seuls les données issues des onze entretiens des artistes numériques ont fait l'objet d'une analyse dans notre travail.

ATTRIBUTS

AGE; CLASSE_SOCIO_ÉCO_CULTURELLE; DOMAINE; ENFANTS; FONCTIONS;
FORMATION; LANGUE; NAISSANCE; REVENU; SEXE; STATUT_CIVIL

CONTEXTE_ORGANISATIONNEL

CONTENU_TRAVAIL
CRÉATIVITÉ_ENTREPRISE
ENTREPRISE_CLIENT
TÂCHES_RELATIONS_TRAVAIL

MULTIMÉDIA

AVENIR_MMM
BULLE_INTERNET
CRÉATION_R&D_MMM
DÉFINITION_AVIS_MMM
ÉDUCAT_ÉCOLES_MMM
LOGI_LIBRE_PROPRI_INTEL

PARCOURS_PROFESSIONNEL

APPARTENANCES
ASPIRATIONS
ENTRÉE_CONTEXTE_COMPAGNIE
ENTRÉE_RAISONS_MMM
FORMATION_EMPLOI
PARCPROF_ANTÉRIEUR

RAPPORT_TERRITOIRE (ce dernier thème n'a pas été utilisé dans nos analyses)

RÉSEAUX
USAGE_VILLE_TRAVAIL
USAGE_VILLE_VIE

Annexe G : récapitulatif des profils des personnes interrogées dans les secteurs multimédias à Montréal

Aux fins d'information. Ces synthèses ont été réalisées par l'auteur dans le cadre de son stage de recherche à l'INRS-UCS (2006-2007), sous la direction de Guy Bellavance, professeur à l'INRS-UCS

Rappelons que notre recherche comprenait au départ plus de 53 entretiens avec des travailleurs issus de quatre milieux multimédias de Montréal : les arts numériques (sur laquelle s'est finalement recentrée notre thèse), la production de jeux vidéo, la production de sites Internet et les effets spéciaux. Ces entretiens provenaient pour partie d'interviews réalisées par l'auteur dans le cadre de son travail doctoral, et pour partie d'interviews effectuées dans le cadre d'une recherche menée par Guy Bellavance à l'INRS-UCS à partir de 2004. Dans le cadre de notre thèse, notre travail a dans un premier temps consisté en la comparaison des parcours des travailleurs de ces quatre secteurs (suivant notamment les formes de mobilisation du travail observées au sein de chacun de ces secteurs), piste qui a été par la suite abandonnée au bout de 400 pages de préanalyse. Nous présentons ci-dessous aux fins d'information une synthèse des profils sociodémographiques des travailleurs hors arts numériques.

Les effets spéciaux : issus de familles liées aux domaines des arts et des médias, ces professionnels ont des salaires plus élevés et une appartenance plus nette à une entreprise spécifique (moins d'éclatement entre plusieurs organisations).

Les huit personnes interrogées dans ce secteur ont été localisées soit par leur curriculum vitae sur internet soit par contact personnel (des connaissances de personnes travaillant à l'INRS). Seule une femme figure parmi les personnes interrogées.

L'âge des personnes interrogées varie de 24 à 45 ans. Il y a cinq personnes entre 24 et 35 ans, l'échantillon est plutôt jeune (34.1 de moyenne d'âge contre 38.8 dans le secteur des arts numériques par exemple). Seule une personne interrogée est célibataire (E31). Quatre personnes interrogées en couple ou mariées ont un ou plusieurs enfants. Trois personnes

ont un ou une conjointe ayant une activité professionnelle liée au monde des arts ou du multimédia (E12, E21, E42).

Les familles des personnes interrogées appartiennent surtout aux classes moyennes supérieures à supérieures. On remarque par ailleurs que seules deux personnes de l'échantillon n'ont aucun de leurs deux parents reliés au monde des arts ou des médias. En revanche, quatre personnes interrogées ont une famille en lien avec le domaine des arts.

Concernant les formations, seules deux personnes interrogées possèdent un master (art visuel et animation 3D), tandis que quatre autres personnes ont suivi un cursus DEC (sans forcément aller jusqu'au diplôme)³⁷². La quasi-totalité de l'échantillon possède une formation en art ou en informatique. Alors que dans le domaine des arts numériques, l'ensemble des interviewés avaient effectué leur formation à Montréal, dans le secteur des effets spéciaux, trois des huit personnes interrogées ont effectué leur formation à l'étranger (États-Unis, France, Équateur).

Concernant les premiers contacts avec le domaine du multimédia, il s'agit de l'usage d'un ordinateur (pour les jeux vidéo ou les possibilités techniques : E01, E02, E12, E21 et E41), ou d'un intérêt pour la vidéo ou le cinéma (E01, E31). Trois des personnes interrogées soulignent le rôle joué par leur formation (E21, E31, E42) dans leur sensibilisation au monde du multimédia (que cette formation les mette en contact avec des outils multimédia ou leur donne des compétences techniques).

Trois des personnes interrogées sont travailleurs autonomes (deux de 24 ans et un de 43 ans) et cinq sont salariés ou directeurs d'une PME. Notons que deux personnes interrogées de 24 ans n'ont pas terminé leurs études et gagnent déjà confortablement leur vie en tant que travailleurs autonomes. Au cours des entretiens, plusieurs interlocuteurs insistent sur la valeur de la maîtrise technique de certains logiciels professionnels tels Softimage ou Maya (cela peut expliquer le fait que l'on retrouve plus de personnes formées à l'étranger -3- dans cet échantillon que dans celui des arts numériques). Sur les cinq personnes travaillant pour une entreprise (ayant chacune entre 10 et 40 employés), quatre occupent des postes élevés

³⁷² Les deux personnes restantes ayant des diplômes étrangers : bac technique français ou diplôme d'architecte.

(président de la compagnie, directeur artistique ou directeur technique) pour des salaires allant de 60 à 100 000 dollars par an. Deux des personnes interrogées ont des fonctions reliées à la gestion, deux autres ont des fonctions d'encadrement (*lead technic* ou directeur artistique, E12, E42). Les quatre autres personnes ont des fonctions plus techniques (E01, E02, E21, E42) pour des revenus de 40 à 80 000 dollars. Le revenu moyen des personnes interrogées est de 66 000 dollars annuels.

Les jeux vidéo : un effectif provenant de familles fortement éduquées et occupant des postes élevés.

Sur dix personnes interrogées figurent trois femmes (J01, J42, J81). Les interlocuteurs du secteur du jeu vidéo sont aussi notablement plus jeunes que ceux des autres secteurs. Les personnes interrogées ont entre 26 et 35 ans (à l'exception de J01 qui a 47 ans). La moyenne d'âge y est de 32 ans, contre 34 dans le secteur des effets spéciaux et 39 ans dans le domaine des arts numériques et 35 ans dans le domaine des sites web.

Trois personnes du groupe sont célibataires (J01, J51, J61). Trois personnes interrogées ont des enfants (en arts numériques, deux personnes interrogées ont des enfants, quatre personnes en effets spéciaux et trois en site web). Sur les cinq personnes en couple, quatre ont des conjoints occupant des emplois reliés au monde des affaires.

Les personnes consultées proviennent quasiment toutes de familles fortement éduquées et appartenant aux classes moyennes à supérieures à l'exception de J01 qui a des parents issus de la classe ouvrière. Chez J11, J21, J31, J61 et J71, on retrouve parmi les parents des juges, ingénieurs, responsables de la recherche et souvent titulaires de master.

De plus, trois des personnes questionnées proviennent de familles liées ou intéressées au monde des technologies (ce que l'on retrouvera chez les personnes du secteur des sites web, et dans une moindre mesure dans le secteur des effets spéciaux, par opposition aux arts numériques où les personnes interrogées proviennent de familles peu liées aux technologies).

Sept des dix personnes questionnées possèdent une formation en lien avec la communication et les technologies (les trois autres, J11, J21, J31 ayant des formations en sciences pures, administration des affaires ou droit). Seules deux personnes possèdent un

diplôme de niveau master. Les autres possédant soit un BA (six personnes) ou seulement un DEC – (deux personnes, J01 et J41). Trois interviewés ont effectué leurs études à l’extérieur du Québec (J31, J42, J71). Concernant leur entrée dans le multimédia, sept des personnes interrogées déclarent avoir joué aux jeux vidéo dans leur enfance. Deux autres personnes affirment être entrées en contact avec l’univers du multimédia par le biais de leur formation.

Cinq des personnes interrogées sont présidents de leur propre société de jeux vidéo (J11, J21, J31, J61 et J71) avec un nombre d’employés ne dépassant pas la dizaine. Nous connaissons le salaire de seulement deux d’entre eux (moins de 24 000 et moins de 100 000 dollars annuels). Les autres interlocuteurs sont *game designers*, graphiste ou producteur et gagne de 24 000 (pour une infographiste free-lance) à 65 000 pour des *game designers* de 38 ans (J42) ou 50 000 pour des animateurs de 30 ans travaillant dans des grosses entreprises de jeux vidéo. Notons que, contrairement aux autres secteurs, peu de personnes interrogées dans ce secteur ont consenti à donner une approximation de leur salaire (cinq refus contre un refus dans les secteurs des arts numériques et des sites web et aucun refus dans le secteur des effets spéciaux, qui semble être pourtant le secteur où les répondants étaient le mieux payés).

Les professionnels travaillant en production de sites web : un contact ancien avec les nouvelles technologies et la capacité d’apprendre sur le tas.

Aucune femme ne figure dans les dix personnes interrogées. Sept des interviewés ont entre 28 et 34 ans, deux ont plus de 51 ans (W31, W51) et un est âgé de 22 ans (W22). Cinq célibataires figurent parmi les personnes interrogées. Seules trois personnes interrogées ont un ou plusieurs enfants : les deux personnes de plus de 50 ans, ainsi qu’une personne de 31 ans (W11). Parmi les personnes en couple, deux personnes ont un(e) conjoint(e) travaillant dans le secteur des communications (aucune n’a un conjoint en relation avec le secteur des arts et des nouvelles technologies). Les personnes questionnées proviennent de familles appartenant surtout aux classes moyennes. Quatre interviewés ont une famille ou un

entourage intéressé par l'univers des nouvelles technologies et de l'informatique (W11, W21, W22, W81)³⁷³.

Le niveau de formation des personnes interrogées dans ce secteur apparaît plus faible : aucune des personnes interrogées ici n'est titulaire d'une maîtrise. Sept des neuf personnes interrogées ont suivi ou suivent une formation en lien avec le multimédia et les arts (surtout DEC en animation, design graphique, arts visuels)³⁷⁴. Que les professionnels interrogés ici aient ou non une formation en multimédia, ils insistent beaucoup sur la capacité à apprendre sur le tas et à être autodidacte par delà la formation reçue (qui peut être adéquate ou « pourrie »).

Concernant leur premier contact avec l'univers du multimédia, sept des personnes interrogées (W02, W11, W22, W51, W61, W71 et W81) affirment être entrées en contact avec les ordinateurs très tôt, que ce soit pour jouer ou pour dessiner. W21 est un cas à part : il était peu familier avec le monde de l'informatique. Il n'a approché cet outil que dans le cadre de ses compétences en gestion. Seule une personne (W01) signale qu'elle est entrée en contact avec les nouvelles technologies par le biais de sa formation.

Notons que cinq personnes interviewées (W11, W21, W31, W51, W61) sont à la tête de leur propre société comptant de un à neuf employés (un profil que l'on retrouve également chez les personnes interrogées dans le secteur du jeu vidéo). Leurs salaires vont de 39 à 75 000 dollars annuels, ce qui contribue à placer la moyenne des rémunérations dans ce secteur à un niveau assez élevé (51 000 dollars, soit une moyenne équivalente à ce qu'on retrouve dans les jeux vidéo, contre 36 000 dollars dans les arts numériques et 66 000 dollars dans les effets spéciaux). Sur cette base, nous pouvons avancer l'hypothèse d'une proximité relative entre le profil des personnes questionnées dans le secteur des jeux et le profil des personnes interrogées dans le secteur des sites web.

³⁷³ Notons ici que les personnes de 50 ans ne figurent pas parmi les personnes qui revendiquent une influence de leur famille ou de leur entourage dans l'intérêt qu'ils ont porté aux nouvelles technologies.

³⁷⁴ W31 qui a une formation dans le graphisme précise qu'il n'a pas de formation multimédia (aujourd'hui, la quasi-totalité des formations en art-graphique contient au moins des modules multimédia).

Données transversales

Arts numériques : abrégé en "A", jeux vidéo : J, sites Internet : W, effets spéciaux : E.

Sexe

L'échantillon comprend majoritairement des hommes. Sur 53 personnes interrogées ne figurent que six femmes (trois dans le secteur des jeux vidéo, deux en arts numériques et une en effets spéciaux). Le secteur des sites web ne comprend aucune femme.

Âge

Jeux vidéo et sites web : surtout entre 26 et 35 ans.

Poste principal occupé au moment de l'entretien

J et W : beaucoup de cadres sup, de directeurs d'entreprise ou de propriétaires

E : pas mal d'infographistes, illustrateurs (profil plus artisans)

Type d'établissement ou d'entreprise actuel

Prédominance de petites entreprises et TPE pour les E, J, W. En A, c'est surtout des travailleurs autonomes.

Postes occupés depuis le début de la carrière (mentions)

En E (seuls à y répondre) c'est surtout des postes d'infographistes.

Plus haut diplôme obtenu

A, J et W : surtout des premiers cycles universitaires et ensuite des maîtrises

En E, la répartition au niveau des diplômes est homogène.

Champ de formation professionnelle du plus haut diplôme

A et E : prédominance des arts, beaux arts, arts visuels

J : homogène entre communication, multimédia, infographie, informatique, éco/gestion/finance

W : surtout communication, multimédia, infographie

Champs de formations professionnels tout niveau de diplôme

Même chose sauf pour W : plus de communication/multimédia.

Diplôme non complété (total)

50% de l'échantillon W n'a pas complété son diplôme.

Lieux de travail (en fonction du code postal)

A : surtout Ville-Marie et le Plateau/Mont-Royal

E : surtout le Sud-Ouest

J : Ville-Marie, Sud Ouest, Plateau/Mont Royal.

W : quasi tous à Ville-Marie.

Lieu de résidence (en fonction du code postal)

A : plateau-Mont-Royal

W : surtout Ville-Marie

Lieu de naissance

Pour les 4 secteurs : surtout Montréal, puis ensuite ailleurs au Québec.

Revenus personnels

A : majorité gagne moins de 35.000 dollars

E : majorité gagne plus de 51.000

J : de 46.000 à 80.000

W : soit plus de 61.000 soit moins de 41.000 (c'est clivé)

Origine sociale (compte tenu du statut socioprofessionnel et du niveau de scolarité des parents.)

E : beaucoup ont des parents en relation avec la culture et les médias.

J : beaucoup de "autre milieu familial hautement qualifié".

Un peu de classe moyenne universitaire pour les 4 secteurs.

A : prédominance de milieux populaires.

Statut du ménage

Prédominance de avec conjoint et sans enfants, puis secondairement avec conjoint et enfant pour les 4 secteurs

Occupation du conjoint

A : en relation avec les arts

E, J, W : en relation avec les affaires et l'entreprise.

Trajectoires, circulation, assemblages.
Des modes hétérogènes de la constitution de la pratique en arts numériques à Montréal

Résumé

Cette thèse se penche sur les parcours et les pratiques d'artistes numériques naviguant au sein des secteurs multimédias de Montréal. L'étude des parcours de onze artistes numériques montréalais nous a permis de constater que leurs pratiques de production en arts numériques ne sont pas réductibles aux logiques de production propres à un seul lieu, que ce soit une entreprise privée, un centre d'art numérique ou encore l'université.

La question du maintien de ces pratiques amène à prêter attention aux pluralités des éléments qui informent leurs (re)constitutions perpétuelles, ce qui appelle de nouveaux modes de théorisation des parcours d'artistes numériques et de leurs pratiques. Nous proposons une nouvelle manière de penser ces parcours - en tant que trajectoires - pour mettre en valeur la pluralité des modes d'articulation de ces pratiques. Elles sont ainsi considérées du point de vue de leurs médiations coconstitutives avec différents éléments. Nous avons isolé trois ensembles d'éléments pour rendre compte du maintien des pratiques en arts numériques et au travers desquels ces dernières déploient leurs multiples effectivités. Le premier ensemble recouvre les technologies intervenant dans la pratique en arts numériques. Le deuxième ensemble a trait au milieu des arts numériques et aux modes de l'organisé afférents. Enfin, le troisième ensemble traite du rapport entre les mondes de l'entreprise et la pratique en arts numériques. Ces trois ensembles d'éléments participent de diverses manières à la constitution, au maintien et à la singularisation de pratiques en arts numériques qui déploient leurs effectivités largement au-delà d'un espace social circonscrit ou spécialisé.

Mots-clés : artistes numériques; travail culturel; monde de l'art; industries culturelles; nouvelles technologies; trajectoires.

Trajectories, circulation, assemblages.
The heterogeneous modes of constitution of digital arts practice of artists in Montréal

Abstract

This thesis examines the paths and practice of digital artists navigating within the multimedia sector of Montreal. Through the study of the paths of eleven digital artists based in Montreal we found that their production practices in digital arts can not be reduced to the logic of production specific to a single place, whether a private company, a digital arts center or university.

The issue of maintaining these practices leads one to pay attention to the plurality of elements that inform their perpetual (re)constitutions. This requires new ways of theorizing digital artists' paths and practices. We propose a new way of thinking these paths - as trajectories - to highlight the plurality of ways the digital art practices are articulated. They are thus considered in terms of their co-constitutive mediations with different elements. We have identified three sets of elements to account for the maintenance of the practices in digital arts and through which these unfold their multiple effectivities. The first set covers the technologies intervening in digital art practices. The second set relates to the digital arts community and the organizational modes proper to those locales. Finally, the third set deals with the relationship between the worlds of business and practice in digital arts. These three sets of elements are involved in various ways to the establishment, maintenance and singularity of digital arts practices that deploy their effectivities far beyond a circumscribed or specialized social space.

Keywords: digital artists; cultural work; art worlds; cultural industries; new technologies; trajectories.

Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3
 UFR Cinéma et Audiovisuel
 Centre Censier 13, rue de Santeuil
 75231 Paris Cedex 05