

La sculpture à l'ère du numérique Sculpture in the Digital Age

André-Louis Paré

Number 116, Spring 2017

Numérique
Digital

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/85646ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Paré, A.-L. (2017). La sculpture à l'ère du numérique. *Espace*, (116), 2–9.

Sculpture in the Digital Age

For many, the word “digital” is not always conceptually clear. Used both as an adjective and a noun, its definition is, at times, vague. There is no question, however, that over the course of the past few decades, the digital world has taken over our daily lives. Our various digital devices—cell phones and computers, all equipped with constantly developing forms of artificial intelligence—have dramatically modified the way we interact with those around us, from strangers to members of our most intimate social circles. Still, the digital is more than a mere collection of tools. It is a new way of seeing, experiencing, and understanding the world. It has led us into a new era, one that Stéphane Vial would label as “digital ontophany.”¹ It should also be noted that the digital has played an important role in establishing a new economy, a new method of production, especially where the arts and creation are involved. Several—mostly western—provincial and national governments, Quebec and Canada included, have responded by initiating digital strategies aimed at providing artists and the arts environment in general with better access to what are considered ground breaking digital technologies.

The Canada Council for the Arts (CCA) recently published a report titled *The Arts in a Digital World*² following an in-depth analysis and extensive consultations with several members of the digital arts community. Included were surveys of artists and interviews with organizations that help fund the arts and creation industries. The report follows through with a commitment made within the framework of *Shaping a New Future*³, the CCA’s 2016-21 Strategic Plan. Questioning the place of the digital in the arts world is becoming an urgent matter for the CCA, which insists that artists and organizations must “continuously innovate and operate creatively.” In order to take full advantage of the effects of digital technologies on the creation and dissemination of cultural products, artists and organizations must “adapt” and even “recreate themselves.” The CCA also hopes that new digital technologies will allow for more equal opportunities across all of Canada, thus resulting in an “artistic renaissance” made manifest. The potential of the digital age should encourage cultural diversity and a feeling of belonging to a country that believes so strongly in embracing its differences.

The CCA report of course highlights the importance of new tools that encourage the “discoverability” of artistic works—new marketing and distribution platforms could help spread a wider diversity of artistic creation, not only within Canada, but also abroad. Yet the transformation of art through the digital is also at the heart of a certain “culture.” Some may perceive this culture to refer only to a set of skills we must apply, but it has also prompted a significant shift in the way in which we work, communicate, and develop new relationships with audiences. The report references the term “disruption,” introduced by Professor Clay Christensen, author of the book *The Innovator’s Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*.⁴ The word “disruption” thus refers to the ruptures that new digital technologies trigger in the business and trade sectors. The arts and creation industries should thus keep track of these “new business models.” It is precisely this aspect of the report that raises several concerns. The publication does emphasize the desire to help artists and organizations better adapt themselves to new digital technologies so that they may increase their visibility on the national or even international market. On the other hand, it seems to associate itself with the values of this new economy of digital creativity where art, industry, and innovative technology go hand in hand. This ambivalence is visible in the distinction made between works of digital art and works of art produced with the help of digital technology. Though it is not always evident which works should be termed “digital art,” we tend to associate the designation with interactive or participative works that, thanks to their ability to rally for large audiences, profit from the cultural tourism generated by “artist capitalism.”⁵

La sculpture à l'ère du numérique

Bien que, pour plusieurs d'entre nous, le mot « numérique » ne soit pas conceptuellement clair, tant la définition de ce mot — parfois adjectif, parfois substantif — demeure floue, il ne fait aucun doute que, depuis quelques décennies, l'univers du numérique envahit quotidiennement nos vies. Par nos différents appareils — téléphoniques, informatiques, robotiques —, le numérique a modifié considérablement notre façon d'interagir avec notre entourage, familier ou non. Toutefois, le numérique est plus qu'un ensemble d'outils, il est une nouvelle façon de voir le monde, de le sentir, de le comprendre. Il nous fait entrer dans une nouvelle ère. Comme technique, dira Stéphane Vial, il est « ontophanique¹ ». Mais, il faut aussi mentionner que le numérique participe d'une nouvelle économie, d'un nouveau mode de production, notamment dans le domaine des arts et de la création. C'est ce qui a conduit les gouvernements des états — principalement occidentaux — à mettre en place, comme au Québec et au Canada, des stratégies numériques permettant aux artistes, et au milieu de l'art en général, une meilleure accessibilité aux technologies numériques, désormais considérées comme étant la voie de l'avenir.

Ainsi, le Conseil des arts du Canada (CAC) publiait récemment un rapport intitulé *Les arts à l'ère numérique*². Celui-ci fait suite à une étude documentaire approfondie et à une vaste consultation auprès de plusieurs intervenants du milieu, dont un sondage auprès des artistes et des entrevues auprès d'organismes de financement des industries des arts et de la création. Il concrétise ainsi un engagement inscrit dans le plan stratégique 2016-2021, ayant pour titre *Façonner un nouvel avenir*³. Pour le CAC, il devenait impérieux de s'interroger sur la place du numérique dans le monde de la création. Dans cette optique, le CAC souligne que les artistes et les organismes doivent « innover sans cesse et fonctionner de façon créative ». Afin de profiter pleinement des incidences des technologies numériques sur la création et la diffusion des produits culturels, ils « doivent s'adapter et même se renouveler ». Pour parvenir à cette « renaissance artistique », le CAC fait aussi le vœu que ces nouvelles technologies numériques permettront une plus grande égalité des chances pour toutes les régions du pays. Le potentiel de l'ère numérique devrait favoriser la diversité culturelle et le sentiment d'appartenance à un pays qui fonde beaucoup d'espoir sur le partage de ses différences.

Certes, le rapport souligne l'importance des nouveaux outils favorisant la « découvrabilité » des œuvres, les plateformes de distribution et de commercialisation pouvant offrir un meilleur rayonnement de la création sur le territoire canadien et à l'étranger; toutefois, cette transformation de l'art par le numérique se déploie également au sein d'une « culture ». On a beau dire que celle-ci ne réfère qu'à un ensemble de savoir-faire qu'il nous faut appliquer, elle n'en provoque pas moins une véritable mutation dans nos façons de travailler, de communiquer, de développer de nouvelles relations avec les publics. À ce propos, le rapport fait référence au terme « perturbation », introduit par le professeur Clay Christensen, auteur du livre *The Innovator's Dilemma : When New Technologies Cause Great Firms to Fail*⁴. Ce mot « perturbation » réfère donc aux ruptures que provoquent les nouvelles technologies numériques dans le monde des affaires et du commerce. Or, les industries des arts et de la création devraient tenir compte de ces « nouveaux modèles de fonctionnement ». Et c'est justement cet aspect du rapport qui suscite quelques interrogations. Autant, il souligne le désir d'accompagner les artistes et les organismes pour qu'ils puissent mieux s'adapter aux nouvelles technologies numériques afin de se rendre plus visibles sur le marché national, voire international; autant, il semble s'associer aux valeurs de cette nouvelle économie de la créativité numérique où art, industrie, innovation technologique vont de pair. Cette ambivalence est visible dans la distinction qui est faite entre les œuvres d'art

It is very much worth putting into perspective this important study of the arts in the digital age, especially since the survey of artists and arts organizations highlights the community's wish that digital technology be considered as a means and not an end.⁶ In voicing this wish, is the arts world not reminding us of the importance of maintaining the independence of artistic practice? Artists have always been technophiles, but it is primarily creative freedom that enables them to think critically. As such, they are capable of playing a role in helping us reconsider our realities. In other words, in the face of this new symbolic economy of "social co-existence," is the role or even the responsibility of art in the digital age to, as Bernard Stiegler phrases it, "produce distinctions"?⁷

The theme of this volume of ESPACE magazine is called *Sculpture in a Digital World*, chosen over *Digital Sculptures*. This title provides a larger space for expressive freedom in the multiple way of guiding creative activity. The selected texts present diverse artistic practices. Some explore the passage from screen to object, and from object to screen, like Sylvie Parent's analysis in terms of "digital fabrication." Michael DiRisio's text presents a work that questions the promises of digital technology in the labour world, and Anne-Marie Dubois's promotes the recent production of two Quebecois artists for whom the digital has become a new technique at the heart of human creativity. Pieces by Katy Connor and Greg J. Smith analyse works in which the link among art, new technologies, and science proves to be essential for the creative process. A text by Bernard Schütze reviews *3D Additivist Cookbook*, a recent work that raises important political and aesthetic questions concerning the use of 3D printers. Finally, this volume concludes with the "Interviews" section. Two conversations are recorded: the first between Nathalie Bachand and the tandem Grégory Chatonsky and Dominique Sirois, and the second between Cliff Eyland and Erika Lincoln.

Translated by Caroline Rue Carden

André-Louis Paré

1. Stéphane Vial, *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, P.U.F., 2013.
2. This report was prepared by Nordicity Consulting and commissioned by the CCA. Link: <http://canadacouncil.ca/research/research-library/2017/02/the-arts-in-a-digital-world-literature-review>. In the wake of this digital strategy, the CCA announced its plan to double the budget invested during a period of five years, which should favour the digital arts and creation industry's renewal.
3. Link: <http://canadacouncil.ca/commitments>
4. This book was published for the first time in 1997 by the Harvard Business Review Press. A pdf version is now available: <https://fnbuzzactu.files.wordpress.com/2015/08/>

- the-innovator-dilemma.pdf. Concerning these disruptions in the business sector and in the general culture, Bernard Stiegler, a philosopher worried about the effects of technology on our awareness of the world, speaks of his own view of disruption, or uberisation.
5. Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.
 6. Final Report, *The Arts in a Digital World - Literature Review*, viii
 7. My translation of Bernard Stiegler's "produire du discernement." Link: http://www.lejournaldesarts.fr/oeil/archives/docs_article/81262/un-grand-entretien-avec-bernard-stiegler---le-role-de-l-art--produire-du-discernement---.php

numériques et celles produites à l'aide du numérique. Même si la désignation « art numérique » ne va pas de soi, on l'associe essentiellement aux œuvres interactives ou participatives qui, grâce à leur pouvoir de mobilisation auprès d'un large public, profitent au tourisme culturel généré par le « capitalisme artiste⁵ ».

Il importe donc de mettre en perspectives cette importante étude sur les arts à l'ère numérique; d'autant que le sondage auprès des artistes et des organismes artistiques souligne leurs intérêts à ce que la technologie numérique soit considérée comme un moyen et non une fin⁶. En manifestant ce souhait, le milieu artistique ne rappelle-t-il pas l'importance de maintenir son indépendance lorsqu'il s'agit de pratique artistique ? Depuis toujours, les artistes sont des technophiles, mais c'est principalement la liberté créatrice qui leur permet de garder en éveil l'esprit critique. C'est ainsi qu'ils peuvent jouer un rôle dans la remise en question de nos certitudes. Autrement dit : devant cette nouvelle économie symbolique du « vivre ensemble », le rôle de l'art, sa responsabilité à l'ère numérique, n'est-il pas, comme le mentionne Bernard Stiegler, de « produire du discernement⁷ » ?

Le dossier de la revue *ESPACE* a pour titre *La sculpture à l'ère du numérique* que nous avons préféré à *Sculptures numériques*. Ce titre laisse une plus large place à la liberté d'expression dans les multiples façons de s'orienter dans la création. Ainsi, les textes choisis présentent diverses pratiques artistiques, dont celles qui explorent le passage de l'écran à l'objet et de l'objet à l'écran, comme l'analyse, en matière de « fabrication numérique », Sylvie Parent. Le texte de Michael DiRisio présente une œuvre qui interroge les promesses de la technologie numérique dans le monde du travail. Celui d'Anne-Marie Dubois s'appuie sur la production récente de deux artistes québécois pour qui le numérique est une nouvelle étape technique au sein de la créativité humaine. De leur côté, les textes de Katy Connor et Greg J. Smith analysent des œuvres dans lesquelles l'association entre l'art, les nouvelles technologies et la science s'avère essentielle dans le processus créatif. Pour sa part, Bernard Schütze commente *3D Additivist Cookbook*, un ouvrage récent qui soulève d'importantes questions politiques et esthétiques concernant l'usage des imprimantes 3D. Enfin, pour compléter ce dossier, la section « Entretiens » propose deux conversations : d'abord celle entre Nathalie Bachand et le tandem Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, et puis celle entre Cliff Eyland et Erika Lincoln.

André-Louis Paré

1. Stéphane Vial, *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, P.U.F., 2013.
 2. L'étude a été commandée par le CAC à Nordicity. Voir : <http://conseildesarts.ca/recherche/repertoire-des-recherches/2017/02/les-arts-a-l-ere-numerique-analyse-documentaire>. Dans la foulée de ce plan stratégique, le CAC annonçait que le doublement du budget, investi sur une période de cinq ans, favorisera ce renouvellement de l'industrie des arts et de la création par le numérique.
 3. Voir <http://conseildesarts.ca/engagements>
 4. Ce livre est paru, pour une première fois, en 1997, au Harvard Business Review Press. Une version pdf de ce livre est désormais disponible : <https://finbuzzactu.files>

wordpress.com/2015/08/the-innovator-dilemma.pdf. Au sujet de ces perturbations dans le domaine des affaires et de la culture en général, Bernard Stiegler, philosophe soucieux des incidences des technologies sur notre conscience du monde, parlera, quant à lui, de disruption, voire d'uberisation.
 5. Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.
 6. Rapport final, *Les arts à l'ère numérique - analyse documentaire*, p. ix.
 7. Bernard Stiegler, http://www.lejournaldesarts.fr/oeil/archives/docs_article/81262/un-grand-entretien-avec-bernard-stiegler---le-role-de-l-art--produire-du-discernement---.php







