

Commandée par la DRAC Bretagne
Synthèse août 2023



Anne Burlot-Thomas – Lorient
Accompagnement, conseil et études



Commande, contexte et méthodologie	p. 3
Introduction	p. 4
Partie 1 – Définition(s)	p. 6
1.A – Vers une dé-spécification artistique ?	p. 7
1.B – Hybridation des champs et des pratiques	p. 9
1.C – Hybridation des espaces	p. 11
1.D – Des modifications profondes	p. 11
1.E – Des formes multiples et des organisations nouvelles	p. 12
1.F – Des cycles, des générations et des encastremets	p.12
Partie 2 – État des lieux en Bretagne	p. 14
2.A – Analyses croisées	p. 14
2.B – Des réalités contrastées	p. 18
2.C – De vraies spécificités	p. 19
2.D – En Bretagne, une fragilité structurelle des acteurs ?	p. 20
2.E – Des soutiens peu adaptés ?	p. 21
Partie 3 – Des pistes d’amélioration	p. 22
3.A – Des enjeux pour demain	p. 22
3.B – Évolutions structurantes pour les parties prenantes	p. 22
3.C – Développer les relations	p. 23
3.D – Favoriser les mobilités	p. 24
3.E – Consolider les structures actuelles	p. 24
3.F – Des transitions essentielles	p. 24
En synthèse : observations, enjeux et préconisations	p. 25
Conclusion : futur(s) désirable(s) ?	p. 29



Périmètre de l'étude :

Hybride par essence, la création artistique en environnement numérique se caractérise par la pluridisciplinarité des formes artistiques convoquées (musiques, arts visuels et sonores, architecture, cinéma, théâtre, danse...) et le recours aux technologies et/ou à la science pour inventer de nouveaux langages et de nouvelles écritures artistiques.

Ainsi, les acteurs qui la composent sont issus d'horizons disciplinaires variés et interviennent dans des champs de l'action publique distincts :

- Culture : spectacle vivant, audiovisuel, lecture publique, médiation numérique ;
- Économie : industries créatives, innovation, start-up ;
- Enseignement supérieur & recherche.

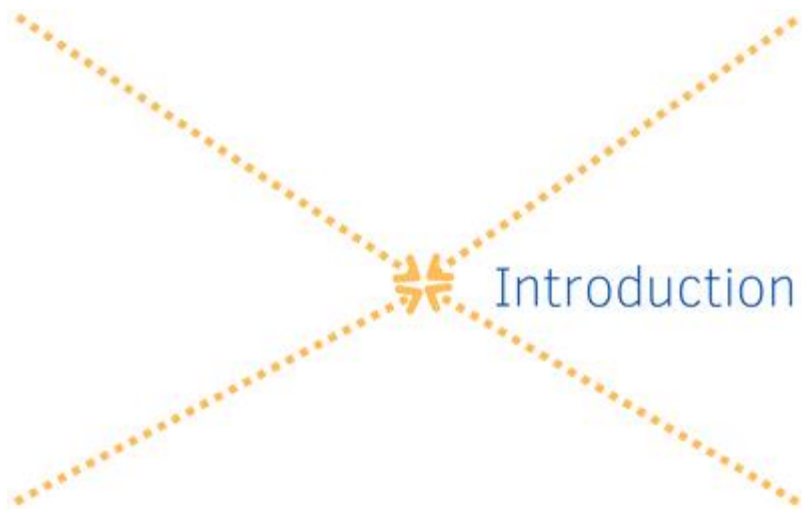
En Bretagne, de nombreux acteurs concourent à la vitalité de la création artistique en environnement numérique. Cette étude vise à donner une vue d'ensemble de ce secteur d'activité à l'échelle de la Bretagne, à mettre en lumière les dynamiques à l'œuvre et à identifier les besoins et les perspectives.

Objectifs de l'étude :

- Réaliser un état des lieux du secteur : acteurs, dynamiques, besoins et horizons de travail ;
- Élaborer une série de préconisations visant au développement de ce secteur et de ces pratiques artistiques.

Méthodologie retenue :

- Étude de terrain via une série d'entretiens avec des acteurs représentatifs de la diversité du secteur étudié ;
- Étude documentaire ;
- Étude d'une série d'œuvres produites/coproduites/diffusées par des acteurs bretons ;
- Rédaction d'un état des lieux et de préconisations d'amélioration et de progrès collectif.



Comme nous avons pu l'observer durant l'étude documentaire des rapports publiés récemment au niveau national, la question du numérique dans les arts et la culture passionne tout autant qu'elle préoccupe.

Le sujet est vaste car il englobe les arts visuels et sonores, toutes les disciplines du spectacle vivant, l'audiovisuel, la lecture publique, la francophonie, les musées, les archives et la valorisation du patrimoine. Il concerne aussi bien les artistes que les lieux de production et de diffusion, de formation – du primaire à l'enseignement supérieur spécialisé ou non – et les modalités de relations aux publics mais aussi entre les personnes, citoyennes et habitantes d'un monde où les technologies sont désormais partout dans nos vies quotidiennes, que nous le désirions ou non.

Cette étude s'intéresse aux arts et cultures numériques à l'échelle de la région Bretagne et passe nécessairement par une première partie de définition tant le sujet est complexe à circonscrire et à délimiter. Dé-spécification artistique, hybridation des champs, des pratiques et des espaces... Les questions esthétiques et philosophiques sont nombreuses tant l'évolution des technologies qu'elles soient anciennes ou plus récentes a provoqué des modifications profondes, permis à des formes nouvelles d'émerger et généré des modes de production et de diffusion complexes, des ruptures, des réappropriations et des encastremements assez différents de ceux que l'on peut observer par ailleurs dans d'autres disciplines artistiques.

Dans un second temps, l'état des lieux révèle un archipel régional des initiatives avec assez peu de liaisons entre elles, des réalités contrastées d'un projet à l'autre mais aussi de vraies spécificités qu'il nous paraît intéressant de mettre en lumière. Les entretiens ont aussi démontré une fragilité structurelle des acteurs dans leur volonté de faire vivre ces formes nouvelles qu'elles soient artistiques ou culturelles. Même s'il y a peu d'acteurs, les liens entre eux sont relativement faibles ou cloisonnés par typologie. Les artistes et les lieux de production et de diffusion quand ils ne sont pas adossés à un label ou un conventionnement solide, sont confrontés à une forme de pauvreté systémique qui les conduit à créer les conditions d'une précarité durable pour l'ensemble des professionnels qui sont impliqués.

Les soutiens actuels des politiques publiques semblent peu adaptés aux besoins, les acteurs ne trouvent pas – ou peu – leur place dans les dispositifs de droit commun conçus par « silo » disciplinaire. Ils sont épuisés par la démultiplication

des appels à projet car ils ne bénéficient pas – ou peu - de soutiens structurants et pérennes. Et les réseaux de diffusion ne sont sans doute pas encore assez perméables.

Nombre de nos interlocuteurs relèvent un vrai problème d'acculturation mais aussi une organisation des politiques publiques culturelles françaises qui ne favorise pas les décroissements disciplinaires – ou à la marge - tant la première discipline d'émergence des artistes et des producteurs reste la clé pour les situer dans le cheminement des financements publics alors qu'ils se trouvent tous désormais à la croisée de plusieurs disciplines parfois très écartées dans les pratiques d'écritures, de langages, de production, de financements et de diffusion.

En troisième partie, l'étude s'attache aux pistes d'amélioration qui pourraient être envisagées à court et moyen termes par la puissance publique et les acteurs eux-mêmes. Les enjeux pour demain sont nombreux. Il s'agit d'inventer, d'imaginer, de renouveler la création et les formes qu'elle emprunte, de décroisser nos réseaux de travail et d'irriguer le territoire régional et national avec les enseignements tirés de ces modes d'expérimentation. Cela permettrait aussi de prendre en compte les évolutions structurelles des parties prenantes : artistes, publics, acteurs culturels et les territoires réels et virtuels qu'ils investissent ensemble.

En développant les relations entre les artistes, les lieux, les festivals et les réseaux, nous pourrions favoriser aussi les mobilités à l'échelon régional mais également amplifier celles qui existent déjà aux niveaux national et international en s'appuyant sur des pôles ressources pour mutualiser connaissances, expertises et capacités d'agir collectivement.

Consolider les initiatives existantes signifierait dédier des moyens de création spécifiques et les déconcentrer, soutenir la mise en œuvre de lieux d'écritures, de recherches et de production tels qu'ils existent dans le théâtre, la musique ou la danse, avec les mêmes ambitions et exigences artistiques. Il faudrait également amplifier les moyens pour la diffusion tant les marges artistiques sont parfois faibles pour présenter des projets de qualité. Et un meilleur accompagnement de la formation permettrait le renforcement des compétences d'avenir en région.

L'étude révèle, enfin, la préoccupation qui anime les acteurs sur des transformations qu'ils jugent essentielles : transition écologique bien sûr, engagement dans une réflexion de fond sur la nécessaire sobriété numérique dans un monde dont les ressources ne sont pas infinies et la poursuite du travail pour une plus juste place des femmes dans ces pratiques artistiques et culturelles.

Et en conclusion, en arrière-plan du sujet artistique et culturel de l'étude elle-même, les acteurs ont posé les questions fondamentales de ce que le numérique fait à la société et de comment celle-ci peut composer de manière éclairée avec cet environnement numérique prégnant et au-delà des créations de demain, ils ont témoigné de(s) futur(s) désirable(s) auxquels toutes et tous souhaitent contribuer.



Partie 1 Définition(s)

« La technologie numérique, comme nous l'avons montré, favorise fortement l'hybridation, non seulement entre les constituants de l'image (ou du son), mais aussi entre les pratiques artistiques (arts graphiques, photographiques, cinématographiques, vidéographiques, arts du son, arts du texte, arts du corps, etc.). D'où, pour certains, l'impossibilité de voir se constituer un art vraiment nouveau et clairement identifiable. Cet art se réduirait aux seuls savoir-faire techniques qui se disperseraient, voire se dissoudraient dans des pratiques artistiques déjà antérieurement définies qu'ils se contenteraient de servir. (...) Une analyse plus approfondie nous montrera cependant que si le numérique sait fort bien se mettre au service de pratiques artistiques déjà définies, il bouleverse en retour assez profondément ces pratiques. (...) De nouvelles esthétiques naissent de ce jeu entre contaminations et résistance. (...) En même temps qu'il transforme les pratiques traditionnelles, le numérique réactive d'une manière inattendue l'un des traits les plus marquants de l'art du XX^{ème} siècle. On le sait, depuis ses origines, l'art moderne a contesté les grandes catégories techniques imposées pendant des siècles par les Beaux-Arts. Peu à peu, après Duchamp, s'est fait jour l'idée qu'il n'existait pas de techniques, de matériaux spécifiquement artistiques – surtout dans le domaine des arts plastiques ; la musique, le théâtre, la danse furent moins radicaux – et qu'un artiste pouvait utiliser « n'importe quoi » pour faire œuvre. Ce mouvement de dé-spécification fut évidemment amplifié par l'apparition de l'art conceptuel au tournant des années soixante pour lequel, à la limite, l'œuvre d'art pouvait se condenser dans la seule intention de l'artiste. Or, pour le numérique, il n'y a pas d'art, ni même de formes sensibles propres à un matériau ou à un instrument. Le numérique opère non pas sur du « n'importe quoi » mais sur du « moins que rien ». Il opère sur l'information, sur ce qu'on peut considérer comme le stade ultime de la dé-spécification. Aussi ne s'étonnera-t-on pas de trouver dans l'art numérique, notamment en réseau, des œuvres résolument conceptuelles, mais qui ne pourront jamais se réduire à la seule intention de l'auteur, puisque dans le mode dialogique cette intention doit être partagée.

Renouveler les techniques traditionnelles ou prolonger le vaste mouvement de dé-spécification de l'art suffirait-il cependant à faire de l'art numérique un art à part entière ? Quel serait donc le propre de cet art ?

Mais cette capacité d'hybridation, l'art numérique la fait glisser du plan technique au plan esthétique. L'art numérique est un art de l'hybridation. Renouant ici avec la tradition, la prolongeant et la consolidant, rompant radicalement ailleurs, il occupe dans l'ensemble du champ artistique une place singulière. Sa puissance d'hybridation le rend paradoxalement transversal et spécifique. 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 dont il s'enracine dans la science et la technologie. »¹

Cet extrait de « L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art » d'Edmond Couchot et de Norbert Hillaire nous a paru problématiser d'excellente manière les dynamiques et dissensus à l'œuvre quand on évoque le sujet de l'art numérique. Ou devrions-nous dire les arts numériques dans une perspective historique plus large ? Ou plutôt,

¹ Edmond COUCHOT et Norbert HILAIRE, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Champs/Arts, 2003, pages 112 à 115.

aujourd'hui, des arts, des créations et des œuvres hybrides dans un environnement numérique ? La très grande majorité des personnes que nous avons rencontrées, ne reconnaissent pas leurs pratiques comme relevant de manière exclusive de l'art numérique – dans la perspective historique et au sens strict de celui-ci- mais plutôt d'arts hybrides développés avec des technologies numériques, récentes ou non.

Interactifs, génératifs, immersifs

Pour Laurent Diouf, Anne Vincent et Anne-Cécile Worms, le premier facteur qui caractérise les arts numériques, c'est l'interactivité. Le second facteur, ce sont leurs capacités génératives : *« interactifs et génératifs, les arts numériques proposent des créations mouvantes et captivantes, des œuvres où le texte, le son, l'image, mais aussi la forme et le sens sont modulables presque à l'infini. Il s'agit d'une « œuvre ouverte » pour reprendre la terminologie d'Umberto Eco, mais aussi d'une œuvre incomplète, complexe et en perpétuel devenir, une œuvre collaborative où le spectateur, comme l'artiste, est invité à en interpréter et réinterpréter les contours »*. Et enfin, ce sont des arts immersifs qui *« invitent à une expérience qui n'est pas seulement émotionnelle, mais aussi sensorielle et corporelle. »*

1.A – Vers une dé-spécification artistique ?

Au commencement, l'image, le son et le web

L'arrivée d'Internet dans sa version grand public à la fin des années 1990 bouscule les pratiques de jeunes artistes et de professionnels. Ce sont les prémisses d'un internet créatif, du multimédia, l'apparition du CD-ROM interactif. Les jeunes artistes acquièrent des savoir-faire nouveaux par des échanges de pair à pair. « C'est une période d'ébullition, et par le biais d'internet, les gens qui faisaient de la vidéo en live, échangent entre eux via des forums, il s'agissait sans doute de la première communauté connectée au travers d'une forme artistique. Il y avait un grand nombre d'utilisateurs, tous échangent des technologies et des réflexions sur les contenus artistiques et cela a nourri nombre de projets ». Pour toute une génération cela ouvre des fenêtres nouvelles sur le monde. Des premiers liens se créent avec le festival précurseur Mutek à Montréal. « Dédié à la musique électronique live et à la performance audiovisuelle live en temps réel », ce festival devient rapidement une référence mondiale pour celles et ceux qui s'intéressent à ces nouvelles formes et aux bouleversements technologiques qui permettent l'hybridation du son et de l'image. En 2001, l'association Electroni[k] est fondée à Rennes et propose ses premières soirées en investissant le champ des arts multimédia. L'équipe veut investir des lieux non dédiés à la création, proposer des workshops, des expositions et « accueillir dans la vraie vie ces communautés qui dialoguent en ligne ».

Cette dé-spécification artistique analysée par Edmond Couchot, **Gaétan Naël, président d'Electroni[k]** l'a observée à de multiples reprises notamment à l'occasion des collaborations artistiques développées ces dernières années avec la plateforme européenne **Shape** soutenue par le programme Europe Creative. Il a vu arriver des propositions très fortes mais aussi des générations d'artistes qui ne trouvaient pas leur place dans des lieux considérés comme « plus légitimes ». Il n'aime pas le mot « art numérique », il préfère ceux d'arts hybrides, pluridisciplinaires, multimédia, transdisciplinaires. Passionné par les grands formats, les œuvres composites, Il a vécu l'arrivée d'internet comme un élargissement des possibilités de programmation et de diffusion. Cela a produit une forme d'hypertextualisation de la pensée mais aussi de la programmation, une sorte de « cadavre exquis », un projet en amenant souvent un autre. Il voit des nouveaux langages apparaître, des univers très différents qui se déploient. La pluridisciplinarité est artistique mais s'incarne aussi au travers d'autres compétences technologiques, scientifiques et sociales

Cette déspécification artistique se retrouve également dans le champ des **arts visuels et sonores** avec des œuvres totales, polysensorielles ou cinétiques... Cependant la production de ces œuvres et le recours aux machines et à leur puissance de calcul nécessitent souvent voire constamment de travailler en collectif. Comme le souligne **Damien Simon du Bon Accueil à Rennes**, « ce sont des expertises difficiles à acquérir seul et ce n'est pas la manière dont les artistes issus des arts visuels travaillent, aussi pour des raisons financières ». Selon lui, si les arts hybrides, visuels et sonores ont, malgré tout, des artistes en commun, ce n'est pas lié au numérique mais aux modalités esthétiques, à des cultures, des préoccupations et des sujets communs. L'engagement des acteurs des arts visuels dans l'hybridation – à l'exemple du centre d'art La Criée à Rennes - se fait aussi via la création de jeux et d'outils de médiation numérique et également *« des événements, des rencontres interdisciplinaires »* qui sont importantes pour l'élargissement des publics et des

esthétiques. Cela permet de rendre le lieu encore plus vivant et ouvert à de nouveaux publics. Cela se met en place via des programmations en soirée et en week-ends ».

Spectacle vivant

Pour **Alice Boinet, programmatrice artistique du festival Art Rock à Saint-Brieuc**, le festival est pluridisciplinaire depuis sa création en 1983 même si la dominante reste la musique. Le festival propose des expositions, des installations comme celle d'**Adrien M et de Claire B** au musée d'art et d'histoire de Saint-Brieuc, des installations avec de la réalité augmentée dans l'espace public, mais comme elle le précise « cela a aussi permis des passerelles entre les différents arts comme les spectacles de danse *Robot* de **Blanca Li** ou *Pixel* de **Mourad Merzouki** qui proposait des projections interactives ».

Pour **Xavier Lejeune, directeur de la scène de territoire l'Estran à Guidel dans le Morbihan**, son intérêt pour le numérique remonte à une dizaine d'années. En tant que professionnel, il était à la recherche d'autres formes d'expériences, d'aborder le récit d'une autre manière. Et il a peu à peu amplifié cette programmation, avec un travail sur les illusions et les numériques, conjuguant anciennes et nouvelles technologies pour amener l'illusion sur scène. Il recherche aussi des spectacles qui interrogent ces nouvelles technologies.

La question de l'image au théâtre est aussi revenue tout au long de notre étude, avec **Thomas Ostermeier** bien sûr, comme une figure marquante et souvent accueillie au Théâtre National de Bretagne, **Julien Gosselin**, évidemment, dont la trilogie *Don DeLillo Joueurs/Mao II/Les Noms* a marqué durablement les esprits. Dans *What if they went to Moscow* d'après Anton Tchekhov, présentée en 2020 au TNB, c'est à une forme de double performance déportée qu'invitait la metteuse en scène brésilienne, **Christiane Jatahy**. La metteuse en scène rennaise, **Mélanie Leray**, dans *Viviane*, propose, elle, une nouvelle expérience qu'elle appelle « théâtre augmenté » accompagné d'un court-métrage. Créée en mars 2020 à **l'Archipel – pôle d'action culturelle de Fouesnant-Les Glénan dans le Finistère**, « (...) Mélanie Leray propose une expérience singulière à mi-chemin entre septième art et spectacle vivant. Est-ce encore du théâtre ? Ou déjà du cinéma ? »

Audio | visuel

Pour **Anne-Claire Lainé, la directrice de Longueur d'ondes, le festival de la radio et de l'écoute à Brest**, leur projet s'inscrit d'abord dans la création sonore. L'entrée radiophonique s'inscrit dans un angle interdisciplinaire croisant musiques, documentaires, fictions : on parle de sujets de société, c'est aussi un festival de la pensée, d'une époque, du monde contemporain, un festival de réflexions, de la vie des idées. Et c'est aussi un objet assez hybride dans les expériences proposées aux publics ». Longueur d'ondes est un endroit de rencontres entre différentes pratiques artistiques, qui se transforment et créent des formes qui émanent de différents champs disciplinaires : « la fiction radiophonique sur France Culture, un lien fort avec le théâtre, Pierre Schaeffer et Pierre Henri pour la musique et le GRM au sein de Radio France, France Musique, la création électro-acoustique... Il y a aussi un carrefour avec le film documentaire, un rapport à la technologie et à la mobilité des équipements ». Elle fait le constat d'une « hybridité d'un champ d'expressions qui se nourrit de plein d'approches différentes mais qui défend aussi son identité propre, un socle commun, un certain domaine d'expression en relation avec son histoire. Des auteurs et des artistes ont composé spécifiquement pour la radio et cela a fait émerger de nouvelles modalités d'expressions, une grammaire, des écritures spécifiques ».

Sarah Arnaud, productrice de la société rennaise Tchikiboum avait envie de produire des projets transmédia et des formats innovants. Sa société se spécialise dans la production d'œuvres immersives d'auteurs toujours avec un lien fort au cinéma, à l'audiovisuel et la création de nouveaux formats plutôt orientés sur des problématiques sociétales. Elle est dans un modèle hybride entre l'économie de l'audiovisuel pour l'écriture, le développement et la production et celui du spectacle vivant pour la diffusion, qui se rapproche de celui du *Bal de Paris* de Blanca Li. Actuellement, elle développe notamment *Entrez dans la danse*, une expérience immersive de la metteuse en scène **Julie Desmet Weaver** et de **la chorégraphe Eugénie Andrin**, d'après le roman de Jean Teulé, également coproduit par Small Creative (Paris). Cette expérience immersive et interactive, mêle danse et nouvelles technologies, inspirée de la peste dansante.

Lecture publique

Bénédicte Jarry, directrice du réseau des médiathèques de la Ville de Brest, pilote 8 établissements ce qui représente près de 33 000 abonnés, 1 300 000 documents et 800 000 entrées physiques chaque année. La ré-informatisation a permis la mise en place d'un système de gestion, d'abonnements et d'un catalogue communs à l'échelle de toutes les communes de la métropole : « nous travaillons ensemble sur les volets des ressources numériques : presse en ligne,

l'autoformation, cinéma/VOD, prêt de livres numériques qui bénéficient ainsi à tous les habitants des villes partenaires ». Labellisé « *bibliothèque numérique de référence* », le réseau a aussi un objectif : « *accroître la médiation autour de ces ressources en ligne, ce qui est invisible et virtuel présente des enjeux de médiation spécifique* pour en favoriser l'appropriation par nos publics, comme le travail autour de l'autoformation ou l'utilisation du livre numérique ». Le réseau s'est aussi engagé dans le développement de la bibliothèque numérique patrimoniale **Yroise**. Cela permet l'accès à une quantité très impressionnante d'archives, de ressources et de connaissances à distance. Depuis quinze ans, les sites d'archives consultables à distance se sont multipliés et mènent un travail de fond pour éditorialiser et valoriser leurs contenus. En Bretagne, on peut citer **Bretania**, le portail des cultures de Bretagne, la plateforme **KUB** qui valorise les contenus culturels créés en Bretagne, le travail mené par **Bretagne Culture Diversité** sur la valorisation du patrimoine immatériel de Bretagne ou encore le site **Histoires** des Trans Musicales et sa cartographie interactive **Trans Music Maps** réalisée avec le soutien de la start-up rennais Klaxoon.

Design | makers | codeurs

Béregère Amiot, designer d'objets numériques et de projets collaboratifs à Rennes, s'intéresse aux *questions liées à l'open source et à la répliquabilité*, elle découvre une autre façon de voir le monde, fondée sur l'intelligence collective, le principe de licence libre qui ne bloque pas l'innovation. *Ses premières expériences au sein du Labfab lui permettent de construire des workshops en poussant à la pluridisciplinarité, à imaginer ensemble de nouveaux prototypes*. Inscrite dans le mouvement des makers, elle s'engage aussi dans des événements comme le Breizh CTF accompagné par Bretagne Développement Initiative où pendant toute une nuit, 100 équipes vont chercher des solutions autour de la sécurité des systèmes d'information. *Des codeurs qui s'inscrivent aussi dans une forte logique d'inclusion numérique en créant bénévolement des moments de rencontres, de circulation des idées autour de l'accès aux cultures numériques* ou en s'impliquant dans la création de MOOC avec Telecom Bretagne. C'est un corps social, soudé, souple, agile et aussi très engagé dans les questions sociétales et d'un modèle de développement respectueux de la planète et de ces habitants.

1.B – Hybridation des champs et des pratiques

Arts & sciences

Ce mouvement de dé-spécification artistique s'est souvent accompagné d'une collaboration plus étroite entre le champ des arts et celui des sciences. Des professionnels de la même génération ont partagé les mêmes constats et aspirations à expérimenter de nouvelles formes de collaboration. **Gwenn Potard, ancien directeur de la Carène à Brest** a souhaité explorer les interstices entre musiques, nouvelles technologies et numérique. En 2018, la Carène initie avec le **laboratoire franco-qubécois BeBEST/Fovearts** une résidence au long cours, *Sonars*, entre artistes et chercheurs qui s'appuie sur les paysages sonores des fonds sous-marins. Cette résidence de 4 ans a permis de renforcer des liens existants et d'en créer de nouveaux comme avec Océanopolis et l'Institut polaire Paul-Émile Victor.

Depuis plusieurs années, les deux artistes **Flavien Théry** et **Fred Murie** collaborent au sein de l'entité **Spéculaire**. Leur complémentarité et leur intérêt commun pour les relations entre art et science, les amènent à développer des projets qui cherchent à révéler, au sein du réel, la présence de dimensions immatérielles, comme autant de nouvelles réalités insoupçonnées. En 2015, à la suite de l'invitation de Marie-Aude Lefeuvre, responsable du service culturel de l'université de Rennes 1, ils rencontrent **Julien Fade**, chercheur en optique. Ils entament alors une collaboration au long cours autour de la polarisation de la lumière. L'arrivée **des Champs Libres** comme coproducteur et lieu de la première exposition permet de donner une nouvelle ampleur au projet dans sa phase de production après une première phase de développement et de recherches et une résidence longue de travail à l'Institut Foton puis à l'Hôtel Pasteur et à l'INSA à Rennes. L'exposition *Le Rayon Extraordinaire* a rencontré la curiosité du grand public avec plus de 29 000 visiteurs.

Les Champs Libres sont le plus grand établissement culturel en Bretagne. Il accueille chaque année plus d'un million de personnes. Les Champs Libres rassemblent le musée de Bretagne, une bibliothèque, l'Espace des sciences, centre de culture scientifique et technique, des espaces d'exposition et de rencontres. Comme l'explique **Yves-Marie Guivarch**, chargé de programmation, le projet des Champs Libres a évolué avec l'envie d'amplifier une programmation artistique en propre avec une entrée arts & sciences. C'était une belle intuition qui permettait de créer du liant avec les autres institutions de l'établissement et de donner une coloration à la programmation de la salle Anita Conti : « c'est devenu le

lieu d'un contrepoint artistique, poétique et sensible mais qui ne s'affranchissait pas de la transdisciplinarité de l'établissement. C'était une invitation à porter un regard différent sur le monde, à croiser les visions notamment sur l'axe arts & sciences. C'est aussi une manière de créer une nouvelle passerelle vers le grand public, en proposant des projets innovants. (...) La vocation des Champs Libres est aussi d'être poreuse à d'autres esthétiques, d'avoir la capacité de se renouveler. »

Tout comme les Champs Libres, l'association Electroni[k] soutient régulièrement la création et la diffusion de projets qui associent arts et sciences et notamment ceux de **Tristan Ménez**. Artiste plasticien résidant à Rennes, son travail s'articule autour des technologies numériques et de la relation arts & sciences. Il travaille depuis 2014 sur les thématiques des ondes vibratoires, du son, de la stroboscopie et de la lumière. Entre Op art et art cinétique, il interroge notre perception du mouvement, du temps et de l'espace. Après avoir diffusé *Bloom* en 2018, [l'association Electroni\[k\] s'est engagée dans la durée auprès de Tristan Ménez en tant que producteur délégué](#) pour *Instabilités*, la performance arts & sciences qu'il cocrée avec le musicien rennais **Benjamin Le Baron** en 2021 et l'installation *Pulse* en 2022.

Recherches & enseignement supérieur artistique

Joël Laurent, maître de conférences en arts plastiques avec une spécialité arts et technologies numériques à l'université de Rennes 2, a pris la responsabilité pédagogique avec **Bruno Bossis**, professeur des universités en Musique : nouvelles technologies et analyse, du **master de recherche Création numérique**. Cette formation est transversale à tous les étudiants issus de toutes les disciplines du spectacle vivant et des arts visuels et un quart d'entre eux viennent de formations plus techniques avec néanmoins un fort intérêt pour les pratiques artistiques. Les étudiants recrutés dans ce master démontrent un véritable double intérêt pour la dimension artistique et la dimension technologique. [Le master articule pratiques et théories](#), il interroge la transversalité, la relation arts/sciences et demande un gros travail de recherches en articulation avec une pratique artistique. **Le PNRV** (pôle numérique de Rennes Villejean) du campus de Rennes 2 est aussi un outil exceptionnel dédié à la création artistique en environnement numérique : 2D, 3D, image interactive, réalité augmentée, réalité virtuelle, musiques et cinéma... Les étudiants sont accompagnés par deux régisseurs spécialisés dans la réalisation de leurs prototypes de fin de master. Les étudiants du master bénéficient aussi d'une grande coopération avec **l'Edulab**, fablab de Rennes 2. Le master développe aussi des collaborations avec **l'INRIA** et **l'IRISA** notamment à travers la plateforme **Immersia** qui sont autant d'opportunités pour les étudiants de développer leurs idées mais aussi leurs réseaux professionnels. Sur la trentaine d'étudiants issus du master, 15% continuent en recherche tandis que la grande majorité s'insère dans le monde professionnel.

Du côté de **l'EESAB** (École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne), ce sujet est moins prégnant. Cela tient à la nature même des enseignements, des enseignants et des options proposées aux DNSEP (Diplômes Nationaux Supérieurs d'Expression Plastique) dans les 4 écoles du réseau breton : Brest, Lorient, Quimper et Rennes. Les options proposées sont art, communication et design. Pour **Danièle Yvergniaux, directrice générale de l'EESAB** « le numérique peut être aussi un outil comme tous les autres, avec des spécificités et des moyens qui peuvent se développer comme d'autres techniques. L'important est que les artistes l'utilisent à bon escient et que beaucoup de choses vont dépendre du sens que l'on y met ». Pour le site de Rennes, c'est **l'unité de recherche Pratiques et dys-pratiques numériques** au sein du **laboratoire DPN** (Design et pratiques numériques) qui porte cette dynamique : « les usages numériques sont omniprésents dans nos activités quotidiennes, professionnelles et personnelles. Ces usages peuvent être questionnés tant au regard de leur aspect purement technologique que plus théorique avec un regard critique sur leurs fonctionnalités. Ainsi cette unité de recherche traverse aussi bien des projets très technologiques portés par le site de Rennes (...) ou les activités développées au sein du Labfab, que par des réflexions plus théoriques et critiques engagées notamment sur le site de Quimper ».

Technologies, workshops et expérimentations artistiques nouvelles

À **l'Estran à Guidel**, Xavier Lejeune a imaginé avec l'artiste scorvipontain **Nicolas Bazoge**, les **WHAT (Workshops Hybridation Arts Technologies)**, une série d'ateliers visant à émuler la rencontre créative entre technologies et jeunes artistes tout juste sortis de formation de l'ouest de la France : « c'est un enjeu fondamental de former des jeunes professionnels à l'acquisition d'une double compétence et de la maîtrise du sujet artistique mais aussi de la/les technologies avec lesquelles il s'hybride ».

1.C – Hybridation des espaces

Espaces réels, espaces virtuels, espace(s) public(s) et hybridation des espaces

En observant le projet porté par l'association Electroni[k] avec le festival Maintenant, nous pouvons observer qu'il est résolument **nomade et polymorphe**. Chaque édition est l'occasion de repenser son architecture globale et les espaces qui vont être investis en fonction de la nature des projets artistiques accueillis. Pour Gaétan Naël, cela s'est imposé comme une évidence dès les premières éditions du festival. Il s'agissait d'aller dans différents lieux, d'utiliser la modularité des jauges possibles, d'investir également des lieux de patrimoine et des espaces non dédiés aux arts et à la culture. L'expérience n'est pas seulement dans la création proposée mais aussi dans les espaces ainsi mis en partage : « espace public, privé ou intime, une multitude d'actions artistiques et culturelles vient ponctuer le paysage et le quotidien, le réinterroger et participer à l'élaboration de nouveaux territoires communs ». C'est **le fruit d'une réflexion sur les nouveaux modes de diffusion des formes artistiques** et cela vient répondre à une préoccupation d'amener les arts au plus près des publics, en dehors aussi des équipements culturels qui peuvent conditionner par leur forme architecturale ou leur destination première, la nature même des créations qu'ils accompagnent et diffusent. **Cette approche favorise aussi la circulation et la mobilité des projets, des équipes artistiques et des publics sur les territoires**. Ainsi depuis sa création en 2001, Electroni[k] peut s'aventurer aussi bien « aux abords d'un équipement public, dans des espaces sociaux communs, des médiathèques, une rivière, une grande place, les écrans numériques publics, une gare, les sous-sols d'un parking, une zone industrielle, les transports en commun, les réseaux du web, les chemins ruraux et les parcs urbains, un château médiéval, l'université, les classes des écoles, la vitrine d'un chocolatier ou une piscine. »

Pour Gaétan Naël, cela permet de « travailler sur de nouveaux rapports à une œuvre dans des contextes de diffusion où les personnes peuvent être aussi bien assises qu'allongées, debout mais aussi déambulant librement dans l'espace public ». C'est une manière aussi de « réfléchir aux circulations liées au jour et à la nuit, de penser des propositions qui permettent aux familles de croiser les clubbers dans des expériences communes et décalées de leurs pratiques habituelles ».

Si cela fait partie de la génétique même d'Electroni[k], l'hybridation des espaces de diffusion n'est pas encore fortement ancrée dans d'autres disciplines. Cependant, la récente pandémie de COVID-19 a été l'occasion pour de grandes institutions de s'aventurer vers de nouveaux espaces. Comme **Arthur Nauzyciel, directeur du Théâtre National de Bretagne et metteur en scène** qui a proposé la création de *Splendid's* sur Zoom Cette expérience troublante a rencontré son public en ligne, plus de 3 000 spectateurs un peu partout dans le monde, enthousiasmés par cette création hors norme. Et le TNB a aussi proposé en live sur Instagram en janvier 2021, le **_jeanne_dark_** de la metteuse en scène **Marion Siéfert**, dans une mise en abyme particulièrement puissante de son sujet.

Création dédiée, diffusion multiple, on le voit, **les espaces virtuels deviennent peu à peu des endroits de nouvelles expériences avec les publics notamment les plus jeunes mais pas seulement**. Ils permettent aussi de réduire les distances comme lors de la troisième et dernière étape à Rennes de la série performative **The Ceremony**, où a pu être réuni, par écrans interposés, l'ensemble des créateurs et interprètes (Brésil, Allemagne, France), empêchés alors dans leurs déplacements. Ils ont ainsi pu travailler à distance lors de leur résidence au CCNRB et maintenir la diffusion de la forme créée pendant le festival Maintenant en 2020.

Les artistes s'engagent également dans **des créations qui hybrident différents espaces, formes, usages et déclinaisons**. Comme **(Un)related to God**, présenté lors de l'édition 2021 du festival Maintenant : il s'agit d'un **projet de scène protéiforme et déclinable** : live scénique avec des interactions possibles en ligne, exposition en réalité augmentée, édition physique et numérique.

1.D – Des modifications profondes

Dialogicité, programmaticité et interactivité

La création artistique en environnement numérique hybride les disciplines, les cultures personnelles et professionnelles, les usages des artistes et des publics, additionne souvent arts et sciences, combine recherches et développement de nouvelles technologies numériques. Et ces dernières ont, comme le démontrent Edmond Couchot et Norbert Hillaire dans leur ouvrage *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, par leurs spécificités, des impacts

non négligeables sur la création – et sur le monde - qu’elles finissent par modifier en profondeur dans un constant va-et-vient historique qui va encore en s’amplifiant ces vingt dernières années. Ces créations se distinguent par leurs capacités dialogiques, la programmaticité nécessaire à leurs productions et les nouvelles interactivités et interactions qu’elles permettent qui les distinguent d’œuvres artistiques plus traditionnelles.

Transparence et ambivalence des technologies

Pour Joël Laurent, certains sont tentés de penser que « comme c’est technologique, cela ne concerne pas l’art ». Malgré les années de recherches et les publications d’Edmond Couchot – entre autres - sur le sujet, cela resterait un impensé du monde artistique : « l’hybridation arts et technologies existe depuis la fin des années 50 et on continue à se demander ce que c’est. Le numérique est partout dans nos usages, il impacte toutes les couches de la société et on ne se rend compte de rien. C’est partout et c’est transparent, invisible et donc potentiellement dangereux ». Selon lui, « toutes les pratiques artistiques sont impactées par le numérique et c’est très mal appréhendé par le monde de l’art car il y a peu de théoriciens qui s’intéressent vraiment à ces questions esthétiques nouvelles ». Neutralité versus ambivalence des techniques chère à Jacques Ellul – quand Bernard Stiegler parle même d’un effet Pharmakon des technologies – il y a là une vraie nécessité à favoriser un discours critique et esthétique sur ce que le numérique fait à la société quand Bruno Patino alerte lui sur les enjeux considérables liés à l’économie de l’attention et aux stratégies redoutables mises en œuvre par les géants du web pour rendre les publics littéralement addicts à leurs solutions et applications. Il décrit ce nouveau monde, « cette société des données », où l’utilisation des grandes plateformes et notre rapport au téléphone portable finissant par engendrer des « monstres » qu’il faudrait « gouverner si on ne veut pas qu’ils nous gouvernent » en plaidant pour une meilleure régulation des algorithmes et de l’intelligence artificielle, aujourd’hui « si diablement efficace ».

1.E- Des formes multiples et des organisations nouvelles

Écritures nouvelles, installations, représentations, performances

Les frontières entre les disciplines et les champs s’abolissent et apparaissent ainsi des formes installatoires ou performatives dont la programmation peut être aussi bien proposée dans un théâtre, dans un centre d’art, dans l’espace public ou un lieu non dédié à la création. Si « les nouvelles technologies ont percuté les écritures du spectacle vivant (...) les formes et les écritures d’aujourd’hui font aussi évoluer le travail des auteurs et pas uniquement chez les jeunes générations. Cela modifie les formes d’écriture, de pensée et de dramaturgie ». Ces œuvres interactives, immersives ou génératives viennent poser de nouvelles questions esthétiques et politiques et elles génèrent nécessairement de nouveaux rapports entre les artistes, les acteurs culturels et les publics. »

Les acteurs observent aussi des spécificités dans les processus mais aussi des formes nouvelles d’organisation : « aujourd’hui avec ces technologies, les implications dans les écritures esthétiques sont différentes, les hiérarchies habituelles ne se retrouvent pas. Un dialogue est nécessaire et il apporte plus d’horizontalité dans les façons de travailler, qui sont plus coopératives, par valeur et par nécessité. Loin des codes académiques habituels, la création artistique en environnement numérique conduit à des logiques de coopération et de participation beaucoup plus fortes dans les places dévolues au concepteur : qui pense ? Qui conçoit ? La place de l’usager est aussi beaucoup plus grande, c’est lié aux cultures numériques qui s’ancrent beaucoup dans les valeurs de l’éducation populaire et les questions de capacitation des personnes ».

1.F- Des cycles, des générations et des encastremets

Dans son article *Les arts numériques, acteurs clés des transitions territoriales ?* paru dans Nectart en 2020, Raphaël Besson analyse que « l’écosystème national des arts et des cultures numériques est composé de petites structures, issues la plupart du temps des sphères de l’éducation populaire, de la musique électronique et des mouvements hackers et alternatifs de la cyberculture. Souvent, elles se sont développées à l’occasion de festivals ou au sein même de friches culturelles. Créées dans les années 2000, elles sont principalement structurées sous une forme associative. (...) La diversité des structures des arts numériques, leur poids financier limité tout comme le positionnement dans des champs artistiques alternatifs et multiples (musique, arts plastiques, audiovisuel, jeux vidéo...) ont rendu difficile leur reconnaissance institutionnelle par les directions culturelles souvent structurées en silo. Un début d’institutionnalisation a pourtant eu lieu avec la mise en place par le ministère de la Culture d’un fonds de soutien dédié aux arts numériques : le DICRÉAM. Certaines régions ont créé des fonds spécifiques, à l’image du SCAN en Auvergne-

Rhône-Alpes. Mais pour exister, les acteurs de la création numérique ont surtout appris à se mouvoir dans la myriade de dispositifs et à ruser avec les conseillers au sein des directions culturelles, interlocuteurs d'ordinaire non spécialistes des enjeux et des besoins spécifiques du secteur des arts numériques ». Dans son article, Raphaël Besson poursuit en analysant ce qui selon lui, est une des spécificités de ce secteur : sa capacité à construire au fil des années « des porosités et des encastres complexes et multi-niveaux ». Il identifie ces encastres à plusieurs niveaux : social, technico-économique et territorial. Ce que les entretiens de cette étude en région Bretagne ont confirmé à bien des égards.

Une génération « interstitielle » de professionnels de la culture ?

Cette étude a permis une observation des parcours des professionnels derrière les projets dédiés à la création artistique en environnement numérique en Bretagne. Issus majoritairement de ce que les historiens américains William Strauss et Neil Howe ont appelé « la génération X », ils se situent précisément entre celle des baby-boomers – qui occupent aujourd'hui les directions de la plupart des équipements artistiques et culturels - et celles qui suivent et qui sont nées et ont grandi avec le digital. Ces professionnels ont souvent une expertise à minima bi-disciplinaire, souvent dans le champ élargi de l'image et du son allant des arts visuels en passant par le cinéma et l'audiovisuel aux arts sonores et les musiques électroniques et expérimentales. Ils s'intéressent aux sciences et aux techniques. Ils ont connu toutes les étapes de l'apparition des nouvelles technologies de l'information et de la communication depuis le milieu des années quatre-vingt-dix : du web grand public jusqu'aux réseaux sociaux et à l'arrivée de l'intelligence artificielle dans la création. Ils ont accompagné - souvent de manière exploratoire - l'arrivée de nouvelles pratiques hybrides chez les artistes, mènent une veille active sur toutes les innovations et ruptures que permettent ces technologies, ont milité pour l'open source et la protection des données numériques. Ils sont également parents d'enfants, d'adolescents et de jeunes adultes – les fameuses générations Y, Z et Alpha - dont ils observent avec attention les pratiques et les usages et qu'ils remobilisent dans leurs réflexions sur les publics jeunes.

Réappropriation et pop culture

Ces professionnels, artistes et acteurs culturels, ont acquis une grande expertise de la complexité des champs qu'ils traversent et ont la capacité de se mouvoir assez aisément des cultures les plus savantes et exigeantes à la réappropriation de certains codes et marqueurs de l'époque par le plus grand nombre. Ils sont aussi férus de pop culture et n'hésitent pas à explorer des domaines comme la mode, les loisirs populaires comme le tricot ou le jeu vidéo pour en proposer des lectures décalées et à même de produire de la réflexivité et une problématisation esthétique de ces pratiques. Leur approche est tout aussi transdisciplinaire dans le champ des sciences humaines, dures et sociales que l'est celle des artistes dont ils accompagnent, produisent et diffusent les créations. Ils revendiquent le désir et la volonté de faire « le lien avec l'autre, le faire société à une plus large échelle, le lien à l'international, à la rencontre par ces nouvelles façons de penser/agir sur la création pour éviter le repli sur soi ou sur un territoire ».

Industries culturelles et créatives et acteurs du numérique

Les premières études produites depuis le début des années 2010 ont montré que le numérique avait profondément bouleversé le champ des industries culturelles et créatives et produit un fort décloisonnement. Cependant les rapports des acteurs culturels avec les entreprises de la « tech » sont tout aussi ambivalents que les technologies elles-mêmes. Si la relation avec la recherche et l'enseignement supérieur est évident et que des liens se tissent assez naturellement à la faveur des projets qui les hybrident, la relation avec les entreprises liées aux nouvelles technologies, qui développent des produits et applications destinés aux industries culturelles et créatives (l'audiovisuel, le cinéma, le spectacle vivant, la musique enregistrée, les musées, le patrimoine, les arts visuels, le design, les métiers d'arts, le jeu vidéo, le livre et la presse) sont plus complexes.



Partie 2 État des Lieux

Les 29 entretiens qui ont nourri cette étude montrent [de vraies disparités](#) : dans la nature-même des projets menés, des approches, des champs et disciplines travaillés, de leurs implantations géographiques - principalement dans les deux grandes métropoles bretonnes : [Rennes et Brest](#)- dans les moyens dont les acteurs disposent pour agir. Cependant, il est intéressant de remarquer [un vrai continuum intellectuel et esthétique qui crée des liens et une sorte de communauté d'intérêts non formalisée au travers d'un réseau régional comme c'est le cas dans d'autres disciplines](#).

2.A – Analyses croisées

Forces et potentialités

- **Transdisciplinarité**

La première force de la création artistique en environnement numérique, c'est sa transdisciplinarité et sa capacité à associer tous les champs de la création et à traverser d'autres secteurs : la recherche, l'enseignement supérieur, le monde des entreprises technologiques.

- **Numérique et société**

Les personnes rencontrées ont aussi une conscience accrue que [le sujet du numérique dans la société est un fait désormais majoritaire même si son appréhension n'est pas homogène](#). C'est une question qui traverse désormais toutes les disciplines et le champ culturel dans son ensemble.

- **Liberté(s) esthétique(s)**

Une des forces de ce secteur réside dans « [une vraie liberté esthétique essentielle à ne pas circonscrire les formes d'arts, de pensées et d'écritures croisées, protéiformes, hors des sentiers et des labels](#). La manière dont les artistes s'emparent de ces nouvelles pratiques, les critiquent, les subliment, génère de vrais courants, de vrais modes d'inspiration et de narration. »

- **Innovations artistiques et transferts de compétences**

Une autre potentialité indéniable de ce secteur, c'est son intérêt pour ce qui passe dans l'ensemble des disciplines et des secteurs de la recherche et de ses applications. Ses acteurs mènent [un travail important d'observation, de veille technologique et participent à des transferts de compétences](#) des disciplines les plus complexes vers un travail d'appropriations, de mutations et de transformations dans le champ artistique en accompagnant les artistes dans leur travail de développement, de création et de production.

- **Agilité dans les modalités de travail**

Il y a aussi une grande agilité des acteurs dans leurs modalités de travail. Ceux-ci ont développé une véritable expertise pour « dénicher ce qui se crée aujourd'hui avec un fonctionnement en rhizomes, en connexion avec tout ce qui se passe aux niveaux national et international ». Et cela nécessite « [d'être inventifs et créatifs aussi pour que les projets existent dans les cadres actuels](#). Nous détournons parfois les appels à projet pour visibiliser des créations qui ne trouveraient pas de financements dans les dispositifs de droit commun qui fonctionnent très majoritairement avec une entrée monodisciplinaire ».

- **Richesse et diversité de l'écosystème**

L'écosystème est très constellé et il n'est pas toujours simple de s'y repérer : « plusieurs petits réseaux co-existent, c'est aussi l'une de nos spécificités, [l'hybridation est partout dans nos actions](#) avec des axes traversants comme celui de la lecture publique qui maille tout le territoire. Certains appréhendent plus ou moins bien cette structuration en archipel propre à notre écosystème où nous allons collaborer autant avec des acteurs de la formation et de l'enseignement supérieur et de la recherche que des lieux de diffusion et des événements/festivals. »

- **Un spectre de partenariats du local à l'international**

Cette « [culture de la collaboration est historique à Rennes. Elle a permis de développer des relations fortes et durables](#) avec beaucoup de structures sur le bassin métropolitain. À l'échelle départementale, c'est principalement via le réseau de lecture publique et les résidences territoriales qui sont mises en œuvre. Ce n'est pas forcément visible du grand public mais c'est massif. A l'échelle grand ouest, il y a une forte coopération avec les acteurs sur l'axe Rennes/Caen/Nantes. »

- **Un réseau dynamique**

La création récente du réseau Hacnum a permis de formaliser les relations déjà anciennes qui existaient entre les acteurs historiques dans les différentes régions : « les relations sont assez faciles et immédiates entre ces acteurs-là. Il y a aussi une relation forte entre les acteurs du grand ouest (Bretagne, Normandie, Pays-de-la-Loire) avec une orientation naturelle vers Rennes, Caen et Nantes qui pourrait permettre le développement de productions mutualisées. [Cette démarche vertueuse favoriserait de meilleures conditions de création et de production](#) tout en garantissant un minimum de diffusion ».

- **Accompagnement et mise en lien**

Une autre des forces observées, c'est la capacité d'accompagnement et de mise en lien des acteurs très différents. [Cette expertise se déploie à tous les niveaux : création, production, diffusion, médiation et formation.](#) Même s'il y peu d'acteurs en région et qu'ils sont principalement concentrés à Rennes, ils ont aussi la capacité de rayonner comme nous pouvons l'observer notamment dans le projet d'Electroni[k] qui mène une saison « sans murs » et sur une grande diversité de territoires urbains, périurbains et ruraux. Il y a là une forme d'agilité tout à fait spécifique à même de [répondre à des enjeux cruciaux d'équilibre dans l'aménagement culturel du territoire.](#)

- **Coopération et partage**

Cette capacité de coopération, de partage et de mise en commun est aussi observée par Bénédicte Jarry, la directrice du réseau des médiathèques de Brest : « localement, le réseau des médiathèques mène un travail de fabrication numérique avec les fablab. Nous sommes aussi régulièrement associés via le travail des conseillères numériques à d'autres lieux qui disposent d'accès internet comme les maisons de quartier et les centres sociaux, à d'autres acteurs publics comme Pôle Emploi ou la CAF. Nous essayons aussi d'avoir une relation avec des acteurs économiques, profitant de notre situation géographique au sein des Ateliers des Capucins qui abrite également le Totem de la French Tech, tiers-lieu qui accueille des gens qui travaillent sur des sujets numériques. [Cela permet d'avoir un écosystème avec des temps forts partagés.](#) »

- **Une connexion naturelle avec les publics jeunes**

Une autre des forces remarquables de ce secteur [est sa capacité à s'adresser à un public jeune, avec d'autres codes culturels, de l'enfance aux jeunes adultes.](#) Ces rapports nouveaux aux publics et aux publics jeunes est une évidence de travail pour la grande majorité de nos interlocuteurs : « c'est le monde qui évolue comme cela, une large partie des publics jeunes s'identifie à ces cultures. Il y a des choses à créer, à inventer, des dynamiques à retrouver ; des ponts à trouver avec l'université et l'enseignement, on sort des catégories un peu figées ; cela produit un renouvellement passionnant ». La pluridisciplinarité et la transdisciplinarité artistique constituent également d'excellentes portes d'entrée pour des publics qui se meuvent sans difficulté dans [des univers complexes combinant réalité et virtualité dans leurs quotidiens.](#)

- **De nouvelles formes d'action culturelle**

C'est un sujet de plus de 20 ans d'observations et d'expérimentations pour Gaétan Naël : « dire, montrer, vulgariser, activer toutes les dimensions de l'action culturelle dans toute la diversité des pratiques et des usages. (...) [Nous nous immergeons dans les pratiques, avec un travail sur le va-et-vient entre ce que nous observons et ce que nous venons à](#)

notre tour interroger au travers des projets artistiques que nous proposons. C'est essentiel de travailler à plusieurs sur la programmation, cela favorise une vraie dynamique dans les approches qui sont plurielles et qui favorisent à leurs tours une pluralité de points de vue sur un sujet commun. L'action culturelle est aussi essentielle pour nous que le geste de programmation. Nous essayons de créer des liens avec nos publics dans toute leur diversité car ils sont aussi prescripteurs de nos axes de travail. Tout autant avec des enfants comme des personnes considérées comme plus éloignées des pratiques artistiques, nous essayons d'établir un rapport d'échanges et de transmissions. L'action culturelle vient infuser tout le travail de l'association. Ce sont des usages nouveaux qui vont venir modifier un ensemble préconçu, où la qualification et l'expertise ne sont pas uniquement de notre côté ».

- **Des modèles économiques hybrides**

Pour Damien Simon au Bon Accueil à Rennes, un autre atout serait « un modèle économique hybride qui s'inspire de celui des Scènes de Musiques Actuelles (SMAC). C'est un réseau de diffusion très fonctionnel » qui allie effectivement une capacité d'accompagnement à la création, des possibilités de coproduction et une diffusion dans un réseau élargi également aux festivals et qui a beaucoup inspiré les modalités de travail de certains de nos interlocuteurs, artistes et producteurs, issus ou ayant des liens forts avec le secteur des musiques amplifiées pour une grande partie d'entre eux.

- **Un ancrage affirmé dans les sujets d'aujourd'hui**

À travers les coproductions et les programmations partagées, les acteurs rencontrés recherchent aussi « La modernité, le réalisme face à la situation actuelle, la capacité de résilience, la volonté de continuer grâce à la force des valeurs, l'inventivité, l'intelligence collective ». Ils et elles mettent en œuvre « un partage de ressources mais aussi des préoccupations : comment peut-on recycler nos objets numériques alors que le monde brûle ? » Les acteurs évoquent la réflexion et l'action collective autour de la sobriété numérique, la nécessité de documenter les usages et de partager les bonnes pratiques.

Freins et risques

- **Un problème d'acculturation et de compréhension**

Le premier frein, c'est une grande problématique d'acculturation des interlocuteurs. La dimension expérimentale propre à la création en environnement numérique peut rebuter certains partenaires financiers quand ils n'ont pas toutes les clés ou toutes les garanties que les projets présentés lors des demandes de financement puissent aboutir.

- **Un manque de lieux de production et de diffusion**

Dans les réseaux « traditionnels », il y aurait très peu d'œuvres un peu innovantes ayant recours aux écritures et outils numériques : « même s'il y a des pionniers, une majorité ne s'engage pas dans ce type de programmation. Il y a une vraie frilosité vis-à-vis des publics. Certains trouvent les œuvres un peu ludiques alors qu'il y a aussi un vrai propos politique. (...) Il y a aussi des réticences des équipes face à des œuvres techniquement complexes. »

- **Dissymétrie de moyens entre les arts visuels et le spectacle vivant**

Aucun lieu d'art contemporain n'est vraiment dédié à ce champ d'investigation même si le Bon Accueil ou la Criée à Rennes proposent régulièrement des projets en lien avec l'environnement numérique. Il y aurait deux explications possibles à cette frilosité. Une de nature esthétique tout d'abord, le milieu de l'art contemporain serait moins sensible à ce type de création considérée comme un sous-genre qui aurait du mal à pénétrer ces institutions, comme le street art ou un certain type de photographie. Mais surtout, il y a une question de moyens et de mise en œuvre qui ne correspond pas à la réalité financière des lieux. Ces œuvres demandent des budgets énormes en considérant les moyens des centres d'art, l'art contemporain public – en dehors des grandes institutions comme le Palais de Tokyo - se situe dans une économie de production et de diffusion historiquement modeste au regard du spectacle vivant.

- **Des complexités de production**

Travaillant rarement seuls – contrairement aux plasticiens – les artistes rencontrés se heurtent également à une autre réalité de production. La durée de production des œuvres est relativement longue – jusqu'à deux ans pour certaines d'entre elles- avec la nécessité de maîtriser des technologies complexes et la fabrication technique et numérique en se formant de manière permanente et en externalisant une partie du travail à des spécialistes qui vont rendre possible le développement de certaines phases techniques. On se rapproche alors plus des logiques de production de l'audiovisuel

et du spectacle vivant où ces modes de collaboration sont la norme. Et cela nécessite évidemment des moyens autrement supérieurs à ceux disponibles dans le champ des arts plastiques aujourd'hui.

- **Des œuvres déceptives ?**

Un vrai risque existe quand certaines collectivités sont tentées de s'emparer du sujet lors de programmations événementielles sans rechercher nécessairement de la réflexivité sur le(s) sujet(s) du numérique : « faisant un lien entre numérique et innovation, leur choix s'oriente plus vers une programmation divertissante et ludique. Ces collectivités considèrent que ces œuvres sont plus populaires que d'autres formes artistiques ». La création artistique en environnement numérique recouvre une grande pluralité de propos et de pratiques et c'est important de rendre compte de cette diversité. Il y a une vraie nécessité à identifier les lieux et les manifestations qui prennent plus de risques et proposent des contenus, peut-être un peu moins spectaculaires, mais qui vont favoriser une vraie réflexion tant sur le fond que sur la forme.

- **Numérique, développement urbain et marketing territorial**

Dans le langage public, le numérique est souvent synonyme d'innovation et on peut observer son utilisation répétée dans nombre de communications politiques comme un marqueur d'ancrage dans la modernité. C'est aussi un argument de distinction dans un monde économique où la compétition est mondiale et la capacité de compétitivité, un facteur d'analyse des territoires. S'il est fondamental de penser les évolutions de la ville de demain, on a vu cependant fleurir nombre d'appels à projets dont les maîtres mots sont le numérique et l'innovation dont le quatrième Programme d'Investissement d'Avenir (PIA4) est une parfaite illustration avec un budget de 20 milliards sur 5 ans et 4 volets principaux. Certains appels à projets sont transversaux et peuvent également s'adresser aux acteurs de la culture comme l'appel à manifestation d'intérêt « Compétences et métiers d'avenir » ou celui autour des « pôles territoriaux d'industries culturelles et créatives » mais nécessitent une taille critique de départ qui exclut de fait les acteurs moins solides.

Nous pouvons observer que ces financements sont principalement dédiés à l'investissement et à la création de nouveaux outils structurants à l'échelle nationale. Ils illustrent aussi dans une certaine mesure des réalités locales et régionales où les acteurs de la culture sont désormais dans des logiques de réponses à des appels à projets et doivent correspondre à des objectifs et des critères préalablement définis par les politiques publiques qui les portent. Outre la difficulté à faire entrer des projets artistiques hybrides dans les dispositifs de droit commun s'ajoute désormais celle de faire rentrer dans des cases spécifiques, des projets qui n'ont pas été conçus pour. Dans un contexte de tension autour des financements publics de la culture, certains de nos interlocuteurs pointent le fait que cela peut mettre en concurrence des projets d'égal intérêt, nuire à l'exigence artistique pour se rendre « acceptable » aux yeux des commanditaires voire conduire à une dénaturation des projets initiaux pour répondre à des logiques participatives.

- **Renouvellement(s) esthétique(s)**

Il y a aussi parfois « un manque de jugement critique et esthétique. Les gens du spectacle vivant ne sont pas formés à l'histoire de l'art. Peu d'acteurs ont un vrai recul sur ces formes hybrides. Et cela peut empêcher le renouvellement et entraîner un lissage des esthétiques ».

- **Identification des réseaux de production et de diffusion**

De fait si l'association Electroni[k] est très bien identifiée en région et aussi au niveau national – et en conséquence, sursollicitée au regard de ses capacités actuelles - les artistes rencontrés confirment leur difficulté à identifier d'autres partenaires possibles pour les accompagner en production et en diffusion.

- **Fragilité des acteurs**

Un des freins majeurs évoqués par quasiment l'ensemble de nos interlocuteurs, c'est « la faiblesse des ressources et des moyens financiers dédiés pour les différentes dimensions d'un projet : création, diffusion, action culturelle et formation ». Pour Samuel Arnoux chez Electroni[k], « la question des moyens est fondamentale pour agir en adéquation avec une exigence artistique légitime de produire des projets de qualité et la réalité qui est la nôtre aujourd'hui. (...) Dans un contexte économiquement défavorable, notre fragilité structurelle devient un enjeu. Il y a un vrai risque que le festival disparaisse et que nous ne puissions poursuivre notre action associative. La construction en silo des politiques publiques de la culture nous complique beaucoup la tâche pour trouver des financements. On voit bien que sans une vraie impulsion de l'État avec une politique volontariste sur le sujet, les réalités et les situations sont très différentes

d'une région à l'autre. (...) Cela pose la question des bons échelons politiques pour agir : quelles politiques culturelles ambitionne-t-on pour ces formes artistiques nouvelles en Bretagne ? »

- **Légitimité, reconnaissance et « climat technophobe » ?**

Beaucoup de nos interlocuteurs et interlocutrices analysent que l'absence de structuration de moyens dédiés à la création artistique en environnement numérique est très liée à [des questions de compréhension de ses enjeux spécifiques](#), d'acculturation mais aussi à des questions de reconnaissance et de légitimité pour ce secteur qui est encore jeune au regard d'autres disciplines installées – et soutenues – dans le paysage institutionnel depuis plus de 400 ans.

- **Fracture numérique et usages du Pass Culture**

Un autre des sujets majeurs du secteur, c'est aussi « [la lutte contre la fracture numérique](#). Cela peut apparaître comme un paradoxe alors qu'il y a eu beaucoup de progrès dans la diffusion des technologies mais nous constatons toujours une fracture dans les usages : [13 millions de français sont perdus dans les procédures dématérialisées même si ce n'est pas homogène](#) » et cela pose des questions plus larges de politiques publiques d'accès aux droits sociaux et culturels.

Une de nos interlocutrices relie cette responsabilité collective face à celle de la généralisation du Pass Culture en direction des 15-18 ans. Elle observe « des retours assez médusés au niveau national venant des services de médiation sur la façon dont cette pratique s'impose et génère une façon de consommer la culture. On s'adresse aux jeunes là où ils sont : derrière leurs écrans. [Comment dépasse-t-on un rapport à la culture qui ne soit pas uniquement dans la consommation](#) ? Comment développe-t-on des outils intelligents et qui ne pensent pas à notre place ? »

- **Une absence de structuration régionale**

Une des faiblesses actuelles, c'est aussi « [l'absence de structuration régionale, interrégionale et nationale](#) ». L'évolution en cours est positive avec « la création du réseau Hacnum ainsi que le développement des relations interrégionales entre la Bretagne, la Normandie et les Pays-de-la-Loire avec les coopérations développées entre Electroni[k], Jinterstice[à Caen et Stereolux à Nantes. [Cela va cependant poser la question des marges et des moyens qui vont avec](#) ».

- **Déséquilibre nord-sud**

Il y a un vrai risque autour de la diversité artistique mais aussi des réalités culturelles et des disparités technologiques : « [dans notre secteur, nous avons beaucoup travaillé avec l'hémisphère nord](#). C'est lié à la proximité géographique, nos moyens financiers et le temps dont on dispose. [Comment peut-on rééquilibrer les choses avec l'hémisphère sud ? Comment faire évoluer nos appréciations esthétiques des choses ?](#) Nous allons devoir changer de façon de faire et produire de l'acculturation à une très grande échelle avec une vision très méta. Comment intégrons-nous aussi la question des conflits internationaux et des inégalités territoriales dans nos pratiques ? »

- **Transition numérique versus transition écologique**

Les acteurs envisagent un autre risque majeur : « qu'on s'entête dans le numérique tel qu'il était envisagé il y a 15 ou 20 ans [alors que les préoccupations liées à la responsabilité sociétale des organisations nous demandent de transformer nos pratiques](#). Il y a là un énorme paradoxe et nous serons vite rattrapés par le monde d'après si nous n'agissons pas.

2.B- Des réalités contrastées

- **Des traits communs...**

Tout d'abord s'exprime une volonté d'accompagner plus d'artistes français dans leurs parcours, de pouvoir mener [des compagnonnages dans la durée](#), de développer des réseaux de coproduction et de diffusion. Les acteurs témoignent aussi de la nécessité de créer [des lieux pérennes](#) qui soient dédiés à la création artistique en environnement numérique sur l'ensemble du territoire qui ne seraient pas nécessairement des lieux de diffusion mais qui « auraient pour vocation d'accompagner les artistes et les professionnels dans la création d'une part et la structuration d'entreprises de production et de diffusion d'autre part, tout en continuant à œuvrer dans le champ de l'éducation et de développer la formation pour permettre aux professionnels de monter en compétences et d'être accompagnés dans la structuration de leurs activités ».

[Les liens aux publics sont au cœur des préoccupations partagées au même niveau que la création](#). Il y a une volonté forte de décloisonner. S'énonce aussi une véritable détermination de s'adresser à tous et à toutes et de faire de la place

à chacun. [Beaucoup d'acteurs rencontrés revendiquent leur ancrage dans la question des droits culturels](#) et dans leur résolution à les mettre en œuvre à leur échelle et avec leurs spécificités.

- **Mais des écarts importants subsistent dans les réalités quotidiennes**

De fait, l'un des principaux écarts observés est dans la nature même des projets. [Suivant si ce sont des lieux ou des festivals, les difficultés ne sont pas les mêmes](#). La plupart des lieux s'appuient sur des conventionnements pluriannuels, des labels d'état ou une collectivité qui leur assurent une base de fonctionnement et une marge artistique. Cela leur permet d'assurer un socle de missions qui vont du soutien à la création, la production en passant par la diffusion jusqu'à l'action culturelle. [C'est éminemment plus fragile du côté des 3 festivals de la région](#) car - même si le fonds festivals mis en œuvre par le ministère de la Culture et déployé par la DRAC a permis d'amplifier un peu les soutiens - cela ne permet pas néanmoins de faire face aux besoins actuels. Et cela a un véritable impact sur la régularité dans l'action avec des variations importantes d'une année à l'autre - nous avons pu l'observer aussi bien chez Longueur d'ondes qu'Electroni[k] ou Art Rock – et sur la capacité d'agir malgré une forte détermination sur leurs sujets.

Il y a aussi un sujet spécifiquement rennais – cela a été souligné par plusieurs de nos interlocuteurs – où le poids historique des grandes institutions et la démultiplication des festivals et des initiatives dans toutes les disciplines ont pesé sur [« la croissance des pépites Rennaises »](#).

Un des autres écarts que nous pouvons observer, c'est que du côté des lieux rencontrés, [il s'agit souvent d'une activité « annexe » à une activité principale](#) comme la musique à la Carène ou à l'Estran, les arts visuels et sonores au Bon Accueil et à la Criée. Cela génère donc des questions de régularité dans l'action car ces acteurs peuvent agir en fonction des marges financières – de plus en plus réduites – dont ils et elles disposent une fois qu'ils ont réalisé les missions pour lesquelles ils sont soutenus.

[Il y a aussi un écart net entre les disciplines du spectacle vivant et les arts visuels](#) qui n'ont pas du tout les mêmes moyens tant financiers qu'humains pour porter des projets complexes y compris pour des lieux conventionnés ou labellisés. La frontière entre les modalités d'organisation de ces deux champs paraît souvent insurmontable et peu adaptée aux pratiques artistiques et culturelles actuelles. Et nous avons pu observer une vraie difficulté pour les acteurs des deux champs à porter en commun des créations artistiques transdisciplinaires qui hybrident arts visuels et spectacle vivant

2.C – De vraies spécificités

La création artistique en environnement numérique suppose a minima [l'acquisition d'une double compétence artistique et technologique](#). Il faut être capable de se situer esthétiquement, maîtriser l'équilibre subtil entre le fond et la forme et développer la capacité à affirmer un propos artistique intéressant dans un contexte technologique complexe et exponentiel. Il existe assez peu de formations en France qui affirment cette double ambition.

- **Des spécificités de création et de production**

L'étude a été l'occasion d'analyser 53 œuvres situées dans le spectre large de la création artistique en environnement numérique et l'un des points saillants qui en ressort, [c'est la durée longue de production](#) – en moyenne deux ans – avec [plusieurs étapes cruciales comme celle de la maquette et du développement](#) qui peuvent fortement faire varier la réalisation des œuvres. Il y a parfois une vraie complexité à estimer le temps nécessaire et les besoins en ressources externes pour avancer dans le projet.

En tant que producteurs, les acteurs se heurtent aussi à une difficulté pour identifier des coproducteurs ou des lieux qui s'engagent sur un préachat. Et il manque encore un maillon essentiel à la chaîne : [des producteurs délégués et des bureaux de production et de diffusion pour prendre le relais sur le montage de tournées après la création](#). Et du côté des artistes, il y a aussi [un vrai sujet de pouvoir accéder à des espaces pour produire](#).

- **Des spécificités dans les modes de diffusion**

[Beaucoup d'œuvres de ce secteur sont portables voire modulables](#). Elles sont pensées pour la tournée. Désormais, certaines d'entre elles voyagent même uniquement sous forme de fichiers numériques et peuvent être produites à 100% sur place par les lieux qui les diffusent.

Pour les lieux qui s'engagent dans la diffusion de créations artistiques en environnement numérique, les œuvres accueillies supposent souvent « [une métamorphose totale des espaces](#) et cela produit une expérience vécue renouvelée de fond en comble notamment avec les œuvres immersives qui suscitent des retours très favorables du public. »

- **Des relations nouvelles aux publics**

Il y a une volonté « d'aller chercher le public là où il se trouve : dans l'espace public, en ligne, dans les espaces sociaux communs de façon que les œuvres viennent piquer la curiosité de nouveaux publics : il y a un désir de « favoriser des circulations horizontales et des relations actives avec les publics. Comment lutte-t-on contre l'uniformisation ? Comment contribue-t-on à proposer d'autres hypothèses à une grande diversité de personnes ? [Comment avoir les portes d'entrée les plus larges possibles](#) ? Comment en rentrant dans un nouvel espace peut-on contribuer à détricoter un biais, une représentation ? Comment croiser les parcours de vie et les expériences artistiques ? C'est aussi l'occasion de nouveaux dialogues. »

2.D – En Bretagne, une fragilité structurelle des acteurs ?

Si la création artistique en environnement numérique révèle de vraies spécificités, celles-ci sont assez proches néanmoins de celles déjà à l'œuvre dans le théâtre, la création en espace public ou le cinéma, ces disciplines combinant également des modes de création et de production complexes qui supposent l'association de plusieurs compétences très différentes tant artistiquement que techniquement, la nécessité pour la personne qui « pilote » la création de maîtriser finement les métiers qui interagissent sur ces créations. Mais l'analogie avec le théâtre s'arrête malheureusement à la porte de la maturité de l'écosystème pour soutenir la création et des budgets disponibles pour agir.

- **Peu d'acteurs et isolés**

L'étude a permis de constater qu'il y avait - au regard d'autres disciplines - [peu d'acteurs en région](#) que cela soit des artistes, des structures de production ou de diffusion. Si cela peut constituer un atout – il n'y a pas de situation de « suroffre » ou de concurrence entre eux, ceux-ci se sentent particulièrement isolés dans leurs pratiques et leurs problématiques à l'échelle du territoire régional.

- **Des liens faibles et/ou cloisonnés**

La relation au sein de la région n'est pas évidente : « [les habitudes de travail n'existent pas encore](#), il y a peu de relations institutionnelles. » Les entretiens ont montré que si les acteurs se connaissent et s'apprécient, il n'y a pourtant pas ou peu de liens entre l'est et l'ouest de la région, ni de coopérations actives.

- **Pauvreté systémique**

En analysant les budgets des structures étudiées et ceux des artistes, nous avons constaté une pauvreté systémique. Aucun des acteurs de l'écosystème – en dehors des Champs Libres, de la Carène ou du festival Art Rock dont la création artistique en environnement artistique ne constitue pas l'activité principale et centrale- [ne dispose de moyens suffisants pour soutenir leurs activités dans la durée](#). Pour l'un de nos interlocuteurs, « ce sous-financement structurel impacte tout l'écosystème : les artistes, les festivals et les structures sauf celles qui sont labellisées. C'est sans doute le problème des situations acquises de longue date par des acteurs plus anciens. Le contexte est alors difficile pour les nouveaux arrivants – y compris depuis 20 ans – qui rament économiquement pour exister. »

- **Précarité durable**

Le secteur de la création artistique en environnement numérique se situe précisément dans [l'hybridation des activités d'écriture, d'arts visuels et sonores, d'audiovisuel et du spectacle vivant](#) et est confrontée quotidiennement à cette réalité de précarité durable des artistes-auteurs qu'elle accompagne dans des œuvres individuelles ou collectives. Les observations sont partagées avec celles du [rapport Racine](#) paru en 2020. Les temps de travail d'écriture et de développement sont peu ou pas rémunérés. Les artistes sont confrontés à des longues périodes sans revenus et ne subsistent que grâce au RSA ou à l'apport du revenu de leur conjoint. D'autres vont le choix d'être « pluriactifs » et trouvent des activités complémentaires même si le temps qu'ils y consacrent vient impacter leur pratique artistique. Du côté des structures du secteur, les acteurs constatent aussi [cette précarisation grandissante de leurs équipes permanentes](#) qui génère de la souffrance au travail et cause aussi des problématiques de recrutement pour attirer des profils bien calibrés comme ceux présents dans les lieux labellisés.

2.E – Des soutiens peu adaptés ?

- **Un vrai problème d'acculturation**

Tout au long des entretiens, est revenu avec une régularité métronomique, [un vrai problème d'acculturation des partenaires et des interlocuteurs non spécialistes du champ](#). Les artistes rencontrés expriment la difficulté pour leurs interlocuteurs de les situer. Pour la majorité des professionnels de notre étude, il y a une nécessité à faire « [évoluer la vision et les cadres de création, de production, de diffusion et de programmation](#) au regard de la singularité de la création artistique en environnement numérique ».

- **Des aides par « silo » disciplinaire**

Nous avons pu observer deux types de situation. D'une part, des acteurs qui ont une activité principale dans une discipline et qui s'engagent dans la création artistique en environnement numérique de manière annexe comme la Carène à Brest, l'Estran à Guidel, le festival Art Rock à Saint-Brieuc ou les Champs Libres à Rennes et d'autre part, des acteurs dont c'est l'activité principale mais qui ne rentrent dans aucune case actuelle comme Electroni[k] à Rennes ou Longueur d'ondes à Brest et qui demandent souvent pas mal de contorsions budgétaires pour pouvoir les soutenir. Si les premiers sont bien soutenus dans leur discipline d'origine, [ils doivent trouver des marges pour financer leurs projets hybridant arts, sciences et technologies](#) et pour les seconds, [ils peinent à obtenir des financements de fonctionnement structurants qui leur permettraient de sortir de la précarité budgétaire](#).

- **« Silo or not silo, that is the question! »**

Si la préoccupation de mieux soutenir la création artistique en environnement numérique est partagée, la manière de le faire pose question. [Faut-il créer un nouveau « silo » dédié ?](#) Pour certains, « cela n'aurait pas de sens, c'est une question transversale par nature comme la transition écologique. Si l'on crée un nouveau silo, on ne créera pas cette acculturation nécessaire. Nous avons besoin de former nos interlocuteurs et d'une montée en compétences des experts ». Et si pour d'autres, « c'est une aspiration légitime, elle s'oppose néanmoins à la manière dont l'État et ses services déconcentrés se sont construits historiquement. Même si le DICRÉAM a participé à régler une partie du problème - et ce n'était pas complètement satisfaisant - en région, les artistes et les structures se faisaient et se font encore renvoyer d'une discipline à l'autre sans obtenir de soutien. [Tant qu'il n'y aura pas d'entrée transdisciplinaire et un programme spécifique déconcentré dans les DRAC](#), il y aura un vrai risque que les acteurs ne soient pas soutenus ou avec des écarts d'une région à l'autre, surtout maintenant que le DICRÉAM a disparu sans qu'une alternative ne soit encore construite.

- **Trop d'appels à projet et une érosion profonde des marges artistiques**

À l'échelle d'un projet comme celui d'Electroni[k], la nécessité de répondre à des appels à projets pour financer leurs activités peut représenter une charge de travail impressionnante. [L'association est en situation de répondre jusqu'à 70 appels à projet par an](#). Cette structuration précaire induit mécaniquement des incertitudes aussi en termes de ressources humaines et sur la capacité à pérenniser l'action. Nous avons observé une grande proximité de projets entre celui développé par Electroni[k] à Rennes et celui de **Seconde Nature** à Aix-en-Provence qui porte aujourd'hui avec **Zinc** à Marseille, la biennale **Chroniques**. Et il nous a paru d'intéressant d'analyser comment les deux projets avaient cru budgétairement dans leurs deux régions respectives. Et objectivement, on peut reconnaître qu'un grand écart s'est creusé ces dix dernières années tant sur les appuis reçus que sur les moyens alloués par l'État et chacune des collectivités. [La différence de marge artistique pour produire leurs évènements respectifs est particulièrement spectaculaire](#) quand bien même nous pouvons considérer le caractère biennal de Chroniques, [le projet aixois-marseillais dispose d'une marge artistique dix fois supérieure à celle d'Electroni\[k\]](#).

- **Des réseaux peu perméables**

S'il y a des frontières qui paraissent difficiles à surmonter entre les disciplines, il y en a aussi entre les réseaux, les labels, les lieux et les festivals qui n'ont pas de grandes habitudes de coopération transdisciplinaire. Développer des réseaux de travail demande du temps et des moyens et c'est presque un luxe pour des structures qui ont déjà du mal à pérenniser leur fonctionnement et leur socle de missions : « il y a de bonnes idées partout, littéralement mais quand on souhaite dialoguer pour les développer, on arrive les mains vides en termes de moyens, c'est une source de déséquilibre permanent. »



3.A- Des enjeux pour demain

Inventer, renouveler, décroisonner, irriguer

En 2022, le ministère de la Culture a posé une stratégie numérique autour de 4 objectifs principaux déclinés en 24 défis. La stratégie numérique portée par le ministère de la Culture et la concertation initiée par la DGCA vont permettre **d'associer l'ensemble des acteurs à une réflexion collective de fond sur le sujet du numérique et de coconstruire une politique publique** qui s'ancre dans des expertises de terrain. Comme le dit très justement un de nos interlocuteurs, c'est d'abord et avant tout « **la projection d'un imaginaire tourné vers l'avenir** » et également la possible contribution des artistes et des professionnels à un travail de réflexivité sur des enjeux d'actualité, d'une réalité sociale du « tout numérique ». Ce sont des questions aussi profondément politiques qui viennent irriguer le champ de la création. Pour nos interlocuteurs, il s'agit également de soutenir leur cœur de mission : « **savoir prendre des risques, assumer une position de recherches et développement dans l'art** ». Ils souhaitent contribuer à « l'émergence d'une nouvelle génération d'artistes transdisciplinaires, soutenir leurs pratiques dès la formation initiale pour inventer de nouvelles écritures, renouveler les formes, décroisonner les réseaux et amplifier les croisements avec l'enseignement supérieur et le champ de la recherche tout en menant des expérimentations avec l'architecture, le patrimoine, le design ou les sciences humaines ».

3.B – Des évolutions structurantes pour les parties prenantes

- **Artistes**

Une première piste d'amélioration serait sans doute **d'abolir la frontière structurelle entre les arts visuels et le spectacle vivant** : « **prendre le meilleur de chaque discipline et construire l'avenir avec cela** ». Cela permettrait un meilleur accompagnement des artistes français, d'activer les leviers de la coproduction et de la diffusion transdisciplinaire.

Pour les artistes, **il est fondamental de mieux rémunérer les phases de création, de développement et les phases d'exposition dans les lieux de diffusion**, de lever les exclusivités et que l'accès aux aides et programmes existants soient facilités. Il pourrait être développé **des résidences Jeune création** pour soutenir l'émergence et des dispositifs de type **Artistes associés** comme cela a été mis en œuvre par les Centres de Développement Chorégraphique pour favoriser les accompagnements dans la durée.

La création, la production et la diffusion pourraient s'appuyer sur **le soutien à des producteurs délégués** tels qu'il en existe dans la danse ou le théâtre et des bureaux de production partagés entre plusieurs artistes à l'image de ce qui existe dans les musiques actuelles pour ne pas démultiplier les structures de type compagnies. Et cela pourrait passer par l'ouverture de la production et la diffusion mutualisées aux acteurs qui hybrident arts visuels, sonores et spectacle vivant.

- **Acteurs culturels**

Pour les structures de production et de diffusion dont cela constitue le cœur de projet, il pourrait être envisagé un [renforcement des financements de fonctionnement dans les conventions pluriannuelles d'objectifs](#) pour leur permettre de sortir durablement de la précarité avec des moyens dédiés à la création et à la diffusion y compris pour celles qui ne disposent pas d'un lieu mais qui pourraient bénéficier d'un effet de mutualisation avec ceux qui existent déjà pour accueillir les résidences notamment.

- **Publics**

Il pourrait être intéressant [d'étendre les résidences et les ateliers dans les écoles, les collèges, les lycées autour de la thématique « art et numérique »](#) et de proposer également des interventions dans l'enseignement supérieur (ateliers/master class) et dans le champ social pour lutter contre les effets de la fracture numérique.

À l'heure où se pose crucialement la question du vieillissement des publics dans les équipements culturels – pour paraphraser un de nos interlocuteurs [« comment les gamers vont-ils remplacer les boomers dans nos salles ? »](#)- ces acteurs ont aussi une expertise de nouvelles formes de rapports aux publics à faire valoir avec des relations plus horizontales, plus dynamiques et une vraie capacité à s'adresser aux jeunes générations qui pourraient être analysées dans une perspective de transfert de bonnes pratiques.

- **Communication et relations en ligne**

Le web et les réseaux sociaux ont changé les modalités de relations, les supports papier des structures culturelles sont « inertes » [quand les réseaux sociaux peuvent générer de nouvelles formes d'interactions avec les publics](#), invités ou non. Il y a donc un vrai sujet de travail au sein des équipes pour s'approprier ces outils dans leurs processus de relations aux publics et dans les projets artistiques qui pourraient être pensés exclusivement pour une diffusion et des usages en ligne.

- **Pratiques, usages et nouveaux territoires communs**

À l'image des expériences proposées par le collectif [\(la\) Horde](#) ou la chorégraphe [Anne Teresa de Keersmaeker](#), la création artistique en environnement numérique permet [d'ouvrir les pratiques en amateur et de développer de nouveaux usages à distance](#). Les pratiques amateurs s'enrichissent des nouveaux outils de créativité numérique, les personnes peuvent se former et créer de nouveaux liens au travers des communautés virtuelles mais actives qui se retrouvent en ligne autour de sujets et d'intérêts communs.

3.C – Développer les relations

Le soutien à la création artistique en environnement numérique passera nécessairement par un accompagnement des différents acteurs à mieux se connaître, à partager ensemble des réflexions de fond et à débattre des enjeux liés au numérique, à s'engager dans des projets de création et de coproduction, des diffusions transdisciplinaires et des échanges sur les nouvelles pratiques et usages des publics.

Cela pourra se produire à la faveur [d'un rapprochement des réseaux existants et de leurs adhérents](#) qui est déjà à l'œuvre entre Hacnum, TMNLab, TRAS, PXN et la Guilde des vidéastes mais aussi en proposant des temps de rencontres réguliers pour permettre de créer de la coopération et de la transversalité dans les réseaux artistiques et culturels. Le rôle de l'État pourra être déterminant pour [activer ces connexions](#), proposer des rendez-vous dédiés et faire circuler l'information dans ces différents réseaux. Il pourra aussi accompagner les coopérations innovantes qui pourraient naître de ces rencontres régulières.

3.D – Favoriser les mobilités

- **Mobilités régionales et nationales**

L'une des pistes d'amélioration est déjà à l'œuvre dans la plupart des disciplines mais mériterait d'être amplifiée en ce qui concerne la création artistique en environnement numérique, c'est [le soutien à la mobilité des artistes mais aussi des équipes au niveau régional, national et international](#).

- **Pôles-ressources**

Au niveau régional, cela suppose aussi des temps de travail plus réguliers entre les acteurs existants et ceux qui souhaiteraient s'engager et cela pourrait se mettre en œuvre via un pôle régional à l'image de la plateforme **Obliques** en Normandie.

- **Mobilités internationales**

Au niveau international, la mobilité est déjà active grâce au soutien de l'Institut Français avec son site internet dédié à la création numérique française **IFDigital** même si celle-ci pourrait être amplifiée au regard des expériences réussies.

3.E – Consolider les structures actuelles et s'appuyer sur les expertises existantes

- **Lieux de recherches et de production, moyens de création, formations et renforcement des compétences**

Il est essentiel de consolider les structures actuelles qui s'engagent dans la création artistique en environnement numérique dans leurs moyens de création et de diffusion. Comme l'expérience du spectacle vivant l'a montrée, **les compagnonnages** permettent de soutenir les artistes et les compagnies dans la durée que cela soit lors d'une première phase d'émergence (jeune création) ou dans une nouvelle étape importante de structuration de carrière. Si nos acteurs bretons ne disposent pas nécessairement de lieux pour proposer des résidences, **ils pourraient bénéficier de mutualisation dans des lieux existants** et qui cherchent à « optimiser » leurs occupations que cela soit en milieu urbain ou en milieu rural et en échange ils pourraient mettre à disposition leurs compétences techniques et expertises sur tous les aspects liés à ces créations nouvelles, leur diffusion, l'éducation artistique et culturelle, les relations aux publics et la formation.

Le renforcement des compétences est aussi un sujet d'avenir. Que cela soit en ligne comme le propose le centre d'art rennais **40m3** avec son nouveau programme **Artistforever** en direction des artistes-auteurs ou celles proposées en présentiel par **Electroni[k]** et **Longueur d'ondes**, les formations proposées répondent à de nouveaux besoins des professionnels pour développer leurs pratiques et leurs propositions en direction de leurs publics.

3.F – Des transitions essentielles

- **Égalité femmes-hommes, équilibres nord-sud, transition écologique et sobriété numérique**

Tout au long de l'étude, des thématiques transversales sont apparues comme des sujets communs et partagés en arrière-plan des missions portées par les uns et les autres, parfois dans des dynamiques bien avancées – par exemple, **sur l'égalité femmes-hommes, Electroni[k] a programmé en 2022, 45% de femmes et 55% d'hommes** et s'engage concrètement sur cette question ainsi que sur la représentation de la diversité des parcours et des origines tandis que d'autres sont très dépendantes des budgets disponibles comme la question d'un équilibre à trouver dans les rapports entre le nord et le sud de la planète.

Le sujet qui occupait cependant tous les esprits, **c'était celui de la transition écologique et d'une réflexion de fond sur une possible sobriété numérique**, des projets en faveur d'une programmation plus low tech, moins gourmande en énergie et en métaux rares en privilégiant par exemple le recyclage des matériels existants. Les acteurs de la création artistique en environnement numérique s'appuient pour cela sur le rapport *Décarbonons la culture !* produit par le think tank **The Shift Project** mais aussi l'ensemble des initiatives qui convergent actuellement dans le spectacle vivant à l'image de l'association **ARVIVA - Arts Vivants, Arts Durables** qui regroupe **180 structures et 7 réseaux qui s'engagent à changer leurs pratiques pour transformer les modèles actuels**. De leur côté, les acteurs de la création artistique en environnement numérique ont aussi besoin d'objectiver leurs impacts pour pouvoir agir en faveur de meilleures pratiques.



Observations préalables :

1 | Comme nous l'avons précisé dans l'introduction, **Le périmètre d'étude est large** tant d'un point de vue des disciplines qui s'hybrident que des technologies explorées et développées ou des pratiques culturelles qui émergent. **Le sujet est complexe** et nécessite des croisements d'expertises disciplinaires, esthétiques et technologiques. Comme le rappelle le rapport sur « *le Dispositif pour la création artistique multimédia (DICRÉAM)* » rédigé en 2015 par Serge Kancel, inspecteur général des affaires culturelles et Pascale Beyaert, chargée de mission d'inspection générale « en quinze années d'existence, **le DICRÉAM a accompagné et contribué à renforcer un champ essentiel de la création contemporaine en l'absence d'une politique véritablement coordonnée et évaluée.** (...) Du côté de l'État, autant si des établissements majeurs ont pu ouvrir des perspectives dans leur champ respectif (l'IRCAM, le Fresnoy, le Jeu de Paume, la Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon ou l'Établissement public du parc cet de la Grande Halle de la Villette), autant les grands réseaux institutionnels conjointement soutenus par les collectivités territoriales (FRAC, centres d'art, scènes nationales ou centres dramatiques et chorégraphiques nationaux) sont restés, à quelques exceptions près, insuffisamment mobilisés sur ces dynamiques liées à la création numérique et multimédia. Les festivals qui se sont, en France, spécialisés dans l'art numérique n'ont pas atteint la notoriété des premiers grands festivals internationaux qui dominent toujours la scène des cultures numériques (...) Quant aux lieux de formation, ils se sont progressivement ouverts, mais la dynamique reste principalement insufflée par les pionniers comme le Fresnoy, les écoles d'art d'Angoulême et d'Aix-en-Provence ou l'Université Paris 8. Globalement, on peut dire que si des initiatives ont été prises dans les années 1990, le paysage institutionnel n'a pas évolué de manière très lisible durant les années 2000. **Le paysage fragmenté, divisé entre plusieurs disciplines, a davantage existé historiquement par le dynamisme et la forte implication de personnalités que par une véritable structuration institutionnelle du champ lui-même.** (...) Le DICRÉAM a ainsi donné corps, de façon pragmatique et évolutive, à une action publique en faveur de la création numérique et multimédia. La prise en compte des interactions entre culture et numérique s'est incarnée historiquement dans le programme volontariste, lancé en 1997 et clos en 2008, des Espaces culture multimédia (ECM). Si la création numérique et multimédia n'était pas l'entrée première de ce programme, axé sur la sensibilisation au numérique, elle n'en était pas absente, et **certains des ECM qui ont su construire une identité et une programmation fortes** et ont bénéficié du soutien des collectivités, se sont développés jusqu'à devenir des structures essentielles comme le Cube à Issy-Les-Moulineaux ou le Zinc à Marseille-Belle de Mai. »

2 | Si les disciplines historiquement bien soutenues par le ministère de la Culture (lyrique, musique, théâtre, danse) ont pu être accompagnées notamment via les lieux labellisés (Centres Dramatiques Nationaux, Centres Chorégraphiques Nationaux, Centres de Développement Chorégraphiques Nationaux, Centres Nationaux de Création Musicale, Scènes Nationales) l'émergence d'initiatives, d'œuvres et d'artistes majeurs hybridant théâtre, danse, cinéma, image et technologies, **le soutien aux artistes issus originellement des arts visuels, sonores, de l'audiovisuel expérimental, des musiques électroniques, de la création radiophonique, du design, de l'architecture ou croisant arts et sciences est beaucoup plus difficile** comme nous avons pu l'observer tout au long de l'étude car **il n'existe pas de label dédié ni de**

conventionnement spécifique et il y a peu de lieux réellement structurants qui font référence en dehors de la région Île-de-France (la Gaîté Lyrique, le Cube ou encore la biennale NémO désormais adossée au CentQuatre à Paris).

3 | Bien que nous ayons désormais 60 ans de recul esthétique et critique sur le sujet et que l'impact de ces technologies est devenu exponentiel, certaines préconisations du rapport sur le « *développement des nouvelles technologies dans leurs relations à l'art* » commandé en 1992 par François Barré, alors délégué aux arts plastiques, restent toujours d'actualité dans les moyens à déployer : « en matière de pratiques artistiques liées aux technologies : **informer** (création d'un réseau de ressources,) ; **expérimenter et réaliser** (consolidation de lieux existants accueil d'artistes en milieu scientifique, identification de nouveaux lieux, aides à la création et commande publique) ; **diffuser, montrer** (aides régulières aux manifestations-clés du domaine) ».

4 | Malgré un intérêt marqué pour le sujet du numérique comme le montre le rapport « *Politiques culturelles : la stratégie numérique du ministère de la Culture* », publié en janvier 2022, nous pouvons aussi remarquer que dans le champ des politiques publiques des arts et de la culture, **le financement du numérique est envisagé aujourd'hui en grande majorité sous l'angle du soutien au déploiement d'outils technologiques et d'investissements structurants** (PIA4/France 2030), du développement de services innovants (SNI), de la numérisation et de la valorisation des contenus (PNV), de ses externalités possibles et de son lien avec les industries culturelles et créatives, des problématiques liées à la médiation et à la communication auprès des publics plutôt que sous l'angle de la valeur intrinsèque des œuvres issues de la création hybride en environnement numérique pour elle-même. La DRAC Bretagne, par exemple, dispose de 70 000€ annuels issus du programme 361 « Transmission des savoirs et démocratisation de la culture » pour financer créations, lieux et festivals dans le champ de la création en environnement numérique. **Ce qui ne semble pas suffisant pour répondre aux besoins et aux ambitions exprimés par le ministère et les acteurs eux-mêmes.**

Les enjeux pour l'avenir² :

5 | **Susciter la réflexion, la recherche et la production intellectuelle, artistique et critique** sur l'impact du numérique dans la société, les arts et la culture, produire de l'acculturation auprès des interlocuteurs et partenaires publics qui ne sont pas forcément familiers de ces questions complexes mais aussi auprès des artistes et des publics.

6 | Renouer avec les usages et les publics : définir la place du numérique dans la culture :

- Prendre la mesure de la mutation des usages ;
- Prendre en compte les nouvelles formes d'émergence et de transmission culturelle ;
- Développer la démocratie culturelle ;
- Faciliter l'accès aux expériences et aux contenus culturels.

7 | Renouveler l'offre culturelle :

- Soutenir la création en environnement numérique ;
- Développer une offre numérique à distance articulée avec une offre en présentiel ;
- Accélérer l'émergence de solutions innovantes au service des publics, des acteurs et des métiers de la culture ;
- Accompagner l'évolution des modèles économiques ;
- Développer le potentiel économique de la culture.

8 | Pérenniser le modèle français et européen à l'heure du numérique :

- Protéger la diversité et l'exigence artistique ;
- Préserver la rémunération des créateurs et le financement de la création ;
- Protéger la liberté de création et garantir l'indépendance et le pluralisme des médias ;
- Assurer le rayonnement et la diversité de la culture et des langues de France ;
- Garantir la pérennité et l'accès aux archives publiques numériques.

9 | Accompagner la transition : imaginer les nouveaux métiers et préparer l'avenir :

² Les points 6, 7, 8 et 9 reprennent intégralement les enjeux énoncés dans le rapport du ministère de la Culture « *Politiques culturelles : la stratégie numérique du ministère de la Culture* » publié en janvier 2022.

- Œuvrer pour une transition numérique culturelle écoresponsable et durable ;
- Accompagner l'évolution des métiers ;
- Inscrire l'égalité au cœur du numérique culturel ;
- Soutenir la science ouverte.

10 | Soutenir le déploiement du Pass Culture par une politique artistique, culturelle, numérique volontariste qui priorise la jeunesse et encourage les actions innovantes en direction des enfants, des adolescents et des jeunes adultes, à même d'éclairer leurs usages et d'élargir leurs horizons et leurs pratiques.

Des sujets de fond soulevés par l'étude :

11 | L'absence de soutiens pérennes et de lieux structurants de production de ces nouvelles écritures et formes tels qu'il en existe pour le théâtre, la musique, la danse ou la musique, génère une forme de pauvreté systémique et de précarité durable pour l'ensemble des acteurs culturels qui s'y emploient en dehors d'un label ou d'un conventionnement solide.

12 | La difficulté pour les artistes situés dans une transdisciplinarité et le recours à un fort environnement numérique à obtenir des financements dans les dispositifs de droit commun par entrée disciplinaire mais également à se former et à transmettre leurs compétences.

13 | La fin récente du DICRéAM (juillet 2022) qui voit disparaître 700 000€ de crédits qui venaient du CNC pour la création en environnement numérique et le possible élargissement du dispositif CHIMERES piloté par le département de la diffusion pluridisciplinaire et des programmes transversaux au sein de la DGCA pourraient être l'occasion de réfléchir à la mise en œuvre d'une nouvelle politique transversale en faveur de la création artistique en environnement numérique articulée entre la Direction générale de la création artistique (DGCA), la Délégation à la transmission, aux territoires et à la démocratie culturelle (DG2TDC) et les DRAC. Cette politique pourrait permettre le déploiement de nouveaux crédits sur les programmes 131 « Création » et 361 « Transmission des savoirs et démocratisation de la culture » qui pourraient être déconcentrés de manière expérimentale auprès des DRAC volontaires sur le sujet et qui ont repéré des artistes et des acteurs structurants en la matière.

14 | Cette politique nouvelle en faveur d'un soutien à la création, à la production et à la diffusion d'œuvres hybrides en environnement numérique pourrait encourager et amplifier les partenariats déjà à l'œuvre avec la Région Bretagne, les départements, les métropoles et les agglomérations de la région volontaires sur le sujet.

Préconisations³ en ce qui concerne la région Bretagne :

1 | Renforcer les moyens de création et de production de la création artistique en environnement numérique à l'image du fonds SCAN en région Auvergne-Rhône-Alpes qui réunit la DRAC et la Région.

2 | Amplifier le soutien à l'association Electroni[k] comme pôle régional « création artistique en environnement numérique » qui pourrait être conventionnée en ce sens et devenir un connecteur puissant entre les acteurs culturels qui le désirent sur les questions de recherches, d'écritures, de création, de production mutualisée, de diffusion, de mise en place d'actions d'éducation artistique, culturelle et numérique en milieu scolaire, dans les réseaux de lecture publique et le champ social.

3 | Accompagner la mutualisation d'un lieu d'écritures, de recherches et de pratiques et d'un plateau de production et d'action culturelle qui pourrait être partagé par plusieurs acteurs et mis à disposition pour la création d'œuvres hybrides en environnement numérique à l'image de la Libre Usine porté par le Lieu Unique à Nantes ou du Garage à Rennes pour la danse.

4 | Encourager la logique de mise en réseau des compétences, des expertises artistiques et technologiques, de mutualisation du matériel nécessaire à la production et à la diffusion de ces œuvres et ainsi limiter l'impact de ces matériels à l'exemple de celui de Pictanovo dans les Hauts-de-France.

5 | Reconnaître et soutenir la position de producteur délégué et de bureau de production/diffusion de créations artistiques en environnement numérique, développer un programme de type « artistes associés » comme dans les CDCN et un programme dédié à la jeune création/sortie de diplômés.

6 | Favoriser la production mutualisée transrégionale d'œuvres hybrides en environnement numérique à l'image des premières expériences menées entre la Bretagne, la Normandie et les Pays-de-la-Loire et qui pourraient être soutenues par les 3 collectivités régionales et les DRAC.

7 | Développer et mutualiser les moyens de production et de diffusion des œuvres créées sur la scène régionale, nationale et internationale et encourager le décloisonnement des réseaux de lieux et festivals labellisés à l'image du plateau de production mis en œuvre avec 40 partenaires par la biennale Chroniques (Aix-Marseille-Avignon).

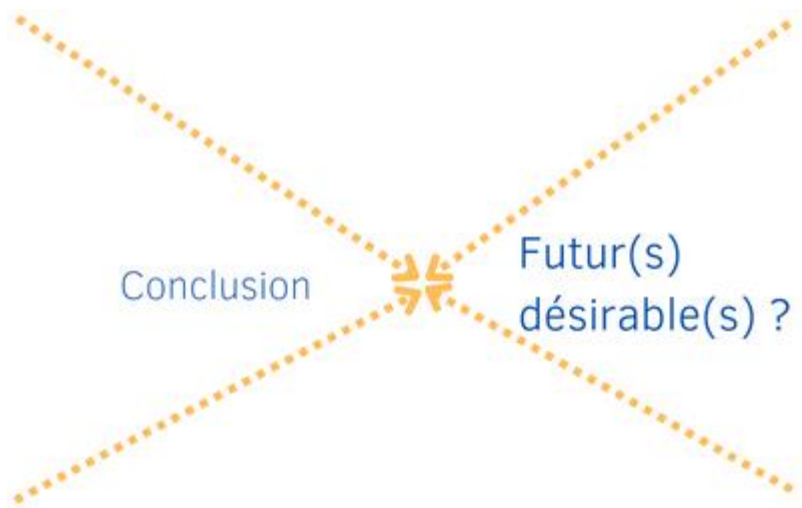
8 | Renforcer les résidences arts et numérique en milieu scolaire de la maternelle à l'enseignement supérieur et des projets d'action culturelle qui croise arts, sciences et numérique dans le champ social pour lutter contre les effets de précarité numérique.

9 | Accélérer la formation continue hybridant arts et technologies et proposer **des master class et des workshops d'artistes** dans les écoles d'art y compris dans le spectacle vivant (École du TNB, le Pont Supérieur) en s'appuyant sur les acteurs culturels régionaux.

10 | Dédier un financement spécifique à l'acquisition et à la circulation d'œuvres hybrides et technologiques dans les Fonds Régionaux d'Art Contemporain (FRAC) volontaires.

11 | Favoriser les liens et une transversalité avec les programmes « art et recherches » et « arts et sciences ».

³ Le champ de l'étude étant la région Bretagne, les préconisations concernent celle-ci même si les observations préalables et les enjeux actuels du ministère de la Culture autour du numérique montrent qu'elles s'inscrivent actuellement et nécessairement dans un contexte, une problématique et une approche plus larges, partagés par ailleurs par des acteurs et partenaires situés dans d'autres régions.



Des évolutions et des changements majeurs

Depuis le 24 mars 2022, date du premier entretien de cette étude, le ministère de la Culture a publié sa stratégie numérique pour les politiques culturelles et lancé une vaste consultation sur les différents sujets qui y sont liés ; le CNC a annoncé la fin des financements du DICRÉAM pour privilégier les expériences immersives ; la Direction générale de la création artistique a confié à Frédérique Payn, une mission pour définir le périmètre et les modalités d'action d'un organisme-ressource qui puisse accompagner la création artistique en environnement numérique et contribuer à structurer la filière dans la continuité du dispositif Chimères ; le réseau TRAS a mené une enquête nationale sur le champ arts sciences ; les réseaux TMNLab et Hacnum conduisent un diagnostic sur les métiers et compétences d'avenir du secteur. L'ensemble de ces initiatives montre à quel point le sujet est en train de devenir central dans le monde de la culture alors que longtemps, ses acteurs ont eu le sentiment de vivre et d'agir dans les marges et même parfois d'être un non-sujet.

Enfin, les acteurs culturels – et l'ensemble de la planète - ont assisté- dans des positionnements contrastés allant de l'enthousiasme à l'effroi en passant par la sidération - à la déferlante des intelligences artificielles dans le domaine de la création et à leur impact immédiat sur le monde de l'art mais aussi les systèmes académiques et éducatifs. Dall-E, Midjourney, ChatGPT développé par OpenAI... Il ne se passe pas une journée depuis le début de l'été 2022 sans un nouvel article ou une chronique sur le sujet et les changements profonds de fond(s) et de forme(s) que les IA pourraient générer, une pétition mondiale récente allant même jusqu'à les qualifier de « risque majeur pour l'humanité ».

Ce que le numérique fait à la société

L'ouverture de ChatGPT au grand public ayant coïncidé avec la rédaction de cette étude, il nous a paru intéressant de lui demander de répondre aux premières questions de celle-ci. Si nous pouvons lui reconnaître un sens certain de la synthèse et des réponses relativement justes sur les premières questions, à celle qui est au cœur de cette étude : « quelle est la situation de la création artistique en environnement numérique en Bretagne ? », nous pouvons observer que l'absence de données sur le sujet ne lui permet pas de répondre mais qu'il tente une extrapolation en s'appuyant sur des probabilités raisonnables – et favorables - même si dans d'autres contextes, cette propension peut le conduire à produire de fausses informations dans des proportions extrêmement préoccupantes, certains allant jusqu'à qualifier l'IA de « menteuse pathologique ». ChatGPT n'est pas encore en capacité de proposer une réponse fine, complexe, spécifique et située tant que celle-ci n'a pas été produite et collectée sous forme de données numériques par des esprits humains mais jusqu'à quand ?

Ainsi si des IA comme DeepL révolutionnent aujourd'hui le monde de la traduction – avec sans doute comme corollaire, à terme, la disparition de la profession de traducteur - ou que d'autres sont capables d'identifier des cancers autrefois indécélables par les autres examens, en Chine, des personnes issues de la minorité ouïghour sont placées en détention préventive arbitraire par le pouvoir chinois qui s'appuie pour cela sur un logiciel prédictif. Si certains artistes comme

Paolo Cirio sont allés loin pour dénoncer ces pratiques, « à l’heure où la reconnaissance faciale et les données biométriques augmentent les capacités de surveillance, les artistes deviennent des garde-fous dont les alertes peinent pourtant à toucher le grand public. (...) » comme l’écrivait justement Margaux Dussert dans LADN en février 2020.

Ce que la société fait au numérique

Nous retrouvons dans l’ensemble de ces exemples les questions éthiques, morales et politiques posées par l’ambivalence du progrès technique chère à Jacques Ellul. Ces questions s’adressent aussi à la puissance publique et à ses acteurs alors que dans un futur proche, le think tank du métavers européen fondé par Vincent Lorphelin prophétise dans une tribune du Monde de mai 2022 que « le métavers est attendu comme une vague de transition numérique plus puissante encore que celles du web, du commerce électronique et de l’ubérisation réunis ». D’autres révolutions inhérentes aux avancées technologiques sont encore à venir et celles-ci ne seront pas neutres tant d’un point de vue politique qu’économique pour le monde de demain.

Il y a donc une responsabilité collective autour de ces sujets, proposer des clés de compréhension, donner les moyens de maîtriser et d’encadrer ces technologies – et les entreprises privées derrière elles - boulimiques de données sensibles, privées et publiques, et d’agir, chacun à son échelle, pour construire et disposer d’un cadre intellectuel, philosophique, esthétique et scientifique pour éclairer les débats et permettre des positionnements, des usages et des pratiques qui respectent les fondements démocratiques, l’intérêt général et le bien commun.

Le rôle fondamental de l’État dans l’impulsion d’une politique volontariste et partagée avec les collectivités

L’étude sur la création artistique en environnement numérique en Bretagne a montré que ces préoccupations étaient largement partagées par les artistes, les acteurs culturels et les publics et que la plupart de ses enseignements pouvaient être extrapolés en grande partie à d’autres régions et sans doute à l’ensemble du territoire national. Elle a aussi été l’écho du rôle fondamental de l’État – et de ses services déconcentrés – dans l’impulsion possible d’une politique volontariste en la matière, de l’intérêt de partager les résolutions possibles à une échelle locale et régionale mais aussi plus large que celle de la région Bretagne.

Les préconisations issues de cette étude de terrain – si elles sont retenues – pourraient aussi être développées dans d’autres régions volontaires afin de consolider un écosystème favorable et s’inscrire en complémentarité territoriale des actions futures de la Direction générale de la création artistique et de la Délégation générale à la transmission, aux territoires et à la démocratie culturelle. Si cela suppose l’engagement de mesures nouvelles de la part du ministère de la Culture, cela pourrait s’inscrire dans la même approche que celles en faveur de la transition écologique du monde de la culture qui a bénéficié récemment d’une enveloppe de 25 millions d’euros mais peut-être dans une logique plus durable de crédits de fonctionnement plutôt qu’uniquement dans des appels à projet d’investissements afin de soutenir de manière pérenne et structurante, la production et la diffusion de créations artistiques en environnement numérique, l’action culturelle et la formation initiale et continue dans ce secteur.

Futur(s) désirable(s) ?

Penser, rêver, explorer, rechercher, imaginer le monde de demain, offrir de la sensorialité et de la poésie au-delà du halo bleuté de nos écrans, déconstruire, analyser, mettre en perspective et en lien, proposer des alternatives, ralentir quand tout accélère ou croît de manière exponentielle, détourner les outils, en concevoir de nouveaux, le rôle des artistes et des professionnels à leurs côtés est fondamental pour apporter une contribution solide et critique à cette transition numérique qui révolutionne nos paysages quotidiens, notre rapport à l’information, à l’altérité et au collectif.

Et il est aujourd’hui primordial d’inventer, avec elles et eux, les horizons possibles, d’embrasser la complexité et de concourir aux moyens symboliques et matériels qui leur permettraient de poursuivre leur travail et de contribuer ainsi à un futur un peu plus désirable où la création participe à éclairer le monde et ses habitants d’une multitude de lumières singulières et ainsi faire advenir l’art et la culture du 21^{ème} siècle.