

NUMÉRIQUE : IMPACTS SUR L'ÉCONOMIE ET LES PRATIQUES CULTURELLES

16 OCTOBRE 2013

Journée organisée par l'association PiNG
dans le cadre de la Commission Régionale Consultative de la Culture
avec le soutien de la Région Pays de la Loire



- NOTE D'INTENTION DE LA JOURNÉE -

CONTEXTE

Les changements structurels entraînés par les technologies numériques sont à imaginer au regard de l'appropriation et l'usage qu'en ont fait les artistes et les citoyens : y sont corrélées les questions relatives aux modes de production des pratiques artistiques, aux modes d'économie(s) des activités culturelles, aux soutiens à la création, à la réception et compréhension par les publics, aux travaux de coopérations... Les artistes ont depuis toujours apporté leur regard critique sur des enjeux sociétaux notamment en ce qui concerne l'apparition des technologies, au croisement de l'art et de la science.

Comment imaginer, co-construire de nouvelles politiques publiques culturelles s'appuyant sur l'impact des pratiques artistiques, culturelles, sociales liées au numérique ? Par la pratique, en commençant par des échanges et une vision partagée, et certainement par la mise en place de temps collectifs d'appropriation et d'acculturation adaptés à ceux qui font actuellement le dynamisme culturel.

JOURNÉE D'ÉCHANGES

Pour construire des ressources et référentiels communs, pour commencer à coproduire et créer un espace d'échange et de retour d'expériences, PiNG propose de mettre en place ensemble une journée de sensibilisation et d'ateliers aux enjeux du numérique dans les politiques publiques culturelles. Cette journée s'inscrit dans le cadre de la Conférence Régionale Consultative de la Culture, qui rassemble des représentants des différents métiers de la culture, aux côtés d'organisations syndicales, de représentations de réseaux d'action culturelle et économique, des différents niveaux de collectivités publiques (Etat, Région, Départements, agglomérations, communes), pour mener une expérience de co-construction des politiques culturelles en Pays de la Loire.

La journée du 16 octobre est donc articulée autour d'une conférence et d'ateliers parcourant les thèmes suivants : la médiation, la transmission, les pratiques artistiques, les lieux de production et de fabrication, la valorisation, l'accès et la diffusion.

- SOMMAIRE -

INTRODUCTION PAR ALAIN GIFFARD _____	4
ATELIERS PARTICIPATIFS _____	6
MÉDIATION ET TRANSMISSION _____	6
- Jocelyne Quelo	6
- Benjamin Cadon	9
PRATIQUES ARTISTIQUES _____	10
- Pedro Soler	10
- Philippe Boisnard	14
PRODUCTION ET ESPACES DE CRÉATION _____	16
- Gérald Elbaze	16
- Patrick Treguer	20
ACCÈS ET DIFFUSION _____	25
- Alain Giffard	25
- Philippe Aigrain	26
GLOSSAIRE _____	29

- INTRODUCTION par Alain GIFFARD -

« J'aurais passé ma vie à me passionner pour la politique mais je sais que la grande question maintenant, c'est la technique » Régis Debray

Les politiques ont une sorte de problème, d'incompréhension avec la culture numérique, qui s'exprime à travers leurs difficultés à manier cette notion. De fait, ce problème est devenu celui des acteurs de la culture numérique.

S'il est très difficile d'expliquer les éléments de la culture numérique, il est inconcevable aujourd'hui d'imaginer une culture numérique qui serait simplement une culture de l'initiation aux outils numériques. Aux États-Unis puis en Europe, la réponse au fossé numérique a été de mettre en place une « alphabétisation du numérique ». En réalité, il s'est agi plutôt d'une formation à l'utilisation des logiciels de Microsoft ! Sur le fond, l'idée d'une culture numérique élargie n'a toujours pas été validée.

Une raison fondamentale qui justifie la formation à la culture numérique tient à la nature du numérique : les technologies numériques sont des technologies de l'esprit (cognitives, intellectuelles). Leur appropriation suppose une culture critique et une culture de soi. Ainsi la culture du numérique se prolonge à l'horizontale par la pratique et à la verticale par le développement de soi.

Il est intéressant pour comprendre cela de faire le parallèle entre la culture numérique et les mathématiques. Leur utilité n'est pas toujours immédiate et applicable dans le monde qui nous entoure, mais on les enseigne pourtant, pour former et renforcer les capacités intellectuelles. C'est la même chose avec la culture numérique.

Par exemple, on peut se lancer dans la pratique d'un outil tel que Twitter avec une approche instrumentaliste mais Twitter pose 3 questions d'usages en termes de pratiques culturelles :

- ce que je veux exposer de ma vie
- le type d'énoncé qui me semble intéressant de faire circuler
- le type de personnes dont je pense qu'elles seraient intéressées par ces énoncés ou qui m'intéresseraient.

Il est possible de se former à l'usage pragmatique de Twitter en 15 minutes, mais certainement pas à cette approche plus globale.

Actuellement, les acteurs de la culture numérique parlent plutôt d'usages (rédaction d'un CV, déclaration d'impôts ...) : c'est ce qui se passe en majorité dans les espaces numériques. On peut apparenter cela à une consommation du numérique, c'est très différent d'un projet d'appropriation culturelle du numérique.

Parallèlement, il y a une réelle difficulté à justifier la culture numérique auprès des politiques publiques : la question du débouché, de l'usage est systématiquement posée. C'est là qu'est le projet d'appropriation culturelle : porter l'accent sur les pratiques culturelles numériques qui sont significatives du point de vue de l'appropriation.

La puissance publique doit articuler son autorité à une légitimité culturelle, car elle est confrontée à cette mutation capitale qu'est l'explosion de l'expression publique : aujourd'hui tout le monde s'exprime

publiquement. En effet, le numérique fonctionne sur un modèle transversal qui met à mal les modèles pyramidaux.

De la même façon que les américains parlent de « literacy event », ou, comment la lecture au coucher pour les enfants familiarise ces derniers avec la lecture et crée le goût de la lecture, il faudrait trouver un équivalent pour la culture numérique : c'est ce qui paraît être un événement central pour fonder une culture. A l'origine, les espaces numériques avaient été imaginés pour occuper cette fonction : créer de la culture numérique et la transmettre.

Actuellement, le pouvoir culturel a une relation de dépendance avec les industries culturelles et les acteurs de l'économie de l'attention.

« La politique doit se mettre à l'étude des technologies » Regis Debray

L'économie de l'attention repose sur le principe du détournement. Il existe un principe triangulaire :

- une personne
- quelqu'un qui a quelque chose à lui vendre
- et au milieu un 3ème qui s'efforce de capter l'attention du 1er pour le détourner vers le 2ème (marketing).

L'économie de l'attention est apparue d'abord dans la presse par le biais de la publicité. Un célèbre exemple de détournement de l'attention au service du marketing est la création du père Noël par Coca-Cola.

Aujourd'hui l'économie pratiquée dans le numérique est celle de l'attention, c'est une économie bi-face : les opérateurs tels que Google revendent des informations sur leurs utilisateurs aux services marketing des entreprises, en contrepartie de services aux utilisateurs (dispositifs attentionnels). Le problème est que la synthèse du système échappe aux politiques publiques car elles sont elle-mêmes soumises à cette économie de l'attention.

Afin de mieux appréhender les enjeux du numérique dans le secteur culturel, il s'agit donc de :

- favoriser la culture numérique en mouvement, dans le sens où elle est en formation (pas stabilisée) : elle passe continuellement de l'initiation au savoir approfondi et elle traverse à l'horizontale l'activité d'acteurs les plus divers ;
- se défaire du pragmatisme sur le terrain (focalisé sur les outils) ;
- adopter une culture numérique critique et non réduite à un discours d'accompagnement du marketing (ne pas surfer sur le développement du progrès technique) ;
- développer ses capacités numériques dans une dynamique de la culture de soi. (perspectives de l'empowerment) ;
- et enfin, desserrer l'étau de l'économie de l'attention, notamment en revalorisant une alliance entre l'économie des biens publics et l'économie de la contribution autour des biens communs. Il est illusoire de vouloir échapper totalement à l'économie de l'attention mais on peut créer des zones qui échappent à cette emprise du marketing.

- ATELIER PARTICIPATIFS -

MÉDIATION ET TRANSMISSION

COMPRENDRE LES MODALITÉS, MÉTHODOLOGIES ET OUTILS ADAPTÉS À LA TRANSMISSION DE SAVOIRS ET DE SAVOIRS-FAIRE DANS LE CADRE DE LA CRÉATION ARTISTIQUE, DONT TOUTES LES GÉNÉRATIONS ONT DÉVELOPPÉ DES FORMES D'USAGES PROPRES.

- Développement d'un lieu culturel et des dispositifs de médiation, de la création numérique à l'éducation populaire numérique : la question des pratiques socio-culturelles

Par Jocelyne Quelo

Jocelyne Quélo est directrice de l'Espace Jean-Roger Caussimon (Tremblay-en-France) où elle explore les croisements entre médiation, pédagogie, appropriation et art numérique dans un cadre « urbain », avec un public très diversifié, souvent habitant le quartier et « captif ».

<http://jocelynequelo.fr/>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Un des premiers constats posé est l'aspect transversal du numérique.

Cette dimension transversale doit amener à considérer la médiation culturelle portant sur le numérique comme un objet aux multiples entrées. Il faut pouvoir développer des activités en considérant que le numérique permet d'aborder bien des disciplines artistiques et des pratiques culturelles.

Tel est le cas d'un projet ayant fait intervenir le « Graffiti Research Lab » (GRL), un collectif « ayant vocation à fournir aux graffeurs, artistes et militants des technologies open source de communication urbaine ». Le GRL accueilli à l'Espace Jean-Roger Caussimon a pu croiser des danseurs hip-hop qui fréquentent le lieu et entamer avec eux une collaboration impromptue notamment en développant une application numérique dédiée à la pratique des danseurs. Par la suite le GRL et le groupe de danseurs ont travaillé avec une troupe de percussionnistes du quartier avec lesquels ils ont réalisé un spectacle mêlant pratiques artistiques traditionnelles et création numérique.

Pour mettre en place des ateliers de médiation culturelle autour du numérique, il est essentiel de disposer d'espaces qui permettent la rencontre. Ainsi, il faut prendre garde à ne pas aménager les espaces de telle façon à ce que les personnes se retrouvent face à des ordinateurs mais plutôt de façon à faciliter les échanges de pratique et de savoirs.

Ces pratiques de médiation doivent s'inscrire dans un processus empirique qui permette « d'expérimenter l'erreur », une façon d'appréhender la transmission et la pédagogie comme des processus de croisements, horizontaux et participatifs.

Cette approche empirique et socialisante, à l'image de certains dispositifs en ligne tels que les wikis, pads et autre outils de collaboration, est prolongée par la production de ressources, de documentation qui fixent ces échanges et à la fois les rends accessibles à d'autres. Cette façon de procéder permet de mutualiser les expériences au sein de territoires, en local, mais aussi de façon plus large, en global.

Sur ce point, il est impératif de bien s'inscrire dans son territoire à un niveau local, en ayant connaissance des acteurs de terrains susceptibles d'être intéressés par les actions de médiation, en établissant un lieu ressource qui soit identifié, en pilotant des actions transversales permettant un appui à d'autres structures et en participant à des rencontres professionnelles. Il est important d'être également impliqué à un niveau plus global, afin d'établir des connexions avec des réseaux existants ou d'en créer de nouveaux.

Sur la question des financements, il est nécessaire qu'il y ait un engagement des pouvoirs publics sur les aspects de médiation culturelle et du numérique. La dimension culturelle liée au numérique doit également être prise en considération par les pouvoirs publics. Lorsqu'un atelier sur la découverte de l'utilisation de smartphones a lieu, c'est en partie pour appréhender l'aspect technique de ces dispositifs, mais il s'agit aussi et surtout d'évoquer avec les participants ce qui se cache derrière la coque de plastique et l'écran tactile : informatique, électronique, composants, algorithmes, services et offres disponibles ainsi que leurs conditions, gestion des données personnelles... En somme ce qui participe d'une culture numérique plus étendue.

Pour mener à bien ce type d'ateliers, une animatrice à temps plein travaille au sein de l'espace Jean-Roger Caussimon. Pour répondre aux nombreuses attentes dues à la diversité des actions de médiation, cette animatrice a suivi plusieurs formations en éducation populaire/animation sur les technologies web en plus de temps de formation ponctuels par des intervenants sur des domaines plus précis. Aujourd'hui, Jocelyne Quélo a entrepris de développer une formation à destination des directeurs de centre socio-culturels et des animateurs pour les sensibiliser aux différents aspects du numérique..

ÉCHANGES ET DÉBATS

Comment vient-on bousculer les institutions sur ces questions ?

Les institutions peuvent paraître frileuses vis à vis du numérique : ce n'est pas la curiosité qui leur fait défaut mais leur manque de repères dans l'univers du numérique, la quantité des choix possibles et rapidement obsolètes, des temporalités du numérique qui sont très différentes des leurs : en somme un manque de culture numérique.

Il faut leur donner l'occasion de s'essayer à des expériences : c'est le cas de Muséomix par exemple qui propose d'innover en initiant des moments d'expérimentation et de production autour des pratiques de médiation numérique dans les musées.

Parallèlement, il manquerait, sur les territoires des personnes ou structures qui soient relais pour faire circuler les informations liées au numérique et aux pratiques de médiation accessibles.

La fracture numérique est-elle encore si présente ? Représente t-elle un simple accès aux technologies ou à une culture numérique dans son ensemble ?

Pour Jocelyne Quélo, ce « fossé » numérique battu en brèche par les pouvoirs publics n'est plus d'actualité. L'accès aux technologies numériques est beaucoup plus important aujourd'hui et il reste peu de personnes qui soient totalement « coupées » du numérique. Bien au delà de l'aspect pédagogique qui pourrait être dispensé dans des cadres d'éducation populaire ou d'éducation nationale, chacun développe ses propres usages des outils numériques. Si on axe la médiation sur l'usage, on crée un fossé culturel entre les différentes typologies d'usages spontanés, c'est pourquoi il faut considérer la médiation du numérique sous un angle plus large qui est celui de la culture numérique.

Cette notion fait débats auprès des participants, qui doutent que la fracture numérique ne soit plus un sujet d'actualité. Il y a encore beaucoup de personnes qui d'après eux n'ont pas accès aux technologies numériques ou qui ne savent pas du tout s'en servir, et c'est là que la médiation culturelle doit agir également.

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMERGÉ :

- ▶ Le numérique est un matériau transversal. Il peut être abordé via de nombreuses disciplines artistiques dans le cadre de la médiation culturelle.
- ▶ Il est nécessaire de proposer des espaces dédiés aux pratiques numériques qui soient pensés comme des lieux d'échanges et de discussion et non uniquement comme des points d'accès à de l'informatique.
- ▶ Les démarches empiriques et l'expérimentation sont à privilégier dans la médiation culturelle numérique du fait que le numérique reste un territoire à explorer et qu'il faut l'appréhender tel quel.
- ▶ Il y a une nécessité à s'inscrire dans un territoire, de participer à des réseaux d'acteurs afin d'être identifié comme lieu ressource sur les questions de médiation numérique.
- ▶ La culture numérique inhérente aux technologies numériques est un sujet qui doit être considéré d'intérêt général et en ce sens soutenue par les pouvoirs publics. Il faut former les animateurs et les institutions sur les questions de culture numérique et de médiation.
- ▶ La fracture numérique est replacée dans un contexte où il s'agit plus de mettre en place des actions de médiation sur la culture numérique que sur les usages pragmatiques des technologies.

Les présentations de Jocelyne Quélo :

<http://prezi.com/35hlfbwcrfir/education-artistique-et-culturelle-et-interoperabilite/>
<http://prezi.com/d8nqmteankua/lart-numerique-en-trois-questions/>

► **Médiation de l'art numérique et acculturation au mouvement de création numérique : comment décrypter et transmettre les processus de création artistiques ? Quelles formes de médiation des pratiques artistiques numériques pour quels publics ?**

Par Benjamin Cadon

Benjamin Cadon est directeur artistique de l'association Labomédia à Orléans, un pôle dédié à la création artistique, au développement de projets culturels et à la diffusion matérialisé par un Laboratoire Multimédia, un Espace Numérique tourné vers la découverte des TIC, de la formation, de l'innovation pédagogique, et un Centre de Ressources.

<http://labomedia.org/>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Labomédia est une association fondée en 1999 à Orléans dont l'une des missions actuelles est « d'œuvrer pour une appropriation critique des technologies contemporaines au profit d'une expression sensible, d'une production symbolique susceptible de fertiliser un écosystème culturel individuel et collectif ». Labomédia évolue au sein d'un lieu accueillant plusieurs associations, le 108, en plein cœur de ville. La vie du 108 est sujette à une approche basée sur l'expérimentation et l'empirisme ce qui favorise l'émergence de croisements entre les différentes structures présentes.

Le monde de la culture numérique se rapproche de celui de la communauté scientifique en terme de méthodologies de travail. En effet, la connaissance est une notion centrale dans la culture numérique, car il est important de pouvoir l'échanger, la partager et on la considère souvent comme un bien commun de l'humanité. D'une certaine manière l'approche de la culture numérique que revendique Labomédia, s'apparente au concept qu'avait élaboré le sociologue Robert K.Merton dans les années 1940, au regard des pratiques de la communauté scientifique : C.U.D.O.S. (un acronyme qui signifie Communalisme, Universalisme, Désintéressement, Originalité et Scepticisme.)

Cette connaissance en jeu dans la culture numérique est aussi le support principal des questionnements liés à la propriété intellectuelle. La propriété intellectuelle est en débat de plus en plus régulièrement via nos usages des outils numériques. Elle est un enjeu crucial de la culture numérique car elle est présente sur la place publique, valorisée et renforcée en tant qu'outil de développement économique nécessaire, mais en contradiction avec les usages induits par les dispositifs numériques et les désirs d'émancipation propres au cadre démocratique. Ainsi la propriété intellectuelle est un des enjeux forts de société sur lequel il faut pouvoir proposer des pistes pour contre-balancer les pouvoirs institués.

Parmi ces pistes apparaît celle du mouvement des logiciels libres et open source qui propose un cadre juridique permettant d'officialiser et de soutenir les pratiques d'échanges et de partage de la connaissance. En plus de ce mouvement, il existe des contextes qui favorisent le partage des connaissances : les [Open Ateliers](#), [summerlabs](#), etc.

Les Open Ateliers sont des ateliers au contenu libre portant sur les usages du numérique et le bricolage. Dans ces ateliers la médiation culturelle est envisagée comme quelque chose d'ouvert qui se transmet d'adhérents à adhérents. Les Open Ateliers créent une agora dans laquelle il est possible de venir s'exprimer et partager des points de vue sur les technologies tout en pratiquant.

Se pose la question du financement de tels espaces : comment arrive-t-on à évaluer ce type d'action de médiation pour justifier de financements par les collectivités ? Il faut pouvoir imaginer un outil d'évaluation qualitatif de tels dispositifs.

Le numérique est-il une technologie neutre ? Ceci renvoie au débat entre les déterministes technologiques et les instrumentalistes, à savoir : la technologie nous conditionne-t-elle ou est-elle un outil que l'on dompte à notre compte ? Il paraît important de conserver une logique d'éducation populaire : s'approprier les technologies, se questionner sur ce qu'il y a derrière, garder le contrôle des technologies. De fait, il y a nécessité sur le territoire d'un maillage d'acteurs de l'éducation populaire et de la médiation sur le numérique via les institutions.

Est également abordée la question du champ lexical lié aux technologies numériques et aux industries créatives qui constitue ce que l'on peut appeler la « novlangue » instituée dans le milieu du numérique. Y sont associés des mots nouveaux tels que fablab, hackerspace, medialab, imprimante 3D, sérendipité...

ÉCHANGES ET DÉBATS

Lors d'un atelier avec des jeunes élèves en CAP durant lequel Labomédia a étudié leurs pratiques numériques, il s'est avéré que 99 % d'entre eux utilisent exclusivement Facebook et Youtube en guise d'outils d'accès au numérique et à Internet. Un des constats de cet atelier est qu'il est peut-être nécessaire de créer plus de diversité culturelle numérique.

Un retour d'expérience d'une des participantes évoque un projet sur Saint-Herblain mené en partenariat avec l'association Lolab : un projet de médiation culturelle et de création numérique participatif afin d'inclure les habitants dans une phase d'acceptation de l'aménagement de leur quartier. Il est difficile de faire rentrer ce type de projet transversaux dans des cases pour les financements.

L'éventualité d'un financement des espaces numériques sur le modèle de l'AMAP (Association pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne) ?

Dans une AMAP, les consommateurs s'engagent de manière solidaire avec un producteur : ils paient à l'avance leur consommation pour une durée déterminée et reçoivent chaque semaine un panier de produits (légumes, fruits, etc).

Que proposerait-on dans une AMAP numérique ?

Le crowdfunding est également évoqué comme une potentielle piste de financement pour la médiation culturelle numérique. Le crowdfunding, ou financement participatif, permet de faire financer un projet par les citoyens : le projet est présenté, généralement sur une plateforme en ligne, et les personnes choisissent combien elles versent comme argent. Le projet n'est financé que si la somme fixée au début est atteinte.

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMERGÉ :

- ▶ La connaissance est à situer au cœur de la culture numérique. Les dispositifs numériques actuels sont de véritables vecteurs de connaissances et d'informations. Cette connaissance est un enjeu fort de la culture numérique et de la façon dont les politiques publiques s'en emparent, notamment via les questions relatives à la propriété intellectuelle.
- ▶ Une des pistes permettant d'assouplir un régime de propriété intellectuelle arbitraire est celui des logiciels libres et open source qui créent un cadre juridique officialisant des pratiques d'échanges, auparavant effectuées de façon plus officieuses (troc).
- ▶ Une uniformisation des pratiques du numérique est à craindre surtout chez les plus jeunes, et il serait pertinent d'engager des actions de médiation visant à valoriser une diversité culturelle dans ces pratiques : une diversité culturelle numérique.
- ▶ Le numérique est un matériau transversal, que l'on retrouve dans la plupart de nos domaines d'activités. Cette condition même, limite son appropriation par les institutions publiques qui doivent s'adapter à cette transversalité.
- ▶ Il est nécessaire de conserver un regard et une approche critique des technologies numériques au travers d'une logique d'éducation populaire soutenue par les pouvoirs publics.
- ▶ Les institutions publiques doivent aider à l'identification et à la consolidation d'un maillage d'acteurs dans la médiation culturelle et numérique.
- ▶ Enfin il est nécessaire de créer ou/et de soutenir des espaces dédiés aux pratiques d'échanges, de partage, de débat... autour de la culture numérique, afin de favoriser une appropriation et une émancipation des personnes sur ces sujets.

PRATIQUES ARTISTIQUES

PERCEVOIR LES PRATIQUES CRÉATIVES ET ARTISTIQUES SOUS-TENDUES PAR LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES, PAR LEUR APPROPRIATION, LEUR DÉTOURNEMENT ET PARFOIS LEUR PROMOTION RAPIDE.

COMMENT LES AUTEURS ET LES CRÉATEURS ACTUELS PEUVENT-ILS DOMPTER CES NOUVEAUX OUTILS ET LES CODES CULTURELS QUE LEURS USAGES GÉNÈRENT, POUR SE FAIRE À NOUVEAU DES PASSEURS DE SENS AU SEIN D'UNE SOCIÉTÉ EN PLEINE TRANSFORMATION NUMÉRIQUE ?

► Pratiques artistiques et développement durable

Qu'est-ce que l'économie affective ? Comment développer des espaces de création durables et innovants ? Comment les notions de partage et de bien commun influent sur les pratiques artistiques ?

Par Pedro Soler

Impliqué dans de nombreuses initiatives et collectifs en relation à l'art et au théâtre, Pedro Soler a été commissaire du festival Sònar de 2000 à 2006 et artiste-programmeur dans le théâtre de 2003 à 2006. Il a été directeur du Hangar, centre de production pour les arts visuels à Barcelone de 2006 à 2009. En 2011, il a mis en marche le centre de production et d'investigation artistique Plataforma Cero au sein du centre d'art LABoral à Gijón, en Espagne.

<http://root.ps>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Pedro Soler a choisi de nous faire découvrir 5 artistes/collectifs avec qui il collabore afin d'illustrer sa présentation autour des contextes particuliers liés à la création contemporaine actuelle.

Que ce soit au niveau des axes de recherche croisant les thèmes Art/Société/Sciences, qu'au niveau des modalités et des processus mis en œuvre, ces créations souvent exposées dans des lieux classiques d'art contemporain reposent sur des processus de développement collectifs, longs et souvent difficiles à percevoir de l'extérieur.

Comment les propositions artistiques numériques actuelles interrogent notre relation au corps ? Comment les nouveaux mode de création s'inscrivent dans la ville ? Comment les artistes numériques s'investissent dans le développement de projet de recherche, d'innovation sociale, de production culturelle ? Autant de questionnements soulevés par les artistes présentés par Pedro Soler :

→ Oscar Martin (Colombie / création musicale expérimentale)

http://noconventions.mobi/noish/hotglue/?oscar_martin

<http://www.minipimer.tv/>

<http://ursonatefanzine.tk/>

→ Leslie Garcia (Mexique / artiste sonore plasticienne)

ex- <http://www.dalab.ws/>

<http://lessnullvoid.cc/content/2013/03/laboratorio-de-ciencia-ciudadana-sobre-ruedas/>

→ Helen Torres (Espagne / sociologue artiste)

<http://narrativasespaciales.wordpress.com>

<http://helenlafloresta.blogspot.fr/>

→ Aniara Rodado (Colombie, France / danseuse, chorégraphe)

<http://aniara-rodado.com/?bio1>

<https://quito.labsurlab.org/>

<https://medellin.labsurlab.org>

→ Paula PiN (Espagne / performance)

<http://transnoise.tumblr.com>

<http://jellypin.hotglue.me/pechblendalab>

→ Tania Candiani (Mexique / chercheuse plasticienne)

<http://www.taniacandiani.com/>

<http://cincovariaciones.com/>

L'ensemble de ces univers artistiques interrogent les dispositifs numériques en les détournant de leur usage premier, ou en les mettant en jeu dans des allers/retours avec des corps, des installations mécaniques. Les artistes présentés sont très souvent impliqués dans l'usage et la promotion des licences libres - garantissant une pérennité de leurs œuvres via la transmission et le remix – et le féminisme. De plus, la plupart apportent leurs clés de lecture sur cette nouvelle ère géologique nommée l'Anthropocène : celle-ci décrit le rapport à l'homme comme facteur principal des évolutions écologiques de notre planète...

Pedro Soler rappelle combien, dans des conditions de travail, de production, de vie, relativement précaires, les relations de coopération et de soutien sont vitales. Il apporte des éclairages sur les plateformes de réseaux sociaux militants de type <http://n-1.cc> et le lien avec les pratiques artistiques présentées, le courant de la noise et du glitch, la carte Arduino...

Sur la question des lieux de création dédiés, on constate qu'il y a de plus en plus de laboratoires artistiques en milieu rural ou éloignés des centre-villes, activés par des formats de diffusion comme la transmission en streaming, le direct vidéo, etc.

Pedro Soler propose un petit exercice pratique aux participants de l'atelier, sous la forme d'un tableau permettant de catégoriser les différentes activités des artistes numériques présentés : Résidences / Statut universitaire / Expositions / Ateliers / Performances / Ecriture / Workshops / Bourses / Voyages / Gestion de projets / Job à côté.

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMÉRGÉ :

- ▶ Soutenir les collectifs, au delà des artistes.
- ▶ Favoriser l'usage des logiques attenantes aux logiciels libres et à la production de ressources afin de garantir les aspects de médiation et d'archivage des contenus culturels.

► **Retour d'expériences : économie de l'art contemporain numérique / marché de l'art / c'est quoi un artiste numérique en 2013 ?**

Par Philippe Boisnard

Philippe Boisnard est écrivain, philosophe et vidéaste. Il agit dans les milieux parallèles de la littérature et dans les rapports entre littérature et nouveaux médias en développant des performances poético-médiatiques sur Internet (WAR(Z) ACTUALITE, Passage à tabac, Election-Z, TCE_data_history_X). Depuis 2000, il fait des vidéo-performances poétiques dans de nombreux lieux institutionnels, festivals, ou dans des galeries.

<http://www.x-tr-m-ar t.com/>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Si l'on considère que les œuvres d'art numérique impliquent une réelle transformation de ce que l'on nomme matérialité de, et à l'œuvre, est-ce qu'alors elles n'engageraient pas la nécessité aussi bien d'examiner précisément les processus en acte dans leur émergence/constitution/production, que de bien préciser les conditions de possibilité de leur saisie en tant qu'œuvre dans le dispositif d'un marché ou de diffusion ?

En effet, appréhender les œuvres d'art numérique demande de reconsidérer les catégories pragmatiques qui définissent la plupart des créations artistiques, pour bien saisir la spécificité de ce qu'elles engagent.

Traditionnellement, une œuvre se définit selon trois critères assez déterminants :

- fonction esthétique détachée de tout utilitarisme,
- unité du créateur
- singularité

comme le définit Nathalie Heinich, dont un majeur : son unicité, sa singularité, qui est liée surtout à sa matérialité.

L'art numérique, du fait qu'il repose sur un code, multipliable, re-copiable, semble s'échapper fondamentalement de ce type de critères. Est-ce à dire que l'art numérique demanderait une réflexion spécifique sur les critères qui peuvent permettre de le percevoir et de le réfléchir par rapport à un potentiel marché ?

De plus, alors que depuis de nombreuses années un certain nombre de critiques, tel Yves Michaud dans *L'art à l'état gazeux*, remettent en cause la pertinence du marché de l'art à partir de la déconstruction de ce qui fait la valeur de l'œuvre (comme dernièrement le numéro de BoOks l'expose avec les articles de Mark Kingwell ou bien de Avelina Lesper), est-ce que les spécificités de ce que sont les arts numériques n'amèneraient pas à réévaluer les critiques visant les œuvres contemporaines ? »

Il s'agit de décortiquer le processus de désignation et de légitimation des créations d'art numérique en France : de quoi parlons-nous ? d'artiste ? de programmeur ? d'artiste-programmeur ?

On considère que c'est l'interaction entre le public, les institutions, les prescripteurs du milieu et les artistes (souvent liés par l'affect aux prescripteurs du milieu) qui détermine les programmations et les choix artistiques.

Nous (les artistes, les programmeurs, les institutions, les publics) évoluons dans un écosystème très peu référencé, médiatisé (pas ou peu de magazines spécialisés), sans pré-acquis. Les institutions se déplacent généralement lorsqu'elles ont déjà financé un projet pour l'évaluer, jouant parfois le rôle de prescripteurs.

Il y a souvent un écart entre les temps de préparation et de création d'une œuvre et le soutien économique dont elle bénéficie auprès des structures d'accueil et des institutions (temps de développement, programmation, etc). Comment favoriser une diversité de formats, de contenus, de propositions ? Il existe un perpétuel mouvement qui fait la force et l'ADN de l'art numérique, mais des temps d'exposition, médiation doivent être trouvés. Quels sont les choix à opérer sur ces temps « fixes » ? Quels critères esthétiques, politiques ?

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMÉRGÉ :

- ▶ L'exemple de l'état du Québec est donné : le budget culturel est distribué par des commissions paritaires de structures artistiques et d'artistes. Les politiques ne sont pas presque pas impliqués dans les décisions (en savoir plus : [Les politiques culturelles du Québec](#) – 3ème paragraphe)
- ▶ Repenser les dossiers d'aide à la production respectant le processus plutôt que le produit, intégrant une dimension solidaire, redistribution pour les créations suivantes.
- ▶ Faire un inventaire des aides à la création existantes pour identifier en son sein un axe « culture numérique » pour amorcer les soutiens.

PRODUCTION ET ESPACES DE CRÉATION

LES ESPACES DE CRÉATION OSCILLEN ENTRE LES HOME-STUDIOS PLURIDISCIPLINAIRES ET LES ESPACES AU FORMAT LABORATOIRE R&D OUVERTS.

L'IMPACT SUR LES MODALITÉS DE PRODUCTION, DE CRÉATION DE CES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES EST À IMAGINER AU REGARD DES NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS CULTURELS APPARUS CES DERNIÈRES ANNÉES : COMMENT DÉFINIR LES NOUVEAUX ESPACES PROPICES À LA CRÉATION (EN LIGNE ET/OU DANS NOS TERRITOIRES) ?

► **Comment produire et créer à l'heure de l'économie numérique ? Quelle est la place des différents acteurs ? Quelles nouvelles formes pour créer des cercles vertueux au service de la production, de la diffusion et de l'action culturelle ?**

Par Gérald Elbaze

Gérald Elbaze est directeur de l'association Médias-cité à Bordeaux. Que ce soit dans les champs éducatif, culturel, l'éducation populaire, les pratiques artistiques, le secteur associatif, et même les projets de territoires portés par les collectivités, Médias-Cité est au quotidien aux côtés de ceux qui ont choisi de soutenir les usages sociaux et solidaires dans leurs projets.

<http://medias-cite.org/>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Médias-cité est une structure créée dans les années 1990. Plusieurs acteurs du secteur de l'éducation populaire et du secteur culturel ont vu arriver les mutations qu'allait apporter le numérique et se sont associés. Les mutations en question étaient de l'ordre suivant :

- modification des pratiques culturelles,
- modification d'une représentation du monde et de la façon de faire société avec notamment des outils numériques qui ne permettent pas de créer du lien.

Leur intuition quant à ces modifications induites par le numérique était bonne et la rapidité de cette mutation a, par ailleurs, compliqué la transformation des organisations.

Les questionnements de Médias-cité ont évolué au fil des années, du prêt de matériel à l'hébergement de sites web, des résidences d'artistes aux aides à la structuration des politiques publiques...

Médias-cité a été à l'origine du dispositif Espaces Culture Multimédia. Ses premiers financements publics ont émané du Ministère, en central, ce qui a pu compliquer la relation avec les acteurs publics sur le territoire.

En 10 ans, les représentations ont évolué de façon assez forte, c'est pourquoi les acteurs culturels doivent inclure dans leurs missions l'accompagnement des représentations de leurs interlocuteurs sur ces évolutions. La CRCC peut permettre cela en tant que cellule d'aide au design des politiques publiques.

Des modes de production qui évoluent

Les lieux de création ne sont plus tels que la culture les a historiquement pensé.

Il y a une mé-compréhension : on considère comme acquis le fait que l'artiste devrait accéder à des fonds par le mécène ou l'acteur public. C'est une idée qu'il faut mettre en débat, comme la démocratisation de la pratique artistique et de la création en général.

Nous sommes par ailleurs face à un changement d'échelle en termes de coût de production et de coût de diffusion. Ainsi les coûts de reproduction tendent à disparaître. Le système de la contrepartie est quant à lui en train d'exploser.

Ces affirmations sont valables pour les œuvres dont le support est numérisable. Elles sont moins vraies pour le spectacle vivant.

Sur la question des financements publics, la question culturelle est évoquée partiellement sur la question des compétences des différents échelons. La réforme de la décentralisation ne prévoit pas de compétences déléguées explicites. Dès lors, les actions engagées par les collectivités territoriales sont des actes volontaristes. On peut ainsi remarquer qu'il y a une absence quasi totale d'évolution des budgets côté région/département sur le domaine culturel. Dans ces structures, la question du développement économique est au cœur des sujets, or la culture/création n'a pas pour habitude de se présenter sous cet angle.

Le mécanisme de dotation partagé des fonds publics est celui sur lequel les collectivités territoriales doivent imaginer leur répartition. Ainsi, on doit pouvoir prétendre à des financements publics quand il y a utilité publique. On pose ici la question de l'utilisation des fonds publics et du vrai retour sur le territoire des projets. Un débat politique est nécessaire sur les mécanismes de financement public.

Aujourd'hui, il y a peu ou pas de politique publique sur les questions de culture numérique.

Des pistes de financement de ces politiques sont les suivantes :

- les taxes para fiscales (par exemple celle du CNC pour le financement par les géants du cinéma des structures plus petites/indépendantes).
- Le 1 % artistique sur les réseaux (proposition faite il y a une dizaine d'années mais rejetée)

Le salut ne viendra pas des financements publics, il y a cependant de toute évidence des enjeux de débat sur la répartition des deniers publics.

Quelles modifications des modèles économiques liés au numérique ?

Lors de la mise en place d'un service numérique, on cherche à créer des communautés. C'est une approche intéressante pour la culture qui doit servir à faire société. Ainsi on gère de la relation client plus que de la production de service.

Les gros services numériques sont très peu créateurs d'emploi dans le secteur culturel (par exemple Amazon). Leur valeur ajoutée est liée à des métiers qui ne sont pas culturels. Faut-il pour autant se conformer au modèle communautaire proposé par les modèles économiques du numérique ?

Un [rapport sur la fiscalité numérique](#), soulève le fait qu'une réflexion est nécessaire sur ce sujet. La richesse fiscale des entreprises de l'économie numérique ne réside pas sur leur présence physique sur le territoire mais sur les flux de données qu'elles génèrent (principe de l'économie double face). Or il s'agit là d'un modèle d'affaires non fiscalisé en France. Cette manne financière que représentent les données culturelles pour le territoire pourrait accompagner les mutations économiques des secteurs culturels.

D'autres pistes de développement économique du secteur culturel se trouvent dans l'interdisciplinarité et les frottements des artistes avec d'autres pratiques professionnelles (économie créative) ou via des métiers connexes (médiation...). Il est nécessaire que les acteurs culturels comprennent bien les éléments de contexte pour les faire évoluer sinon il y a risque de raréfaction de l'offre culturelle et risque de restreindre sa diversité.

Proposition d'un nouveau modèle de production et de création

A partir d'un exemple de projet - transformer un spectacle vivant en dispositif numérique- Gérald Elbaze propose un modèle économique permettant de limiter les risques dans un moment de production (notamment les risques financiers). Pour ce faire, il s'agit de partager des coûts de production entre plusieurs structures. Chaque partenaire doit ensuite être proactif pour la diffusion sur son territoire régional de l'œuvre, ce qui lui permet un retour sur investissement. L'excédent de cette co-production rentre alors dans un fonds de soutien à la création.

Ce modèle s'inscrit dans une logique d'économie sociale et solidaire et cherche, dans un premier temps, à protéger les artistes.

Il s'avère que ce modèle a échoué avec les artistes qui n'y ont pas cru. Médias-cité, du coup, passe de plus en plus par la contractualisation pour établir des relations de confiance avec ces derniers. Cette posture montre un véritable besoin de faire évoluer les représentations. Il existe un problème de registre de valeurs entre artistes et structures de production.

ÉCHANGES ET DÉBATS : IDÉES PRINCIPALES

Est-ce que l'on parle d'espaces de création culturelle ou de marketing culturel ? Quid des espaces de création ouvert à tous ?

Pour Gérald Elbaze, la relocalisation des pratiques culturelles est une des pistes de réponse. Cela pose néanmoins la question du modèle économique de ce genre d'initiatives en local, à destination du grand public, « gratuites »..

Quel impact de la culture sur l'économie ?

Le fait de proposer des actions culturelles ne donne pas toujours des rétributions directes mais cela peut engendrer le développement de nouvelles activités pouvant générer une économie. On peut ainsi changer de stratégie économique culturelle : proposer des actions plus localisées pour créer de nouvelles habitudes de consommation, ajouter une fonction éducative dans l'économie.

Comment financer la culture en tant que bien commun?

Les collectivités territoriales n'ont pas de dispositif fléché pour cela à ce jour, ni les moyens de prélever la valeur ajoutée des flux produits par l'économie numérique pour la réinjecter sur le territoire. Il s'agit donc ici de question de politiques publiques au niveau local.

Quel est l'impact du crowdfunding sur ces question de financement de la culture ?

Attention aux effets pervers : le crowdfunding doit être un complément et pas une substitution. De plus par le déplacement des coûts de production il peut mettre en compétition les artistes (par exemple, il faut un budget teaser pour faire une campagne de crowdfunding).

Pour certains, le crowdfunding permet de répondre à l'urgence des artistes ancrés sur territoire pour les protéger. Le crowdfunding serait alors un espace de solidarité par une communauté. Est-ce une solution durable ?

Pratiques culturelles amateurs vs pratiques culturelles professionnelles : qui soutient quoi ?

Il est normal qu'il y ait une intervention publique pour financer l'accès à tous mais il faut considérer aussi la culture comme une filière économique à part entière.

Retour sur Europe Créative 2014/2020, nouveau programme de financement européen sur la culture. Ce n'est pas le moins accessible des programmes. Il est cependant sous-consommé du fait d'un manque de regroupement des acteurs culturels. Gérald Elbaze invite les acteurs culturels à participer à la rédaction des programmes opérationnels pour un meilleur fléchage et une meilleure consommation de ces soutiens financiers par les acteurs culturels.

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMÉRGÉ :

A l'égard des acteurs culturels :

- ▶ Les acteurs culturels doivent inclure dans leur mission l'accompagnement des représentations de leurs interlocuteurs sur les évolutions induites par la société numérique.
- ▶ Interroger la façon de présenter leurs projets auprès des structures publiques : privilégier un axe développement économique ? Cette posture reviendrait à assumer le paradoxe de l'artiste ayant une approche artistique plutôt libérale sur un fond de discours ESS.
- ▶ Organiser le débat autour de la répartition des deniers publics avec les collectivités territoriales.
- ▶ D'autres pistes de développement économique du secteur culturel se trouvent dans l'interdisciplinarité et les frottements des artistes avec d'autres pratiques professionnelles (économie créative) ou via des métiers connexes (médiation...).

De manière générale, Gérald Elbaze en appelle à une posture proactive des acteurs culturels afin qu'ils sachent à la fois décrypter le contexte, le questionner et en être acteur et ceci tant sur le plan individuel que collectif.

A l'égard des acteurs publics :

- ▶ Explorer de nouvelles pistes de financements de la culture numérique (les taxes parafiscales, le % artistique, la fiscalité de l'économie numérique...).
- ▶ Changer de stratégie économique culturelle : soutenir des actions plus localisées pour créer de nouvelles habitudes de consommation, ajouter une fonction éducative dans l'économie.

A l'égard des deux acteurs :

- ▶ Changer de posture vis-à-vis de la culture qui peut être source de développement économique.

► **Création numérique dans un centre de culture scientifique : quelles connivences et controverses entre culture et culture scientifique ? Quels nouveaux "lieux" pour la transmission, l'échange des savoirs, l'échange des sensibilités, des créativité, des imaginaires ? Comment faire évoluer l'existant ? Sur quels critères et à quel "tempo" ?**

Par Patrick Tréguer

Patrick Tréguer est directeur du Lieu Multiple à Poitiers. En offrant des espaces de rencontre, des moyens d'analyse, de réflexion et de développement de l'esprit critique, le Lieu Multiple propose d'interroger les usages et les pratiques des technologies numériques dans notre société et dans la création. L'esprit et le fonctionnement du Lieu Multiple s'appuient sur la prise en compte des principes de diversité culturelle.

<http://lieumultiple.org/>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Comment un espace de culture scientifique est un espace de création et de diffusion d'une culture scientifique mise en perspective par la culture numérique ?

Les particularités de la culture scientifique font que rien n'y est stable tant sur le plan temporel que spatial.

Il existe 3 types d'approches dans les CCSTI (Centre de Culture Scientifique et Technique) :

- favoriser les échanges entre la culture scientifique et le public
- démarche de partage des savoirs, citoyenneté active
- résurgence collective de la démarche.

Comment penser les sciences et techniques en Europe ? La culture scientifique est une vision européenne. Il faut s'interroger sur la vision, le sens des mots (référence au programme Europe créative 2014/20) ; il y a une disparité de compréhension entre les pays.

Les CCSTI sont impulsés par des scientifiques militants venant plutôt des sciences dures qui veulent qu'elles deviennent partie intégrante de la culture.

La théorie portée dans les années 80 veut que la culture scientifique favoriserait le développement économique. Un nouveau régime de savoir se met en place suite à des crises « scientifiques » avec la mise en évidence de la complexité des enjeux technologiques.

Il y a des besoins :

- information et de compréhension du système,
- reconsidérer la science dans la société
- favoriser la co-construction des pratiques (parallèle avec la culture numérique)
- accentuer le rôle du citoyen et du jeu démocratique.

Les CCSTI n'osent pas suffisamment des croisements audacieux avec la culture. Ainsi le Lieu Multiple revendique la question de l'éducation populaire, avec trois objectifs :

- populariser la recherche, les méthodes et les métiers
- favoriser la transmission et le partage des connaissances
- entretenir les débats citoyens sur les enjeux sociaux, sociétaux et culturels

Les politiques culturelles et scientifiques ont évolué significativement, de la montée en puissance des régions à la fin des financements du ministère de la Recherche. Il s'agit aujourd'hui de repenser la forme et le fond des lieux grâce à l'approche numérique.

Médiation et rapport à la pédagogie :

La médiation est la clé dans les débats. Parmi les participants d'événements « culture scientifique » le sachant n'est toujours celui qu'on croit : l'enseignant citoyen a une connaissance de plus en plus riche.

On peut identifier 5 niveaux de la médiation culturelle :

- expérience sociale
- expérience esthétique et expérimentation du plaisir
- expérience didactique
- expérience symbolique
- expérience politique

Voici quelques exemples d'actions convoquant la création scientifique et numérique :

- Ateliers makey makey : la makey makey est un kit d'invention très facile d'utilisation qui permet de transformer les objets de tous les jours en claviers, souris, ou autres périphériques informatiques.
- Ateliers autour du logiciel Scratch qui permet une appréhension basique de la programmation.
- Ateliers autour du handicap et de la création.

Le travail du lieu multiple est de créer les conditions pour que ces ateliers de production puissent exister.

ÉCHANGES ET DÉBATS : IDÉES PRINCIPALES

Les hackerspaces sont des lieux d'échanges scientifiques. Pourquoi ne pas en parler ? Pourquoi n'y a-t-il pas de coopération avec eux ? Sont également évoqués les fablabs.

Cette question ouvre le débat autour du hacker (à la différence du pirate) : le hacker c'est celui qui ouvre le capot pour comprendre comment fonctionne un objet, une machine.

Quid des collaborations avec les entreprises pour le Lieu Multiple ?

Il existe des points de rencontres. Le terme collaboration est encore un grand mot . Aujourd'hui, au Lieu Multiple, l'entrée avec les entreprises est plutôt universitaire. Ils travaillent aussi avec des clusters d'entreprises du numérique : web design, audiovisuel ou des PME.

Patrick Treguer insiste sur la nécessité de lieux physiques pour la production numérique : quelles sont les conditions spécifiques de ces lieux de création numérique ?

- La notion d'accueil est clé, et les lieux doivent être multiformes/divers. Les conditions peuvent être simples mais il faut penser l'accueil, surtout auprès d'un jeune public. C'est l'existence d'un lieu permet

de rendre crédible le projet/la démarche. Cela pose la question des financements de ces lieux et projets. Le numérique devrait être abordé dans les maisons de quartiers mais il y a un problème de formation des animateurs, de l'appui de ces personnes en interne et externe.

Il faut prendre garde à ne pas opposer culture numérique et culture scientifique

L'intérêt de la non mise en concurrence des acteurs de la culture scientifique et de la culture numérique est d'éviter de mettre les gens dans des cases ou des placards. Il faut proposer des approches distinctes et jouer la complémentarité face à un chantier aussi vaste.

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMERGÉ :

- ▶ Réinvestir les maisons de quartier qui sont des espaces potentiels de création numérique : remettre en mode d'action l'éducation populaire.
- ▶ Remettre en perspective l'histoire du numérique et de la création numérique pour mettre en place les projets dits de culture numérique : on croit innover mais ce n'est pas toujours le cas.
- ▶ Ne pas opposer culture scientifique et culture numérique mais les aborder comme des approches complémentaires.
- ▶ Penser les lieux comme des espaces d'accueil de la création numérique.

ACCÈS ET DIFFUSION

PATRIMOINE IMMATÉRIEL ET NUMÉRISATION DU PATRIMOINE SONT LES REPÈRES ET LE POINT DE DÉPART D'UNE DÉMARCHE PLUS GÉNÉRALE OÙ L'ACCÈS ET LA DIFFUSION DE NOTRE CULTURE CROISENT LES QUESTIONS DE PRODUCTION ET D'ARCHIVAGE DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE OUVERT À TOUS.

► Économies de l'attention et relations entre politiques publiques et acteurs de terrain

Par Alain Giffard

Directeur du Groupement d'intérêt scientifique "Culture & Médias numériques », il a été le concepteur de la bibliothèque numérique de la Bibliothèque nationale de France et président de la Mission interministérielle pour l'accès public à l'internet.

<http://alaingiffard.blogs.com/>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Le constat : un changement de regard sur le monde numérique est nécessaire pour que les acteurs, les institutions et les politiques culturelles puissent jouer vis à vis des citoyens le rôle qui est le leur.

Nous partons d'un schéma initial de valorisation de la culture numérique où elle est perçue comme :

- un investissement sur les outils et les supports à travers la formation des personnes
- une source de financements complémentaires : grâce aux supports numériques, les institutions culturelles voient s'ouvrir des opportunités de ressources complémentaires (à travers les vidéodisques, puis les CDroms, produits multimédia et maintenant les applications).

Le phénomène de l'économie de l'attention bouleverse cette vision traditionnelle.

Les filières culturelles fonctionnent selon une chaîne de production avec à une extrémité l'auteur, et à l'autre, le public. Dans cette vision traditionnelle, les industries type Google sont perçues par les éditeurs de contenus culturels comme des diffuseurs de ces mêmes contenus. Or il s'agit d'une réelle erreur d'appréciation, d'un point de vue économique.

En effet, les grandes industries de l'économie de l'attention (Google et autres) ont renversé la chaîne de valeur traditionnelle. Google ne part pas de l'auteur mais du public (lecteur, spectateur, ou autres). C'est la connaissance extrêmement précise que Google a des publics qui est la base de son « *business model* ». Ce système de nouvelle économie de l'attention a un mécanisme de production de la valeur qui est presque contre intuitif. Ce qui n'avait pas de valeur, c'est à dire le public (ou l'utilisateur) devient la valeur.

La question qui se pose alors est de savoir si l'on doit continuer à défendre le modèle de l'économie « traditionnelle » ?

Si l'on souhaite continuer à voir exister l'économie culturelle de proximité, il est évident que la réponse à cette question est oui. Cependant, les acteurs culturels ne doivent pas hésiter à s'intéresser à l'économie de l'attention et à l'utiliser.

La capacité à connaître les publics, à connaître les mécanismes d'attention est quelque chose qui produit de la valeur. Ce sont des choses sur lesquelles il peut y avoir des échanges économiques concrets entre institutions et acteurs de terrain. Il s'agit alors de voir comment des initiatives de terrain des acteurs de la culture numériques (listes de diffusion, blogs, etc) peuvent nourrir les politiques publiques par la connaissance qu'elles ont des réalités et des problématiques des activités culturelles.

Ces problématiques ouvrent la voie à un développement du service public culturel d'un nouveau genre. Beaucoup d'obstacles tiennent au fait que cette nouvelle politique de valorisation de la culture numérique n'a pas été encore écrite. Si l'on progresse vers une alliance de l'économie des services publics avec l'économie de la contribution, la plupart de ces obstacles pourront se résoudre facilement.

ÉCHANGES ET DÉBATS : IDÉES PRINCIPALES

Comment la question de l'économie de l'attention peut-elle être traitée dans le milieu scolaire (par exemple, dans un CDI) : comment connaître mieux le profil des élèves, sur la durée, au-delà des statistiques d'emprunt des ouvrages ? Comment « capturer » et capitaliser du savoir sur les pratiques de lecture des jeunes, dans le cadre d'un parcours scolaire plus global ?

Les lieux institutionnels et de l'éducation nationale ont à la base un handicap pour ce qui est de la contribution spontanée des publics. Ainsi, pour les lycéens, Internet permet d'échapper au formatage coercitif qu'ils « subissent » dans les salles de classe : c'est le lieu où ils existent comme individus singuliers. Les institutions publiques ayant ouvert des blogs pour accompagner les jeunes dans la capacité à s'exprimer d'une façon plus construite, et cadrée, ont souvent été des échecs car le lieu d'expression n'était alors plus perçu comme légitime par ce public. A partir de ce constat, les politiques publiques doivent se demander comment faire vivre une construction de l'autonomie dans des lieux de liberté. Elles doivent imaginer des stratégies de contournement, dans le but de créer des espaces volontaires de partage de l'information.

Dans le milieu muséal ?

Exemple des guides numériques dans les musées : de plus en plus, les publics sont pris en main par un dispositif technique. On regarde plus sur la tablette que l'œuvre, l'attention a été captée par le dispositif technique.

Le risque pour les établissements culturels, est que l'économie de la visite soit captée par les prestataires de ces dispositifs techniques. Ainsi, il est important de trouver le bon arbitrage entre la numérisation des données et la médiation physique.

La valorisation numérique des œuvres pour les institutions culturelles pose donc la double question de l'accès du plus grand nombre à la culture, tout en créant de la richesse pour Google et Facebook...

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMÉRGÉ :

- ▶ Le phénomène de l'économie de l'attention bouleverse le schéma traditionnel de l'économie de la culture : c'est la capacité à connaître les publics, à connaître les mécanismes d'attention qui produit de la valeur.
- ▶ Les acteurs de l'économie de l'attention ne basent pas leur économie sur la diffusion de contenus culturels contrairement à ce que beaucoup d'acteurs culturels s'imaginent. Mais ils créent de la richesse sur l'attention du public.
- ▶ Il faut créer une alliance de l'économie des services publics avec l'économie de la contribution. Les initiatives de terrain des acteurs de la culture numériques peuvent nourrir les politiques publiques par la connaissance qu'elles ont des réalités et des problématiques des activités culturelles.
- ▶ Les lieux institutionnels, qui ont souvent un handicap pour ce qui est de la contribution spontanée des publics, doivent imaginer des stratégies de contournement et favoriser la création d'espaces de partage volontaire de l'information.
- ▶ À chaque initiative de médiation culturelle engageant du numérique, il faut mesurer d'un côté l'accès du plus grand nombre à la culture qui est opéré, et de l'autre la richesse créée pour les acteurs de l'économie de l'attention (Google, Facebook, etc.).

► **Les défis d'une culture numérique de beaucoup vers tous : du P2P à la rétribution des artistes**

Par Philippe Aigrain

Philippe Aigrain est fondateur de la Quadrature du net et essayiste sur les enjeux politiques et culturels du numérique. Il dirige Sopinspace une société qui développe des logiciels libres et fournit des services pour la collaboration en ligne, notamment pour l'annotation collaborative des textes. Il est l'auteur de plusieurs livres sur les enjeux du numérique, les communs de l'information et le financement des activités créatives.

<http://paigrain.debatpublic.net/>

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PROBLÉMATIQUES

Si on considère que la culture numérique est un espace essentiel des politiques culturelles, quelles sont les conditions (économiques notamment) pour qu'elle puisse exister de façon riche et de façon porteuse de développement des capacités des personnes ?

Le constat : une explosion du nombre de contributeurs et des contenus produits dans différents médias et rendus accessibles à tous sur Internet. Les outils numériques ont donné des moyens de plus en plus efficaces pour produire et diffuser ces contenus.

Initialement, l'appropriation du web s'est faite à travers la création de pages personnelles, puis est venue l'ère des blogs. Toutes ces contenus ont ensuite été re-centralisés avec les réseaux sociaux et en particulier Facebook. Nous sommes aujourd'hui dans une situation où, temporairement, les gens ont accepté de mettre toute sorte de contenus culturels et privés sur le même site.

Nous sommes face à un problème de la conscience médiatique de l'État.

Comment la puissance publique se rend compte ou pas de ce qui se passe ?

Il y a cet essor de l'expression, mais s'il n'est pas pris en compte, c'est aussi peut-être parce qu'il est craint (question de la légitimité ou non des cultures).

Il y a un vrai besoin d'adaptation des institutions politiques aux enjeux du numérique : il doit être reconnu en tant que domaine spécifique, mais aussi en tant que domaine sur lequel il faut agir partout ! Un des freins à cette reconnaissance est que le travail avec le numérique implique souvent des modes de fonctionnement très différents des modes pyramidaux qui existent dans les institutions.

Il n'y a pas que les politiques qui ont besoin de réformer leur vision des pratiques culturelles, mais aussi tout un chacun : le nombre de contributeurs augmente, et le temps disponible diminue, donc l'audience moyenne d'une production diminue fatalement.

Nous n'avons pas seulement un défi politique mais aussi un défi sociétal de la prise en compte de ce qu'est une culture où nos capacités individuelles ont augmenté mais aussi celles de tous les autres ! Nous n'aurons donc pas forcément les bénéfices qui étaient associés avant à ces capacités accrues.

Il y a une vraie question de démographie de la lecture : livres, blogs et numérique, programmes de numérisation. Il y a un problème de ratio, mais aussi de chaos extrême. Nous sommes face à un afflux de quantité de textes mis à disposition qui ne pourrait jamais être absorbé ! Participer à cette course au nombre de la numérisation pose question... Les politiques n'en tiennent pas du tout compte aujourd'hui.

Dans cet écosystème, quelle va être la distribution de l'attention ?

On peut produire des mondes où la répartition de l'attention du public à des œuvres est très diversifiée : elle peut rester concentrer sur une toute petite partie (modèle des majors). Ce qui paraît plus désirable, c'est un monde où il y aurait plus de diversité (modèle du pair à pair). Cela dépend de si le public lui-même peut être un distributeur, partager des œuvres avec d'autres gens : c'est un outil très utile comme contributeur à la diversité.

Les mécanismes de médiation et de recommandation doivent être mus par des objectifs culturels variés : un espace de critique, de recommandation et de médiation est essentiel.

Le rôle des structures culturelles à l'heure actuelle n'est peut-être plus d'être des prescripteurs mais plutôt de chercher à organiser les processus par lesquels les gens deviennent eux-mêmes prescripteurs.

ÉCHANGES ET DÉBATS : IDÉES PRINCIPALES

La question des usages de Facebook par les institutions culturelles : « si on n'y est pas, on n'existe pas ». Le retour sur investissement est totalement incertain, mais les acteurs considèrent qu'ils ne peuvent pas faire l'économie d'y être. La question de la cohérence entre les outils utilisés et le contenu culturel proposé est également à prendre en compte.

La question de l'engagement des politiques sur la question de la culture numérique. Les Internets et les technologies numériques ont permis une explosion du nombre de contributeurs de contenus produits dans différents types de médias et rendus accessibles à tous.

L'audience de tous ces contenus culturels diminue car la quantité produite ne pourra jamais être absorbée.

Il faut décider quelle distribution nous souhaitons pour l'attention que l'on donne à ces différents contenus culturels.

Il existe deux modèles actuellement qui sont celui de « peu vers beaucoup », qui est celui des majors culturelles par exemple et le modèle de « beaucoup vers beaucoup » qui crée plus de diversité culturelle, c'est celui du pair à pair par exemple.

La diversité culturelle présente sur Internet il y a peu via les pages personnelles et les blogs tend à disparaître au profit d'une centralisation de contenus vers des plateformes telles que Facebook.

Le numérique pose des problèmes aux institutions publiques car son fonctionnement est transversal, très différent donc du modèle pyramidal qui les sous-tend.

Il serait important d'avoir des élus au numérique dans les institutions publiques, qui aient un rôle transversal et pas uniquement porté sur des questions économiques. Les pratiques numériques sont aujourd'hui beaucoup plus importantes que les pratiques culturelles traditionnelles, or le politique ne s'en empare pas.

La question de la légitimité des pratiques numériques :

Il semble que l'institution culturelle rencontre des difficultés à se positionner sur les pratiques numériques, voyant plutôt ce qu'il y a à capter en termes de public potentiel pour l'institution, plutôt que de considérer les pratiques numériques des personnes comme des pratiques « légitimes », et de créer des échanges.

PROPOSITIONS ET PISTES DE RÉFLEXIONS AYANT ÉMERGÉ :

- ▶ Internet et les technologies numériques ont permis une explosion du nombre de contributeurs à des contenus produits dans différents types de médias et rendus accessibles à tous.
- ▶ L'audience de tous ces contenus culturels diminue car la quantité produite est de plus en plus importante et ne pourra jamais être absorbée.
- ▶ Il faut décider quelle distribution nous souhaitons pour l'attention que l'on donne à ces différents contenus culturels.
- ▶ Il existe deux modèles actuellement qui sont celui de « peu vers beaucoup », qui est celui des majors culturelles par exemple et le modèle de « beaucoup vers beaucoup » qui crée plus de diversité culturelle, c'est celui du pair à pair par exemple.
- ▶ La diversité culturelle présente sur Internet il y a peu via les pages personnelles et les blogs tend à disparaître au profit d'une centralisation de contenus vers des plateformes telles que Facebook.
- ▶ Le numérique pose des problèmes aux institutions publiques car son fonctionnement est transversal, très différent donc du modèle pyramidal qui les sous-tend.
- ▶ Il serait important d'avoir des élus dédiés à la culture numérique dans les institutions publiques, dont les missions soient transversales et pas uniquement portées sur des questions économiques.

- GLOSSAIRE -

TWITTER

Réseau social qui permet de partager des messages ne dépassant pas 140 caractères.

WIKI

Un wiki est site web dont les pages sont modifiables par les visiteurs (source : Wikipédia)

PAD

Editeur de texte en ligne collaboratif : plusieurs personnes peuvent écrire en meme temps dans le même document

OPENATELIER

Atelier ouvert à tous autour du bricolage, de la fabrication/création numérique.

SUMMERLAB

Un Summerlab est une rencontre ancrée dans les valeurs de la culture libre, une opportunité pour travailler ensemble en mode interdisciplinaire (créateurs, chercheurs, activistes...) dans un cadre favorisant coopération et échanges ouverts. Un Summerlab s'organise autour de noeuds – groupes de travail thématiques – qui, favorisent l'émergence d'opportunités d'apprentissage ouvertes et de collaborations. Les contenus des groupes de travail sont divers et dépendent des participants.

FABLAB

Abréviation de Fabrication Laboratory, le fablab est un espace dédié au prototypage rapide d'objets physiques. Il est doté de tous les outils que l'on trouve dans un atelier de bricolage traditionnel et de machines « à commande numérique », c'est-à-dire pilotées par ordinateur : imprimante 3D, découpe laser, fraiseuse numérique, pour les plus connues.