Nº 58 Été 2021

l'Observatoire

LA REVUE DES POLITIQUES CULTURELLES

L'art d'humaniser la civilisation numérique

SOMMAIRE

ÉDITO *(1 – 3)*

p.1 : Vincent Guillon, Emmanuel Vergès
Onze dilemmes de politique culturelle pour le numérique

TRIBUNE *(5 - 7)*

p.5 : Noël Corbin
Nouvelle organisation, nouveau projet politique : un ministère en mutation ?

L'ART D'HUMANISER LA CIVILISATION NUMÉRIQUE

DOSSIER *(9 - 103)*
Dossier coordonné par **Lisa Pignot** et **Emmanuel Vergès**

p.11 : Anne Jonchery, Loup Wolff
La recomposition digitale des pratiques culturelles

p.17 : Stéphanie Aubin
Le Hub des métallos, un terrain de jeu digital pour faire l'expérience de l'art autrement

p.21 : Sylvie Pflieger, Yanita Andonova
Le spectacle vivant à l'aune de la privation culturelle

p.25 : Benoît André, Laurent Sellier
Entre contrainte et créativité : le spectacle vivant face à l'offre culturelle digitale

p.28 : Franck Bauchard
Le théâtre à distance à l'ère du numérique

p.31 : Rocio Berenguer, Joris Mathieu
Outils numériques et spectacles vivants : de l'humain dans la machine

p.37 : Jean-Pierre Saez
Humaniser la civilisation numérique : un défi culturel

p.42 : Emmanuelle Lallement
De la culture aux cultures numériques : un regard anthropologique

p.46 : Clément Thibault
Les arts numériques, ce nouveau paradigme

p.50 : Jack Aubert
Les « transfos digitales » : une dimension relationnelle de plus en plus présente

p.53 : Valérie Cordy
Pour un enseignement du numérique en école d'art : généalogie, fiction et expérience du code

p.57 : Valérie Perrin
Pourquoi collectionner les œuvres d'art numérique ? Ou de la nécessité de la collection publique

p.60 : Fred Turner
Pour transformer l'art, nous devons changer de culture

p.64 : Pierre Lévy
L'intelligence collective aujourd'hui

p.69 : Laurence Allard
Culture mobile « algo-rythmée » : TikTok comme scène globalisée des causes mobilisatrices #BlackLivesMatter, #digitalintifada

p.72 : Lauren Huret
Les « nettoyeurs » du Web, ou le côté obscur d'Internet

p.76 : Achille Mbembe
Résister au « brutalisme » du monde contemporain à l'ère numérique

p.81 : Thomas Huchon
Aiguiser notre sens critique face aux médias et à l'information : un enjeu éducatif de premier plan

p.83 : Sarah Cordonnier, Camille Jutant
La médiation aux marges : circulation des savoirs et cultures subalternes en ligne

p.87 : Lionel Dujol
Accès aux savoirs et pouvoir d'agir citoyen : le défi des bibliothèques au sein d'une société numérique

p.89 : Céline Berthoumieux, Mathieu Vabre
Faire évènement, faire équipe, faire corps

p.93 : Raphaël Besson, Mathilde Gouteux
Révéler les externalités des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques

p.97 : Patrick Thil
« L'émotion partagée demeure préférable à l'émotion vécue seule et en solitaire »

p.99 : Bruno Cohen
Le principe d'incertitude comme force motrice dans la production d'un récit métropolitain

p.102 : Christelle Creff
Offre culturelle en ligne : un terrain de plus en plus investi par les opérateurs nationaux et territoriaux

BIBLIO *(104 – 110)*

p.104 : Clément Thibault
De la résistance des artistes sur le Web

p.105 : Ayi-Francisco d'Almeida
Sortir des schémas hérités de la traite négrière et de la colonisation

p.107 : Laetitia Mailho
Sortir les projets culture & santé de l'invisibilité

p.109 : Philippe Teillet
Les droits culturels : continuité ou rupture ?

ÉDITO

Vincent Guillon, Emmanuel Vergès

ONZE DILEMMES DE POLITIQUE CULTURELLE POUR LE NUMÉRIQUE

Nécessité ou facilité : chacun se fera un avis. Mais après une année de crise sanitaire et de transformation digitale accélérée de la société, nous n'avons pas résisté à la tentation de consacrer un numéro de *l'Observatoire* au sujet numérique. Pour autant, il serait inexact de penser que ce seul épisode historique, aussi monumental soit-il, ait remporté à lui seul la mise éditoriale.

Ce numéro vient prolonger une rencontre, organisée à Metz en octobre 2020 pour les 30 ans de l'OPC, sur le thème « humaniser la civilisation numérique ». Il ouvre également un parcours d'une année qui nous amènera à travailler, aux côtés de plusieurs partenaires et de l'État, la question des politiques culturelles numériques dont la « mise à l'agenda » de l'action publique semble portée de façon inédite par plusieurs éléments de contexte.

Le premier est celui d'un « concernement » plus marqué des acteurs culturels : non pas au sens littéral du seuil d'entrée dans la schizophrénie (numérique) – même si l'hypothèse ne doit pas être éludée ! –, mais de se sentir concerné par (le numérique). Il y a là, sans aucun doute, un effet de la mise sous cloche d'une partie de la vie culturelle, qui a conduit une majorité de ses opérateurs et financeurs à percevoir dans le réseau Internet une échappatoire providentielle à une mort attentionnelle redoutée. Le second est celui d'un tournant numérique des pratiques culturelles particulièrement prononcé, voire intégral, pour les générations les plus récentes comme en témoignent la dernière édition de l'enquête décennale du DEPS et celle, plus conjoncturelle, sur les nouveaux usages culturels en temps de confinement. Dans ce contexte, il est nécessaire – à défaut d'être facile – d'inviter à la réflexion sur la transition numérique des politiques culturelles afin de les arrimer à la façon dont une partie croissante de la société produit et partage des connaissances, des références culturelles et des imaginaires.

En quoi consisterait cette construction d'une politique culturelle numérique ? Plutôt que de répondre directement, nous proposons ici un chemin pour y parvenir sous la forme d'une série de dilemmes que les politiques culturelles posent au numérique (ou inversement). Ces dilemmes sont pour partie « étrangers » aux politiques culturelles, mais beaucoup d'entre eux sont au contraire bien connus de celles-ci. Parce que l'action publique de la culture bégaye souvent, ils constituent des récurrences historiques, des problèmes non résolus. Les dialectiques qu'ils induisent organisent même, en bien des points, la dynamique interne des politiques culturelles depuis leurs origines jusqu'à leurs développements les plus contemporains[1]. Une manière de « mettre en politique culturelle » le numérique consisterait ainsi à réactiver un certain nombre de dilemmes, caractéristiques de cette catégorie de politique publique, et de s'en saisir pour construire, instruire ou clarifier des positions : c'est-à-dire mener un travail de discernement. Nous en présentons ici onze, sans exhaustivité ni hiérarchisation.

Dilemme 1 : une politique culturelle numérique consiste-t-elle en une politique industrielle (régulation, propriété intellectuelle, industries culturelles et créatives…) ou en une politique de service public de la culture ? Si la première option est l'objet d'un développement déjà important de la part des États et des collectivités locales, la seconde est aujourd'hui beaucoup plus incertaine. C'est en premier lieu à celle-ci que les propositions suivantes et les contributions de ce numéro s'intéressent.

Dilemme 2 : est-il question d'une politique culturelle *du* numérique (comme on a, par exemple, des politiques « en silo » du théâtre, des arts plastiques et du patrimoine) ou d'une action publique de la culture « en régime numérique », dont l'objet réside plus largement dans la transformation digitale de notre héritage de politique culturelle et des organisations qui y concourent ?

Dilemme 3 : une politique culturelle numérique vise-t-elle à investir « publiquement » le réseau Internet (le cyberespace) ou à se saisir de sa matérialité (des lieux, des interfaces et des œuvres physiques, des écosystèmes territoriaux, des communautés, une empreinte environnementale et sociale) ?

Dilemme 4 : cette politique (attachée à la matérialité du numérique) s'inscrit-elle dans un registre de décentralisation plutôt uniformisant (déployer une Micro-Folie, accorder un label…) ou un registre de territorialisation plutôt différenciant (c'est-à-dire une action spécifique à un milieu de vie, adaptée à un contexte et à ses ressources) ?

Dilemme 5 : quelle option de politique culturelle privilégier entre soutien à l'offre et soutien à la demande ? On sait que la première perspective a, historiquement, surtout été favorisée du fait de l'incapacité du marché d'offrir des biens et services culturels dans des conditions jugées satisfaisantes et de l'idée d'un « art élitaire pour tous » selon l'oxymore canonique d'Antoine Vitez. Pour autant, la perspective consistant à agir sur la demande bénéficie d'une attention renforcée avec la généralisation du *pass Culture* et son algorithme de recommandation « inversé ».

Dilemme 6 : quel équilibre trouver entre une vision de la culture fondée prioritairement sur les arts et l'autonomie de la création et une vision fondée sur la participation des individus et leur expressivité ? Cette tension structure la construction historique des politiques culturelles, depuis les passes d'armes entre d'Alembert et Rousseau jusqu'au schisme entre action culturelle et éducation populaire, sans oublier les débats qui ont animé la *Déclaration de Villeurbanne* de 1968. L'institutionnalisation des politiques culturelles numériques ne semble pas échapper à cette partition – au double sens du terme – déjà bien connue : avec, d'un côté, les logiques propres aux arts numériques et hybrides et, de l'autre, celles qui découlent de l'expressivisme digital, des nouvelles formes d'intermédiation et des mouvements *makers*.

Dilemme 7 : quelle polarisation des politiques culturelles numériques entre le projet de démocratisation culturelle et celui des droits culturels ? Le premier consistant schématiquement à *donner accès au plus grand nombre à un ensemble de biens culturels* (numériques) *caractérisés par un haut degré de reconnaissance parmi les spécialistes* ; le second visant davantage à *reconnaître l'égale dignité des cultures vécues et choisies par les personnes, ainsi qu'à renforcer leurs capacités de choix, d'expression, d'accès et d'échange* (au moyen de technologies numériques)[2] ? Ces deux projets de politique culturelle prennent une résonance toute particulière « en régime numérique », eu égard aux asymétries grandissantes créées par les plateformes et leurs algorithmes qui guident et orientent nos pratiques, fragilisant ainsi le système initial de réciprocité propre à la culture numérique (« je lis et j'écris », « je pose une question et je réponds à une question », etc.)[3].

Dilemme 8 : cherche-t-on à agir sur les biens culturels numériques (production de contenus, découvrabilité, recommandation, plateformisation…) ou sur les cultures numériques dans le sens où les mutations engagées par le numérique ont acquis une dimension que l'on qualifie, justement, de « culturelle » (un ensemble de valeurs et de savoirs, de visions du monde et de manières de s'y comporter, de modifications de nos regards sur les objets et les relations, de protocoles et de normes, etc.) ? Cette seconde perspective pouvant s'étendre aux actions (de médiation, d'éducation, de

solidarité, etc.) relatives à la culture numérique qu'il faut se forger pour pouvoir habiter le monde contemporain. On retrouve dans ce dilemme un prolongement des luttes entre des conceptions plutôt étroites ou anthropologiques de la culture qui ont caractérisé les politiques du même nom ces quarante dernières années ; et ce, avec des effets très concrets d'inclusion et d'exclusion liés à la définition du périmètre de l'action publique culturelle.

Dilemme 9 : s'agit-il de favoriser un processus de numérisation (une conversion de contenus, de références et d'œuvres en format numérique) ou de digitalisation (une manière de réécrire le monde, de lui donner un autre langage, de faire des expériences originales et nouvelles, d'inventer des formes, des imaginaires et des esthétiques propres au numérique) ?

Dilemme 10 : en matière de politique publique, les idées n'existent pas sans des acteurs pour les porter. S'agissant des politiques culturelles numériques, le système d'acteurs mobilisé émane-t-il prioritairement du réseau historique des arts et cultures numériques ou implique-t-il plus largement les établissements et organisations culturels hérités des politiques culturelles modernes ? Se joue également ici le statut des premiers par rapport aux seconds : avant-garde, pionniers, passeurs, *underground*, « alters » ?

Dilemme 11 : dans la continuité du dilemme précédent, quelle est la voie de l'institutionnalisation culturelle du numérique à privilégier : celle de l'autonomie ou de la dissolution ? S'agit-il de reproduire le parcours habituel de reconnaissance des formes artistiques et culturelles jusqu'ici peu instituées (structuration en réseau, nouveau guichet, équipement spécialisé, année thématique, label…) ? Ou alors faut-il envisager leur prise en compte, de façon plus diffuse, au sein des politiques culturelles et d'autres catégories de politiques publiques ? En outre, doit-on s'attacher à la reconnaissance de la valeur intrinsèque et spécifique de la création numérique ou valoriser les externalités (sociales, technologiques, économiques, éducatives…) issues de son encastrement territorial ?

Ces onze dilemmes n'appellent pas des choix exclusifs entre des propositions en apparence contradictoires. Ils invitent davantage à ouvrir des espaces de délibération et d'expérimentation tenant compte de la diversité des configurations politiques, territoriales et socioprofessionnelles. La « grande conversion numérique »[4] oblige ainsi à reconsidérer un certain nombre de questions qui ont jalonné, pour certaines d'entre elles, la construction historique des politiques culturelles. En redéfinissant ce que nous entendons par service public et intérêt général en matière de culture, les réponses qui y seront apportées constitueront le socle des politiques culturelles à venir : celles des sociétés digitalisées du XXIe siècle.

Vincent Guillon
Emmanuel Vergès
Codirecteurs de l'Observatoire des politiques culturelles

Onze dilemmes de politique culturelle pour le numérique

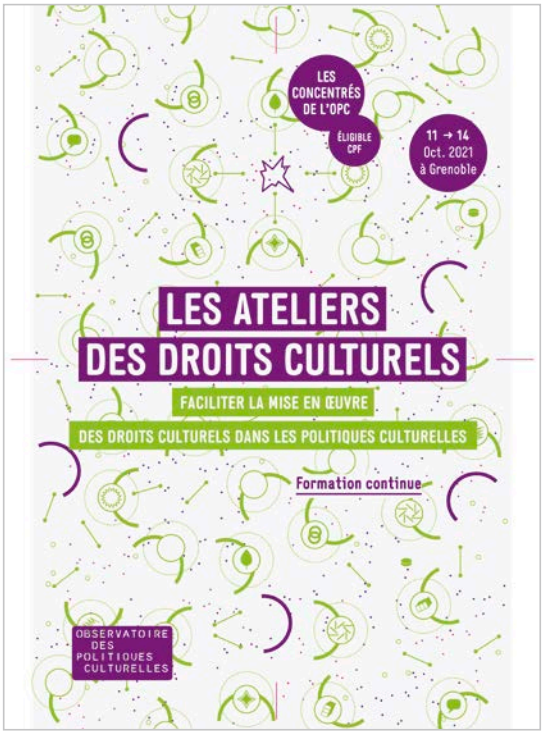
NOTES

1– Voir notamment le podcast de Guy Saez sur la construction historique d'une politique de la culture réalisé par l'Observatoire des politiques culturelles et le Comité d'histoire du ministère de la Culture (à paraître).
2– Librement inspiré de « formules consacrées » et des propositions de E. Négrier et P. Teillet dans leur ouvrage *Les projets culturels de territoire*, PUG, 2019.
3– Dominique Cardon, *Culture numérique*, Les Presses de Sciences Po, Paris, 2019.
4– Selon la formule de Milad Doueihi.

FACILITER LA MISE EN ŒUVRE DES DROITS CULTURELS DANS LES POLITIQUES CULTURELLES

11 au 14 octobre 2021 à Grenoble

Éligible CPF



Objectifs

- Concevoir des stratégies, des projets, et des services permettant l'exercice des droits culturels des personnes
- Travailler à une application transversale des droits culturels à partir des politiques de la culture et de leur décloisonnement
- Accompagner l'évolution des missions des opérateur·rice·s culturel·le·s et leur ouverture à des processus plus participatifs et contributifs
- Favoriser les interactions entre les personnes et leur capacité à accéder à une diversité de ressources culturelles
- Construire des argumentaires pour présenter un projet et le défendre auprès de partenaires, d'élu·e·s et de collaborateur·rice·s
- Évaluer les résultats de son action en mobilisant des indicateurs qualitatifs et partagés

Contenus

- Les droits culturels d'un point de vue politique, philosophique et juridique
- Diversité culturelle, identités et démocratie
- Partenariats et coopération culturelle
- Dispositifs publics et méthodologies de projets
- Expériences européennes

Tarif
1100 €

Fin des inscriptions :
13 septembre 2021

Renseignements
+33 (0)4 76 44 95 05
formations@observatoire-culture.net
www.observatoire-culture.net

.

TRIBUNE

NOUVELLE ORGANISATION, NOUVEAU PROJET POLITIQUE : UN MINISTÈRE EN MUTATION ?

Entretien avec **Noël Corbin**. Propos recueillis par **Vincent Guillon**

Photo : D.R.

Noël Corbin
Délégué général à la transmission, aux territoires et à la démocratie culturelle, ministère de la Culture

La délégation générale à la transmission, aux territoires et à la démocratie culturelle (DG2TDC) a vu le jour début 2021. Les réagencements introduits au sein du ministère de la Culture à cette occasion placent cette délégation dans une certaine filiation politico-administrative, avec notamment la Direction du développement culturel et la Délégation au développement et à l'action territoriale qui avaient également cherché à incarner à leur époque une « autre tendance » de politique culturelle. Participation culturelle, coopération territoriale, sortie de crise sanitaire… : Noël Corbin, délégué général, fait le point sur les chantiers prioritaires.

***L'Observatoire* – La délégation dont vous avez la responsabilité est l'un des marqueurs les plus forts de la modification récente de l'organisation centrale du ministère de la Culture. Quelles étaient les intentions politiques et administratives à l'origine de la création de cette nouvelle entité ?**

Noël Corbin – La création de cette délégation répond à la fois à une volonté politique et à une volonté d'organisation de l'administration. Sur le plan politique, l'enjeu de la démocratie culturelle a pris une place importante depuis une vingtaine d'années environ : il ne s'agit pas de faire de l'habitant un destinataire de l'offre culturelle, mais de développer sa participation, la capabilité de chacun de nos concitoyens à être un acteur de la vie culturelle et surtout à vivre sa propre culture. Ceci correspond au développement du concept de « droits culturels » depuis la fin des années 1990. Un second élément tient à la conscience que nous avons des limites de la politique de démocratisation culturelle. Au regard des travaux du Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) sur l'évolution des pratiques culturelles des Français, on constate – même si les choses s'améliorent beaucoup – qu'un fossé demeure entre une partie de la population et une autre. Il y a des freins (sociologiques, géographiques), liés aux situations de vie des personnes, qui nécessitent de partir des habitants pour penser leur participation à la vie culturelle. Cette réflexion est conduite depuis des années, et la création de cette délégation s'inscrit dans cette continuité – je ne voudrais pas laisser penser que nous aurions subitement découvert, en 2021, qu'un travail spécifique était à faire sur la participation à la vie culturelle ! – ; c'est une ambition que l'on poursuit, avec la volonté affirmée de la ministre de placer la participation à la vie culturelle au même rang et en interaction permanente avec toutes les politiques de démocratisation portées par les directions sectorielles et les opérateurs. L'ambition politique est celle-ci.

Par ailleurs, nous nous sommes assez vite rendu compte, au cours de nos réflexions, que les politiques territoriales d'éducation artistique et d'action culturelle étaient portées de manière un peu impressionniste au sein de l'administration centrale, au sens où elles sont réparties entre plusieurs directions et le secrétariat général. La création de cette nouvelle délégation générale vise à clarifier les choses et à incarner cette politique qui part des habitants et des territoires en tant que politique de plein exercice. Le processus de création a commencé en 2017 avec la mandature de l'actuel président. Le dialogue social – je tiens à le souligner – a joué ici un rôle fondamental. Les organisations syndicales se sont énormément investies et nous avons eu des échanges extrêmement fructueux avec elles ainsi qu'avec l'ensemble des directions du ministère tout au long de ce processus de réflexion. Nous nous sommes notamment demandé comment éviter les conflits d'attribution, mais aussi les redondances, et comment travailler de la manière la plus lisible possible. C'est

ainsi que nous en sommes arrivés à la création d'une délégation peu étoffée dans sa constitution que l'on appelle une « délégation de mission ». Nous sommes à peine 60 personnes ; ce qui nous enjoint de travailler étroitement et dans la durée avec les directions générales, les Directions régionales des affaires culturelles (DRAC) et les opérateurs culturels.

***L'Observatoire* – La manière de nommer cette nouvelle délégation et ses composantes témoigne d'un certain nombre de choix sémantiques qui ne sont pas anodins : les mentions à la démocratie culturelle, à la participation à la vie culturelle, aux droits culturels, aux temps de la vie ou encore aux nouveaux usages, ont été préférées aux références canoniques de la démocratisation, de l'accès et des publics éloignés. Faut-il y voir une évolution de doctrine, ou tout au moins la recherche de nouveaux équilibres, dans les politiques impulsées par le ministère de la Culture ?**

N. C. – On ne remet pas du tout en question la démocratisation culturelle. Elle est indispensable. Nous souhaitons développer une politique plus globale avec une approche cohérente. Le principe de la démocratisation est de partir de l'objet pour aller vers ses destinataires. Elle a d'ailleurs permis un maillage assez extraordinaire d'acteurs et de lieux culturels sur notre territoire. Néanmoins, le terme « accès à la culture » peut laisser penser que les habitants n'ont aucune culture, et c'est pour cette raison que la notion de « droits culturels » est importante. Les droits culturels partent du principe que chaque être humain, dans son essence, est un être de culture, avec un système de valeurs, une mémoire ; ce qui crée le lien social au fondement de notre société. Nous partons de cette approche anthropologique de la culture pour la mettre en lien avec l'approche politique, au sens d'une politique ministérielle de la culture. Nous considérons que c'est à partir des droits culturels qu'une politique de démocratie permet à chacun de participer à la culture, à tous les âges de la vie, avec ses propres valeurs et ses propres pratiques culturelles.

Je souhaiterais toutefois préciser qu'il ne s'agit pas d'opposer les choses en considérant que l'on aurait d'un côté la démocratisation, de l'autre une politique de démocratie, ou que les deux entreraient en compétition – avec en soubassement le risque d'opposer culture de l'élite et culture dite « populaire ». Pour la ministre – qui a choisi ce terme « démocratie culturelle » –, il s'agit d'affirmer la valeur des parcours de vie de chacun, de son bagage culturel, de son histoire, de sa mémoire, etc.

> "C'est à partir des droits culturels qu'une politique de démocratie permet à chacun de participer à la culture."

***L'Observatoire* – Vous avez notamment en charge d'animer la coopération entre le ministère et les différentes échelles de collectivités territoriales ou leurs groupements. Le lancement de la nouvelle délégation a d'ailleurs été accompagné de nombreuses rencontres avec les acteurs des politiques culturelles territoriales et de la mise en place, au niveau régional, des Conseils des territoires pour la culture (CTC). Que retenez-vous de ces premiers échanges ? Que peut-on attendre des CTC dans la fabrique des politiques culturelles ?**

N. C. – Je dirais qu'il y a deux choses. Il y a effectivement la constitution de cette délégation, mais aussi le contexte de crise sanitaire dans lequel elle a pris place et qui a nécessité de redoubler d'échanges avec les collectivités territoriales. Le précédent ministre de la Culture avait engagé, dès le mois d'avril 2020, des concertations avec les collectivités territoriales. C'est ainsi qu'ont été préfigurés les Conseils des territoires pour la culture (CTC) qui ont permis, dès le printemps dernier, de discuter avec l'ensemble des niveaux de collectivités territoriales et de prendre en compte, dans une démarche multilatérale, l'ensemble des problématiques et spécificités territoriales – qu'il s'agisse des petites communes rurales, des grandes métropoles, des intercommunalités, des départements ou des régions. Notre souhait est d'abord de considérer l'usager qui, lorsqu'il fréquente un lieu culturel, ne se demande pas s'il s'agit d'un musée national ou d'un musée relevant d'une collectivité territoriale. Avec nos DRAC, nous avons travaillé en ce sens pour construire des démarches adaptées et différenciées selon la spécificité des territoires. Nous voulons travailler avec l'ensemble des collectivités territoriales et disposer d'un espace commun de dialogue couvrant l'ensemble des problématiques culturelles, en commençant par la réouverture des lieux culturels et l'organisation des festivals d'été. L'objectif n'est pas que nous échangions sur les difficultés de telle ou telle collectivité territoriale en particulier, mais sur des questionnements qui nous sont communs avec les représentants des associations et fédérations de collectivités.

***L'Observatoire* – Dans la perspective, espérée, d'une sortie de crise sanitaire, quelles seront les priorités de votre délégation ?**

N. C. – D'une façon générale, la création de cette délégation est marquée par la crise que nous traversons. Du côté de nos concitoyens, la crise a révélé la volonté de se frayer des chemins personnels dans la vie culturelle. On a vu aussi l'« explosion » des pratiques numériques durant cette période – comme en témoigne le très intéressant rapport du DEPS[1] sur les pratiques culturelles en période de confinement. Chacun s'est saisi de ce

qu'il pouvait et l'on a vu que la culture rapprochait : je pense, par exemple, au défi lancé par le Getty Museum lors du premier confinement – qui proposait de recréer des œuvres d'art chez soi, avec des objets du quotidien, en se prenant en photo – auquel de nombreuses personnes ont participé. Cette période nous pousse donc à engager une réflexion très large sur la participation à la vie culturelle, les pratiques innovantes, le digital, et un rapport à l'œuvre d'art créé à partir d'une familiarité.

Aujourd'hui, cette délégation a pour priorité que la vie culturelle reprenne. La ministre va relancer l'*Été culturel* dans l'objectif de travailler dans la proximité. Nous avons besoin de créer des propositions territorialisées dans les quartiers dits « de la politique de la ville », dans les petites villes comme dans les grandes, et dans les zones rurales. C'est sur cette base que nous construisons un nouvel *Été culturel*, en lien étroit avec les DRAC.

Le deuxième axe, voire la deuxième nécessité, est d'éviter que ne se dissolve – dans l'urgence d'une réouverture globale – tout ce qui a été construit depuis des décennies concernant l'éveil et l'éducation artistiques ; et que celles et ceux qui pourraient avoir « perdu le fil » de leurs pratiques culturelles pendant la crise ne demeurent pas dans cette perte. Nous poursuivons donc vraiment la perspective d'une redynamisation forte des programmes d'éducation artistique, en partenariat très étroit avec l'Éducation nationale. Nous visons aussi la généralisation du *pass Culture* – qui est un outil à la fois pour les habitants et pour les territoires –, avec l'ardente nécessité de permettre à chaque jeune d'être en contact avec l'offre culturelle autour de chez lui, mais aussi de lui proposer des contenus éditorialisés spécifiques.

Le troisième axe est de travailler sur les dynamiques territoriales. Nous avons déjà évoqué les CTC, mais au-delà, si nous avons créé un Département des territoires dans cette délégation, c'est pour partir des dynamiques territoriales et les accompagner. Il s'agit de mettre en valeur la dynamique d'une ville – par exemple avec la désignation de Villeurbanne comme « Capitale française de la culture » –, mais aussi de travailler sur les politiques de bassin, l'agenda rural, la coopération avec l'Agence nationale de la cohésion des territoires (ANCT) sur son programme *Petites villes de demain*…

Le quatrième axe de cette délégation – qui a aussi en charge la coordination de l'enseignement supérieur – est de s'adresser à nos 37 000 étudiants dont les conditions de vie ont été rendues extrêmement difficiles durant cette crise sanitaire, parce que certains d'entre eux ont perdu leur petit boulot ou que d'autres se retrouvent dans une dynamique d'insertion professionnelle très compliquée. Il est donc urgent de s'occuper d'eux et d'imaginer comment développer leur insertion professionnelle.

***L'Observatoire* – Ce numéro de *l'Observatoire* est consacré aux cultures numériques et à la digitalisation des pratiques culturelles. Quelle politique entend mener votre délégation en la matière ?**

N. C. – Le numérique n'est pas une fin en soi. Notre objectif est d'utiliser le numérique pour ce qu'il a de meilleur : en tant qu'outil pour les pratiques culturelles. Que ce soit pour travailler sa créativité avec la vidéo, la photo ; pour accéder à des œuvres éloignées géographiquement (par exemple avec le développement des Micro-Folies) ; pour vivre des expériences immersives ; ou encore en mobilisant des outils numériques pour le *pass Culture* ou l'hybridation de l'enseignement. L'objectif est d'accompagner ces pratiques, mais aussi de travailler sur l'éducation aux médias et aux réseaux sociaux.

Entretien avec ***Noël Corbin***
Délégué général à la transmission, aux territoires et à la démocratie culturelle, ministère de la Culture

Propos recueillis par ***Vincent Guillon***
Codirecteur de l'Observatoire des politiques culturelles

Nouvelle organisation, nouveau projet politique : un ministère en mutation ?

NOTE

1– Anne Jonchery, Philippe Lombardo, *Pratiques culturelles en temps de confinement*, DEPS, ministère de la Culture, coll. Culture études, décembre 2020.

MANAGEMENT ET RESSOURCES HUMAINES DANS LE SECTEUR CULTUREL

15 au 17 novembre 2021 à Grenoble

Objectifs

- Développer ou renforcer une politique RH
- Acquérir des outils managériaux et RH adaptés aux organisations culturelles
- Concevoir, mettre en œuvre et accompagner des changements organisationnels au sein des équipements culturels
- Travailler ensemble dans un cadre coopératif

Contenus

- Mutations du marché du travail et de l'emploi culturel
- Enjeux et spécificités des RH dans le secteur culturel
- Outils du management dans le secteur culturel
- Enjeux de coopération au sein et entre les organisations

Tarif

870 €

Fin des inscriptions :

18 octobre 2021

Renseignements

+33 (0)4 76 44 95 05
formations@observatoire-culture.net
www.observatoire-culture.net

DOSSIER

L'ART D'HUMANISER LA CIVILISATION NUMÉRIQUE

Un dossier coordonné par **Lisa Pignot** et **Emmanuel Vergès**

Le numérique fait indéniablement partie de notre humanité, pourtant nous semblons peiner à y puiser les ressources pour « faire culture », à déployer des stratégies d'incorporation bienveillantes et humanisantes, fondatrices d'une nouvelle économie relationnelle. Sans doute doit-on ce réflexe de prudence au sempiternel débat qui oppose d'un côté les « prophètes » qui voient dans le numérique toutes sortes de vertus émancipatrices, et de l'autre les « cassandres » qui ne cessent de nous alerter sur ses dangers. C'est l'un des dépassements auquel invite ce numéro de *l'Observatoire*. Et si humaniser la civilisation numérique était d'en penser les convivialités ? Et si les possibilités contributives offertes par l'espace digital incarnaient, humanisaient, d'autres manières et formes de communication entre individus ? Pourquoi – ainsi que le propose Pierre Lévy – ne pas développer une stratégie adaptée à l'ère numérique ? N'est-il pas temps ?

Ce numéro s'inscrit dans le prolongement de la rencontre « Innover dans les arts et la culture. Humaniser la civilisation numérique » organisée en octobre 2020 à Metz, à l'occasion des 30 ans de l'OPC, en partenariat avec l'Agence culturelle Grand Est, la DRAC, la Ville et la Métropole de Metz, ainsi que des acteurs des cultures numériques et arts hybrides. Une journée de rencontre qui explorait plusieurs problématiques : l'art et la création à l'ère numérique, les enjeux d'éducation et de médiation, les nouveaux lieux et écosystèmes territoriaux, les cultures libres et participatives. Ce numéro en poursuit la réflexion tout en ouvrant sur de nouveaux questionnements survenus avec la crise sanitaire.

Cette période que nous venons de traverser collectivement a, en effet, été ressentie comme un véritable « tsunami » : que nous nous situions du point de vue des publics ou des acteurs culturels, elle nous a placés dans un état de sidération et de panique morale que chacun a dû surmonter. Du côté des institutions culturelles, des trésors de créativité ont été déployés pour contrer cette distanciation, pour imaginer des formats « covid-compatibles », maintenir un lien à distance avec les publics ainsi qu'une existence « immatérielle » vitale pour les équipes artistiques. Les auteurs de ce numéro en dressent le bilan « à chaud » : qu'avons-nous appris et qu'en retirons-nous pour l'avenir ? Comment penser (artistiquement, culturellement, institutionnellement) cet entrelacement entre pratique physique et pratique en ligne de façon pérenne ? Quels moyens mettre en place pour accompagner les entreprises culturelles dans cette transition digitale ? Même si la coprésence physique des interprètes et du public dans les lieux culturels demeure le point d'achoppement de cette réflexion – au sens où l'on ne saurait la sacrifier au profit d'une relation en ligne –, cette « gestion de la distance » a renouvelé (notamment pour le spectacle vivant) un regard sur les outils numériques et sur leur appropriation pour construire de nouveaux modes de narrations numériques et de production qui ne se contenteraient pas d'une simple captation permettant d'« accueillir le monde chez soi » (comme la télévision l'a fait il y a déjà longtemps).

Mais, d'une certaine façon, l'onde de choc se situe en amont. La dernière enquête sur les pratiques culturelles des Français, menée par le Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture, révèle que des transformations majeures étaient déjà à l'œuvre à travers

les nouvelles modalités de prescription survenues avec l'espace numérique, la redéfinition de ce qui « fait qualité », la répartition des temps de loisir entre pratiques en ligne et pratiques in situ. Les pratiques numériques sont aujourd'hui largement partagées et les écarts observés il y a une dizaine d'années se résorbent, ainsi que le rappelle Loup Wolff dans ce numéro : sont concernés les plus âgés comme les plus jeunes, les classes populaires comme les classes supérieures, les moins diplômés comme les plus diplômés, les espaces ruraux comme les espaces urbains. Autant de bouleversements qui réinterrogent la mission des politiques culturelles quant à l'élargissement des publics, la priorité donnée à la fréquentation des établissements culturels, la prise en compte d'une autre forme de recommandation culturelle.

Dans la même perspective, les artistes et acteurs des cultures et œuvres hybrides témoignent dans ce dossier de transformations qui traversent le monde de l'art depuis une trentaine d'années. En tant que genre et en tant qu'écosystème, les arts numériques brouillent les frontières et les « balises académiques » de notre conception de l'art : par l'obsolescence des technologies, les cultures numériques et arts hybrides posent de véritables défis aux enjeux de conservation ; par leur duplication, ils s'affranchissent de la valeur « unique » conférée à l'œuvre d'art et du modèle de l'objet ; par leur format, ils échappent aux lieux traditionnels de monstration. Dans cet « extrême présent » des œuvres d'art numériques, instable et hybride, se recompose une autre approche de l'art. Aussi, nous disent certains auteurs, faut-il envisager de déformater les œuvres autant que les modalités relationnelles publics/artistes. Là aussi, ne serait-il pas temps de considérer l'espace digital (ou le numérique) autrement que comme un simple outil d'innovation ou de communication, et le reconnaître à la fois comme matière et sujet artistiques et comme écosystème à part entière avec sa richesse propre ? Un écosystème dont les externalités sont nombreuses pour les territoires, notamment dans leur rôle de catalyseur pour accompagner la transition digitale à partir d'une action culturelle et politique interdisciplinaire, intersectorielle et collective.

Enfin, entre autres dépassements, ce dossier invite à se saisir (pour ne pas les subir) des enjeux soulevés par le numérique : comment accompagner la jeunesse dans un éveil critique aux médias et l'éduquer politiquement à l'utilisation des technologies ? Comment la protéger d'un mimétisme globalisé, dans ses gestes et dans ses causes, sous le regard ambivalent des médias de masse ? Comment briser le mythe selon lequel le numérique ne serait qu'immatériel et prendre pleinement conscience que l'homme reste derrière la machine ? Comment penser les formes contemporaines de production, de partage des savoirs et références culturelles en régime numérique ? Et si nous changions de référentiel pour analyser ce qui a lieu ? Et si l'art nous permettait d'humaniser cette civilisation numérique ?

Lisa Pignot
Rédactrice en chef

Emmanuel Vergès
Codirecteur de l'Observatoire des politiques culturelles

LA RECOMPOSITION DIGITALE DES PRATIQUES CULTURELLES

Entretien avec **Anne Jonchery** et **Loup Wolff**. Propos recueillis par **Lisa Pignot**.

Loup Wolff, chef du Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) au ministère de la Culture, et Anne Jonchery, chargée d'études, partagent dans cet entretien les grandes tendances qui ressortent des deux enquêtes réalisées par le DEPS : *Cinquante ans de pratiques culturelles en France* et *Pratiques culturelles en temps de confinement*. Comment interpréter la montée en puissance des pratiques culturelles numériques au sein de la population française et comment adapter les politiques culturelles publiques à ces nouveaux enjeux ? Comment penser les complémentarités entre espaces numériques et espaces physiques ? Quel sens donner aux usages culturels d'Internet apparus durant le premier confinement et quelle valeur leur attribuer en matière de prospective ? Telles sont quelques-unes des questions abordées dans cette interview.

***L'Observatoire* – Parmi les grandes tendances qui ressortent de l'enquête *Cinquante ans de pratiques culturelles en France* figure l'essor considérable des pratiques culturelles numériques. Comment analysez-vous cette évolution ?**

L. Wolff – Cette enquête fait, sans trop de surprise, le constat d'une progression importante des pratiques numériques. Mais ce qui est frappant dans les dix dernières années – et sans doute moins intuitif –, c'est le rattrapage observé y compris pour les catégories de population autrefois les moins enclines à fréquenter les espaces numériques : sont concernés les plus âgés comme les plus jeunes, les classes populaires comme les classes supérieures, les moins diplômés comme les plus diplômés, les espaces ruraux comme les espaces urbains. Il y a, en termes quantitatifs, une convergence importante du développement des pratiques numériques dans l'ensemble de la population, de façon très transversale. Cela ne signifie pas que, d'un point de vue qualitatif, les usages du numérique se ressemblent, mais que les espaces numériques sont devenus très largement communs pour une portion de plus en plus large de la population française et de moins en moins spécifiques à la jeunesse ou aux plus diplômés. C'est un premier résultat important à souligner.

Un autre résultat notable est que l'on ne voit pas encore franchement, pour le moment, d'effets de substitution du développement des pratiques numériques à l'encontre des pratiques de sortie en général. Pour le cinéma, le spectacle vivant ou les visites patrimoniales, on fait plutôt le constat d'un développement des pratiques de sortie ces cinquante dernières années. Elles sont en progression notable chez les personnes de 40 ans et plus ; elles ne progressent pas chez les plus jeunes, mais restent à des niveaux élevés – je pense en particulier au cinéma, pour lequel on a longtemps craint une désertion des salles avec le développement des plateformes numériques ; or ce n'est pas ce que l'on observe pour l'instant. Du moins jusqu'à la fermeture des salles due à la crise sanitaire.

Il est aujourd'hui difficile de dire comment les choses vont évoluer. On peut soit conclure que les pratiques numériques sont venues s'additionner à des pratiques de sortie plus traditionnelles, soit considérer que nous sommes à une sorte de « point de bascule » où l'on pourrait voir se recomposer les pratiques culturelles à l'avenir, avec un arbitrage différent du temps libre, du fait de la variété des pratiques qui sont offertes. Il y a aussi, évidemment, des interrogations sur les effets potentiels de la crise sanitaire qui ont pu inscrire de nouvelles pratiques, ou en développer certaines au détriment d'autres, mais il est trop tôt pour le savoir.

***L'Observatoire* – L'enquête met en évidence des pratiques essentiellement numériques (un « univers tout numérique ») notamment chez la jeune génération. Faut-il craindre que cette jeune génération tourne peu à peu le dos aux pratiques de sortie ? Quels sont les enjeux en matière de politique culturelle ?**

L. Wolff – On dénote plusieurs « univers » dans cette jeunesse et il faut se garder de l'uniformiser. Une minorité d'entre elle a des pratiques très développées, à la fois numériques

et de sortie dans des lieux de la culture savante. C'est d'ailleurs assez proche de ce que l'on avait pu observer, dans nos premières enquêtes, pour la génération des baby-boomers. Cette génération avait, elle aussi, des pratiques culturelles très spécifiques tournées vers la culture soutenue par les institutions, mais elle était néanmoins très divisée dans ses pratiques : une partie importante avait un rapport assez étroit à la culture et une autre fraction en était très éloignée. De telles disparités subsistent aujourd'hui chez les générations plus récentes, mais paradoxalement on constate que le numérique les unifie. Toutes et tous sont dans des espaces numériques.

Même dans ces espaces du « tout numérique », on a quelques indices montrant que cette population s'intéresse à la sortie physique, et qu'elle continue donc de valoriser la dimension sociale des pratiques culturelles que le numérique ne parvient pas à combler. On observe un relatif dynamisme des sorties au théâtre chez les jeunes, notamment dans les dix dernières années, mais ce sont en majorité des formes telles que le stand-up, le théâtre d'improvisation, le one-man-show qui sont les plus valorisées dans les espaces numériques. Dans l'actualité récente de nos industries culturelles et du spectacle vivant, un certain dynamisme existe pour les œuvres culturelles qui bénéficient par ailleurs d'une couverture importante dans les espaces numériques. Cela signifie que, même cet espace du « tout numérique » mis en évidence dans l'enquête – qui concerne plutôt des jeunes, diplômés ou non, urbains ou non et déclarant des pratiques essentiellement numériques – peut être « activé » par des offres culturelles dans les espaces physiques à condition que celles-ci répondent aux prescriptions auxquelles ces personnes sont sensibles, prioritairement dans le monde numérique.

> "L'enjeu principal n'est pas dans le désamour d'une partie de la jeunesse pour les lieux culturels, il est plutôt dans la reconfiguration des modalités de prescription."

Je m'écarte un peu ici des résultats *stricto sensu* de l'étude pour vous donner mon interprétation – notamment au regard des travaux de recherche qui ont pu être menés par Sylvie Octobre autour des enjeux de cosmopolitisme –, mais il me semble que l'enjeu principal n'est pas dans le désamour d'une partie de la jeunesse pour les lieux culturels, il est plutôt dans la reconfiguration des modalités de prescription qui conduit une partie croissante de cette jeunesse à être relativement indifférente aux modes de prescription que nous avons connus jusque-là, portés principalement par les institutions, par l'école, et installant une certaine vision de ce qui fait patrimoine, excellence artistique, valeur artistique… D'autres mécanismes ont émergé au travers du numérique : des mécanismes de recommandation horizontale, de fonctionnement communautaire (pour le meilleur comme pour le pire). Ils ont d'abord largement touché la jeunesse, mais ils sont en train de s'étendre à l'ensemble de la population. Ce n'est donc plus un enjeu seulement pour la jeunesse.

Par ailleurs, l'un des enjeux pour les politiques culturelles est d'organiser et de favoriser la diversité des expressions culturelles. Les politiques culturelles sont en effet un outil indispensable pour garantir la diversité des expressions, là où les industries culturelles ont montré qu'elles ne savaient pas la préserver. Malgré toutes les promesses émancipatrices du numérique, les preuves sont maintenant claires : ces industries ont tendance à plutôt concentrer l'offre, en surexposant les productions bénéficiant de la popularité la plus large. Il faut également organiser la diversité de ces espaces pour permettre aux citoyens de s'orienter, de se sentir autorisés à fréquenter tous types de lieux, à s'intéresser à toutes les formes – en tirant parti y compris des ressources extraordinaires qu'offrent les espaces numériques. Avec la reconfiguration des espaces de prescription, on voit monter en puissance des espaces numériques et des fonctionnements communautaires dans la nouvelle énonciation de ce qui fait « valeur artistique ». Il y a là quelque chose d'assez enthousiasmant, car c'est une promesse renouvelée de démocratie, mais l'on voit bien aussi aujourd'hui ce que cela peut avoir d'inquiétant car la promesse de liberté, de libre entrée de toutes et tous, d'égale visibilité n'est pas tenue ; ce sont en réalité des espaces très organisés en fonction d'enjeux économiques et parfois politiques. Il est donc probablement nécessaire de réarmer les politiques culturelles pour instiller les enjeux de protection de la diversité et de démocratisation de ces espaces, y compris au sein des espaces numériques.

Je récuse l'idée que l'on assiste à une crise de l'intérêt pour l'offre culturelle physique. J'ai vraiment l'impression que la dimension expérientielle a gardé sa valeur : le dynamisme des festivals semble le prouver, le cinéma attire bien, le théâtre s'est maintenu (voire développé). Plusieurs indices montrent que cette valeur-là persiste, sauf qu'elle ne se justifie plus par elle-même, ni dans l'espace de prescription des institutions. Il va donc falloir que ces complémentarités, que l'on a observé en termes de pratiques, soient adossées à d'autres complémentarités dans la façon dont les politiques culturelles sont pensées pour aider au développement et à la qualification des pratiques culturelles numériques qui pointent vers des pratiques physiques.

“Plusieurs travaux ont déjà relevé qu’il existe une complémentarité du numérique et du physique dans des domaines culturels très étendus.”

***L’Observatoire* – Que savons-nous justement des pratiques des publics en ligne et des publics in situ ? Ces pratiques sont-elles en concurrence ou peut-on les penser dans une complémentarité ?**

L. Wolff – Plusieurs travaux de recherche – présentés dans le numéro de *Culture & Recherche*[1] dirigé par Olivier Donnat – ont déjà relevé qu’il existe une complémentarité du numérique et du physique dans des domaines culturels très étendus. Je pense que les institutions culturelles ont mis du temps – et on peut le comprendre – à construire ces complémentarités, à comprendre leur fonctionnement, à établir les liens leur permettant d’exister dans les espaces numériques pour renforcer leur présence dans les espaces physiques. L’exercice est très difficile et il est probablement contrarié par le fait que l’espace numérique reste malgré tout un univers tenu et organisé par des industries internationales qui échappent largement au pouvoir d’action des politiques publiques nationales, voire européennes, et, plus fondamentalement, au pouvoir d’influence des institutions elles-mêmes. C’est un enjeu qui a été très bien identifié par les institutions et par le Ministère, mais les outils concrets restent à inventer pour construire ces complémentarités et les mettre en œuvre, afin de continuer à développer les pratiques culturelles des Français.

A. Jonchery – Concernant cette complémentarité, les périodes de confinement et de fermeture prolongée des institutions culturelles ont accéléré la réflexion de la communauté professionnelle. On a vu énormément de webinaires, de journées professionnelles, d’espaces de discussions – qui ont rassemblé un auditoire bien plus important qu’en présentiel – ; de même qu’il y a eu beaucoup d’expérimentations dans les formes et médiations proposées en ligne. Les établissements culturels se sont autorisés certaines tentatives et propositions pour essayer de maintenir le lien avec les publics voire élargir cette audience.

***L’Observatoire* – Quand on met en perspective cette enquête sur les pratiques culturelles des Français et l’enquête que vous avez menée durant le premier confinement, quels écarts notables, sur le plan social ou générationnel, peuvent être relevés ?**

A. Jonchery – Pour l’enquête sur les *Pratiques culturelles en temps de confinement* – réalisée à la fin du premier confinement –, nous avons travaillé avec le CREDOC en insérant un module d’une douzaine de questions dans leur enquête *Conditions de vie et Aspirations* et en reprenant les mêmes formulations afin de disposer d’éléments de comparaison.

Parmi les résultats les plus saillants, on observe une réduction des écarts sociaux et générationnels pour certaines pratiques culturelles. Je prendrai d’abord comme exemple les pratiques culturelles en amateur : faire de la danse, de la musique, du dessin, de la peinture, écrire ou avoir une activité scientifique, etc. Ces pratiques ont progressé chez les individus issus des classes populaires (principalement les ouvriers, les non et peu diplômés) pendant le confinement, alors qu’à l’inverse la catégorie des cadres montrait une baisse (en comparaison avec les résultats de 2018). Nous avons fait ce constat pour chaque pratique, mais aussi sur la proportion globale d’individus déclarant au moins une pratique artistique et culturelle en amateur : en 2018, les cadres étaient 2,2 fois plus nombreux que les ouvriers à en avoir une ; alors qu’en 2020, durant le confinement, l’écart s’est quasiment résorbé.

Ce résultat s’explique par les modalités d’exercice de l’activité professionnelle. Les ouvriers, qui ont subi une interruption de travail beaucoup plus souvent que les autres catégories socioprofessionnelles, ont eu davantage de temps pour développer ces pratiques ; tandis que pour les cadres en télétravail, l’activité professionnelle a souvent envahi le domicile avec une porosité entre les temps professionnel et personnel, et un impact sur le temps de loisirs.

En parallèle, on observe une augmentation importante des pratiques en amateur chez les individus confinés en famille, notamment au sein des familles ayant de bas revenus ; on peut postuler ici que les recommandations et prescriptions scolaires, pendant cette période d’école à distance, ont aussi encouragé ces familles à développer ce type de pratiques (activités scientifiques et techniques, artistiques, etc.). Nous avons d’ailleurs introduit une question sur la consultation de ressources culturelles à destination des enfants, produites par les institutions culturelles : 14 % de la population déclarent avoir consulté ce type de contenus, et ce sont autant de cadres que d’ouvriers – ce qui est étonnant sur ce type de pratiques où il existe généralement un clivage social important. On identifie ici aussi les effets possibles des prescriptions scolaires, et le relais éducatif pris par les familles pendant cette période.

À l’échelle des consommations culturelles, notamment sur écran, on constate aussi une réduction des clivages sociaux, mais également des clivages générationnels. C’est le cas pour le visionnage de vidéos en ligne qui a concerné 2/3 de la population durant le confinement (au lieu de 53 % en 2018), hausse portée par les catégories qui

en étaient les plus en retrait (les 60 ans et plus, les ouvriers et les non diplômés). Cette progression s'articule à la généralisation de l'usage des réseaux sociaux : en 2018, 54 % des Français utilisaient les réseaux sociaux, cette proportion atteint 79 % pendant le confinement. Or, ce sont ces mêmes populations de seniors, d'ouvriers et de moins diplômés qui témoignent de la plus forte augmentation d'utilisation de ces réseaux – notamment dans un usage quotidien. Ainsi l'écart avec les jeunes générations s'atténue : en 2018, les 15-24 ans étaient 6,8 fois plus nombreux que les seniors à utiliser quotidiennement les réseaux sociaux, alors que pendant le confinement, ils ne sont plus que 1,8 fois plus nombreux. C'est une réduction assez incroyable ! La diminution des contacts et des échanges physiques pendant le confinement a incité semble-t-il ces populations moins technophiles à se tourner vers les outils numériques pour des usages à la fois communicationnels et culturels d'Internet : le visionnage et le partage de vidéos en ligne ont contribué à maintenir des relations interpersonnelles ainsi que le sentiment d'appartenance à un collectif.

D'autres pratiques ont aussi vu des écarts se réduire. C'est le cas du jeu vidéo qui connaissait déjà une progression en 2018, et qui a augmenté de 9 points pendant le confinement. Cette augmentation est un peu plus marquée pour les classes populaires et les seniors : les 60 ans et plus étaient 17 % en 2018 à déclarer jouer à un jeu vidéo, ils sont 34 % pendant le confinement – sachant que la catégorie « jeux vidéo » rassemble tous types de jeux : les jeux sur console, sur smartphone, les jeux de chiffres et lettres sur ordinateur, etc. Même si les jeunes demeurent les plus gros joueurs, on constate là aussi une réduction importante des écarts entre les âges. Cette réduction s'observe aussi entre les hommes et les femmes : en 2018, cet écart avait déjà diminué (39 % de femmes et 49 % d'hommes) ; pendant le confinement, la pratique vidéoludique des femmes progresse de 12 points et celle des hommes de 6 points.

Je terminerai par la consultation de ressources culturelles numériques (faire une visite en ligne, regarder un spectacle de théâtre, de danse, un concert sur Internet) qui a concerné 38 % de la population pendant le confinement, tandis qu'en 2018 cette pratique concernait 46 % de la population. La prudence s'impose pour interpréter cette baisse car, en 2018, les individus étaient interrogés sur leurs pratiques au cours des 12 derniers mois, alors que l'enquête en temps de confinement portait sur leurs pratiques durant une période de 5 à 7 semaines. Or ce type de contenu n'est pas forcément consulté régulièrement. Mais le résultat le plus saillant est la progression de cette activité chez les seniors (12 points de plus) et, pour certaines consultations comme les visites virtuelles, au sein des classes populaires ; donc là aussi, les écarts se resserrent.

> "Pendant le confinement, le visionnage et le partage de vidéos en ligne ont contribué à maintenir des relations interpersonnelles ainsi que le sentiment d'appartenance à un collectif."

Enfin, nous avons des résultats un peu différents concernant la lecture de livres. La réduction des écarts est liée à une baisse de lecture plus importante chez les cadres et les plus diplômés – donc la population la plus lectrice – et un recul un peu moins marqué au sein des classes populaires. Au total, 52 % de la population déclare avoir lu au moins un livre durant la période de confinement, contre 62 % en 2018 (soit une baisse de 10 points). Là encore, nous sommes prudents dans notre interprétation en raison du changement de référentiel temporel ; cependant la dernière étude du Centre national du livre témoigne aussi d'une baisse des pratiques de lecture sur l'année 2020. Il est vrai que l'accès au livre a été plus difficile pendant le confinement et que la crise sanitaire – avec la surcharge d'informations et d'émotions générée – a pu engendrer une moindre disponibilité psychologique pour la lecture.

L'Observatoire **– Et d'ailleurs, d'un confinement à l'autre, on ne retrouverait peut-être pas les mêmes résultats…**

A. Jonchery – Ce premier confinement était effectivement inédit du fait que tous les enfants étaient confinés et que l'activité professionnelle était ralentie ou déplacée au domicile. Au cours des confinements suivants, les conditions de travail et de vie ont pu varier d'un individu à l'autre. Nous veillons donc, en termes de prospective, à ne pas tirer de conclusions hâtives de cette enquête ; nos observations concernent cette situation spécifique.

L'Observatoire **– Quels enseignements peut-on tirer de ces effets du confinement, à la fois sur les pratiques culturelles de la population, mais aussi sur ces nouvelles modalités de partage de l'offre culturelle ? Ainsi que nous l'avons évoqué, les institutions culturelles ont expérimenté beaucoup de choses à cette occasion. Doit-on voir, dans cette période-là, une simple « parenthèse » ou peut-on déceler ici des orientations pour imaginer une politique publique numérique ?**

A. Jonchery – Concernant la sociabilité des pratiques, on a vu combien les individus confinés en famille ont développé des pratiques collectives. On ne sait si ces pratiques ont été choisies, subies ou fortement prescrites – l'étude statistique ne permet pas d'y répondre –, néanmoins le contexte du confinement en

“Face à une sociabilité entravée, des sociabilités numériques se sont mises en place, avec des contenus culturels comme supports (partage de vidéos, de photos, jeux à distance, etc.).”

a été le moteur. Par ailleurs, la sociabilité est apparue comme un motif de pratique : face à une sociabilité entravée, des sociabilités numériques se sont mises en place, avec des contenus culturels comme supports (partage de vidéos, de photos, jeux à distance, etc.), notamment pour des populations qui n’avaient pas ce type d’activités auparavant. Dans quelle mesure le retour à une sociabilité en présence va-t-il atténuer ces pratiques ?

En outre, si l’étude montre que, durant cette période de confinement, certaines catégories de public ont développé ou découvert des pratiques numériques qu’elles n’avaient pas auparavant, cela ne signifie pas pour autant qu’elles vont les poursuivre et en faire des habitudes culturelles. Pour développer une habitude culturelle, d’autres paramètres entrent en jeu : le goût certes, mais aussi les contextes professionnel, géographique, de sociabilité, temporel… La concurrence avec d’autres activités joue aussi un rôle non négligeable, et souvenons-nous que, pendant cette période, un grand nombre de sorties et d’activités (dont le sport) avaient été confisquées. Cependant, pour développer une pratique culturelle, il faut avant tout l’avoir déjà expérimentée, et cette période de confinement a permis cette initiation pour certains individus. Nous allons être tout particulièrement attentifs aux consommations culturelles numériques des seniors, susceptibles d’être confrontés à des difficultés de mobilité avec l’avancée en âge : dans quelle mesure vont-ils poursuivre ces pratiques en ligne ?

Parmi les sujets qu’il nous importe d’explorer – et pour donner un peu plus de relief à certains résultats – figure aussi le sens qui est donné à ces pratiques culturelles numériques, en détaillant plus finement les types d’usage et les valeurs qu’elles représentent. Ce sont autant d’éléments de compréhension que nous chercherons à approfondir via des études plus qualitatives.

L. Wolff – J’ajouterai qu’il y a encore un dernier enjeu : si cette période a été visiblement l’occasion, pour une grande partie de la population, de développer des pratiques numériques, ce n’est malheureusement pas une période qui a permis aux institutions culturelles de développer les complémentarités souhaitées entre les espaces numériques et les espaces physiques. Il reste à savoir dans quelle mesure les efforts déployés par les institutions culturelles pour être présentes durant cette période – y compris dans les espaces numériques – vont pouvoir être réinvestis au moment de la réouverture des lieux afin de continuer à maintenir un contact avec le public et peut-être le développer.

Beaucoup d’institutions ont mis en place ces propositions numériques à coût perdu, sans modèle économique, et l’enjeu pour la suite va être de voir dans quelle mesure ces efforts sont soutenables et permettent de renouveler ou de développer le public ; ou si, au contraire, ce sont peut-être des efforts supplémentaires qui alimentent les industries culturelles en contenus, sans retour pour les institutions. C’est pour l’instant un pari.

Entretien avec ***Anne Jonchery***
Chargée d’études au Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS), Secrétariat général – Ministère de la Culture
et
Loup Wolff
Chef du Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS), Secrétariat général – Ministère de la Culture

Propos recueillis par ***Lisa Pignot***
Rédactrice en chef

NOTE

1– Olivier Donnat, « Les publics in situ et en ligne », *Culture et recherche*, n°134, hiver 2016-2017.

Façade de la Maison des métallos, Paris

Photo : © Christophe Raynaud de Lage

LE HUB DES MÉTALLOS,
UN TERRAIN DE JEU DIGITAL POUR FAIRE L'EXPÉRIENCE DE L'ART AUTREMENT

Stéphanie Aubin

Lorsque je suis arrivée à la Maison des métallos – avant même que nous ayons à préciser si nos rendez-vous se feraient en présentiel ou en distanciel –, j'avais souhaité explorer un nouvel espace à partager avec les usagers de cette maison : un terrain de jeu digital pour « faire l'expérience de l'art » d'une autre façon, dans un point de passage entre rencontres virtuelles et réelles (« phygitales » dit-on plus justement aujourd'hui. Encore un drôle de mot !).

Ce qui m'animait alors est identique à ce qui nous rassemble aujourd'hui (équipes artistiques et équipe des métallos) : la volonté farouche de diversifier les accès aux œuvres, de s'ouvrir à d'autres formats de création que le sacro-saint spectacle, d'engager les publics – que nous préférons appeler « usagers » – dans une expérience de l'art à partager selon de nouvelles voies. Loin du bien de consommation tarifé, l'art est ici proposé comme ressource appropriable par tout un chacun, expérience vivante, fécondante, propice à inventer ensemble le monde de demain… Une envie de liberté, en somme, un déformatage des œuvres autant que des modalités relationnelles publics/artistes.

DÉFORMATAGE DES ŒUVRES ET DES MODALITÉS RELATIONNELLES

Les arts visuels et plastiques montraient la voie, poussant les musées à réinventer leurs modalités de monstration[1]. Non pas que les artistes des arts vivants aient manqué d'imagination – bien au contraire –, puisqu'ils sont de plus en plus nombreux à proposer d'autres formats, à diversifier ou hybrider leurs productions, à reconfigurer le rapport scène/salle – jusqu'à s'exercer parfois tout à fait ailleurs que dans les salles de spectacles[2] –, mais ce sont les institutions qui n'ont pas, ou trop peu, questionné leurs modalités d'accueil. Force est de reconnaître que proposer un nouveau cadre de monstration ou un nouveau mode relationnel aux usagers, implique, pour ces institutions, une remise en question globale de leur économie humaine, financière, communicationnelle. Cette remise en question demande également – j'ai la chance d'en faire l'expérience – l'adhésion de tutelles courageuses, capables d'expérimenter (et donc d'innover…).

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le musée 2.0 s'est inventé dans le domaine des arts visuels, pour le meilleur comme pour le pire[3], ou si ceux-ci ont exploré d'autres formats de monstration. C'est allé de pair – car c'est indissociable – avec d'autres formes de partage et de médiation ; le dispositif *Museomix*[4] qui invite le public à s'approprier un musée pour réinventer sa médiation en est un exemple.

DE NOUVEAUX ESPACES POUR DE NOUVEAUX POSSIBLES

Considérer l'espace digital comme l'espace de nouveaux possibles est bien différent que de l'aborder comme un support technologique d'information et de communication, aussi révolutionnaire soit-il. C'est plutôt un territoire à réinventer, une nouvelle aire de jeux et d'échanges artistiques dont la fonction et les usages ne sont pas définis par le marché ou les contraintes techniques, mais élaborés principalement à partir d'un projet, de ses valeurs et des missions qu'il incarne. Au fond, c'est un peu comme dans la vraie vie que certains, précisément, appellent « la vie AFK » (« loin du clavier »[5])…

Ainsi, quand nous avons lancé notre premier hub à la Maison des métallos, nous en avons limité l'accès à 20 personnes. Cette jauge réduite était évidemment assez contre-intuitive – si l'on pense aux capacités du digital en matière de communication – mais cela s'avérait indispensable pour garantir la qualité des échanges (même numériques). C'est l'artiste Chloé Moglia, pourtant réfractaire à l'envahissement de nos vies par les écrans, qui a accepté d'investir cette fabrique artistique d'un nouveau genre. Dans la droite ligne de sa signature artistique, l'artiste aérienne – qui excelle dans l'art de la suspension – proposait de suspendre le jugement, le temps, sur le *Hub des attentions partagées* : il s'agissait de tester nos capacités d'attention au détail, à l'infime, et donc à un possible ralentissement… Entre les dessins effectués les yeux fermés – et de la main gauche, s'il vous plaît ! Pour mieux prendre le temps de rater… –, les

lectures partagées, la prise en filature d'un escargot… ces expériences individuelles ont donné à réfléchir collectivement, à partager la démarche artistique. Elles se sont raconté en mots, en images ou en sons sur le Hub des métallos et ont ainsi fait voyager une vingtaine de participants pendant une semaine.

Si nous n'avions pas été confinés, cette première mise en route du hub ne se serait jamais faite sans rencontres physiques. C'eût été, comme nous l'avions imaginé dès le départ, un prolongement des dynamiques de sociabilités autour de l'art et une forme d'extension plus inclusive du geste de création. Car c'est bien là que la culture Internet est passionnante : elle favorise une horizontalité beaucoup plus grande des échanges entre artistes, internautes, équipe professionnelle – et pas seulement au sein des Métallos, puisque des passerelles peuvent être ouvertes avec d'autres structures autour des thématiques abordées.

DES LOGIQUES DE DÉCENTRALISATION, D'HORIZONTALITÉ ET D'AUTO-ORGANISATION

La suite logique de ce mode de relation non descendant a été d'imaginer que des usagers nourrissent un processus de création en cours : Frédéric Ferrer, pour sa 7e cartographie de *L'Atlas de l'anthropocène*, a décidé de s'intéresser au *problème lapin* et a proposé à un groupe d'internautes – cette fois illimité – de documenter la démarche, d'en être les tout premiers spectateurs et de recevoir quelques surprises issues des répétitions et des avancées de cette grande « enquête lapinophile ». En somme, il s'agissait de participer de plus près à l'aventure, contribuer à son élaboration, la faire un peu plus sienne…

Si le *Hub des attentions partagées* permet une nouvelle forme de médiation, il nous confronte aussi à un véritable paradoxe : c'est un rapport de proximité qui se construit dans une grande distanciation territoriale (puisque certains participants peuvent s'y impliquer de très loin, sans nécessairement fréquenter la Maison des métallos). Par ailleurs, alors que nous n'avons jamais voulu d'ersatz de spectacles sous forme de captation durant tout le confinement, nous allons peut-être devoir filmer ces moments vivants adressés à la communauté afin de les rendre accessibles à celles et ceux qui sont loin…

> "Considérer l'espace digital comme l'espace de nouveaux possibles est bien différent que de l'aborder comme un support technologique d'information et de communication."

L'horizontalité induite par le numérique peut aussi créer d'autres formes de partage de pouvoirs et d'autres déstabilisations. En ce moment même, trois acrobates/chorégraphes (Mathieu Desseigne, Lucien Reynès et Sylvain Bouillet) proposent d'explorer nos propres limites sous la forme d'un petit *Traité de riscologie quotidienne*. Des protocoles, plus ou moins périlleux, se sont inventés : risquer de se contredire, de changer d'opinion, de se perdre, d'être ridicule, instable, au pied du mur ; ils ont surtout proposé de risquer la rencontre. Ce qui devait initialement rassembler cette communauté temporaire durant une semaine est en passe de durer, le groupe s'en est saisi et veut continuer… ; ce qui est autant désorganisant que réjouissant.

Ces premières expériences suscitent déjà quelques interrogations. Nous avons repéré que la « culture des réseaux » a eu tendance à induire un réflexe d'exposition de soi, de mise en récit motivé par le désir de se faire remarquer ; il a fallu subtilement revenir au partage du sensible sans enjeu de réputation. Cela nous a alors motivés pour renouveler les signes identitaires existants sur la plateforme et nous avons commandé des filtres moins stéréotypés à l'artiste Irvin Anneix. Nous réfléchissons également à inventer des contre-propositions aux commentaires simplificateurs sous forme de pouces levés ou baissés, et à proposer une alternative aux émoticônes usuelles.

Il est certain que cette nouvelle économie relationnelle pose de nombreux défis (et nous sommes loin d'en avoir fait le tour !), mais nous avons pu, en collaboration avec Artishoc[6] et Bruno Caillet, en poser les bases de façon cohérente avec le sens de notre projet. Nous avons en effet souhaité, dès le départ, prendre nos distances avec les GAFAM pour de nombreuses raisons : éviter de renforcer des effets de monopoles (à l'opposé du principe de diversité qui nous porte) ; échapper aux calculs prédictifs (incompatibles avec la curiosité/sérendipité qui habite les lieux de l'art) ; tourner le dos à toute forme de publicité, marchandisation, censure et pollution numérique friande de propositions intempestives pour aller vers une écologie – et non une économie – de l'attention[7] ; et, bien évidemment, veiller à échapper au traçage pour garantir la protection des données des utilisateurs.

C'était bien le moins que nous avions à souhaiter en tant que structure culturelle, mais c'était d'autant plus impératif que j'ai fait de la question environnementale l'axe central du projet de la Maison des métallos, considérant l'art comme une ressource pour accélérer la transition vers un nouveau modèle de société, capable de renouveler nos façons de consommer, de produire, d'imaginer et de vivre ensemble… L'art pour une troisième voie, pour des propositions alternatives sur la toile comme dans la vie. Il nous fallait donc ici aussi prendre le temps d'expérimenter. Artishoc nous a orienté

Photo : © Christophe Raynaud de Lage

Espace mezzanine-bar de la Maison des métallos

vers un logiciel libre et open source *HumHub,* créé par la start-up allemande éponyme. Le coût de l'hébergement et de la maintenance étant proportionnel au nombre d'usagers, cela nous a permis de prendre le temps nécessaire, tant pour notre propre organisation que pour tester la proposition auprès des artistes comme des publics. Enfin, la plateforme a été conçue dans le prolongement de notre site (même univers et habillage graphique, avec des liens de redirection).

Aujourd'hui, nous pouvons démarrer la phase de développement de ce réseau social alternatif. C'est une dynamique de croisements que nous souhaitons renforcer dans la mesure où le Hub des métallos rassemble des usagers en groupes éphémères. Ces communautés peuvent être thématiques, ou liées à un évènement de la programmation susceptible d'être enrichi collectivement, ou encore se transformer en « communautés de production » sous l'impulsion des artistes (participation à une fabrique artistique). En constituant des groupes à géométrie variable – en fonction des intérêts de chacun – et en les connectant à d'autres communautés, un système de rhizome propice au développement de puissantes synergies se constitue.

Last but not least, nous souhaitons trouver les soutiens qui nous permettront d'auto-héberger ce hub, afin de proposer à d'autres structures culturelles de le rejoindre pour en mutualiser l'usage et le faire évoluer collectivement. En cela, nous serions à la fois dans la philosophie de ce logiciel open source et dans la logique de notre projet qui fait de la coopération le levier du mouvement des transitions.

Stéphanie Aubin
Directrice de la Maison des métallos

Le Hub des métallos, un terrain de jeu digital pour faire l'expérience de l'art autrement

NOTES

1– Il suffit de repenser à l'occupation du Palais de Tokyo par Tino Sehgal par exemple https://www.youtube.com/watch?v=sagdrU6lotY

2– Quelques exemples, parmi beaucoup d'autres, concernant les changements de formats et configurations scène/salle : voir l'ensemble de l'œuvre du groupe BERLIN (Bart Baele, Yves Degryse) ou du trio de Rimini Protokoll, experts en nouvelles expériences d'agencements de la relation scène/public. Ailleurs que dans des salles de spectacles : *Please, Continue (Hamlet)* de Yann Duyvendack et Roger Bernat (joué dans un véritable tribunal, mêlant acteurs et professionnels du barreau) ; *La balade des simples* d'Ondine Cloez (visite guidée chantée dans un potager) ; *Transports exceptionnels* de Dominique Boivin (duo en plein air pour un danseur et une pelleteuse) ; sans oublier Daniel Larrieu avec *Waterproof* en piscine olympique ou sur la banquise avec les Robinsons des glaces…

3– On pense ici aux expériences positives de « culture augmentée » (telles que les visites augmentées de contenus historiques), et à contrario ce qui peut altérer cette culture (par exemple les *chatbots* qui se substituent à une relation vivante in situ).

4– http://www.museomix.org

5– Cf. Stéphane Vial et son concept de « monisme numérique » selon lequel le réel forme une seule et même substance hybride, à la fois numérique et non numérique ; il cite Peter Sunde : « *We don't like that expression: IRL – In Real Life. We say AFK – Away From Keyboard. We think that the Internet is for real.* »

6– Artishoc, spécialisé en gestion de projets Web, accompagne les acteurs culturels dans leur stratégie de transformation digitale.

7– Yves Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.

RÉINVENTER LES ÉQUIPEMENTS CULTURELS À L'HEURE DES TIERS-LIEUX

20 au 23 septembre 2021 à Marseille

En collaboration avec l'office

Éligible CPF

Objectifs

- Accompagner la transformation des équipements et lieux culturels
- Faire évoluer un projet d'établissement dans une logique de tiers-lieux
- Concevoir et mettre en œuvre des changements organisationnels
- Travailler dans un cadre coopératif avec son écosystème
- Animer des communautés d'usages
- Construire des argumentaires pour présenter un projet et le défendre auprès de collaborateur·rice·s, de partenaires et de collectivités

Contenus

- Tiers-lieux et culture
- Organisation de la gouvernance
- Modèles économiques mixtes
- Participation et place des usagers
- Coopération et écosystèmes territoriaux

Tarif

1100 €

Fin des inscriptions :

30 août 2021

Renseignements

+33 (0)4 76 44 95 05
formations@observatoire-culture.net
www.observatoire-culture.net

LE SPECTACLE VIVANT À L'AUNE DE LA PRIVATION CULTURELLE

Sylvie Pflieger, Yanita Andonova

Comment le spectacle vivant fait-il face à la fermeture de ses établissements (en particulier les théâtres) depuis un an ? Quelles sont les conséquences, à court et à plus long termes, de la pandémie sur ce secteur ? Qu'avons-nous appris durant la période de privation culturelle, imposée au public lors des différentes phases de confinement, sur le « monde d'après » que nous sommes en train de construire ? Telles sont les questions évoquées dans cet article, dans le cadre d'un projet de recherche sur le thème « spectacle vivant et pandémie », soutenu par le LabEx ICCA[1].

La pandémie, qui touche le monde entier depuis mars 2020, est en train de bousculer nos manières de vivre, de travailler, d'être ensemble et de consommer, avec des répercussions multiples sur les plans sanitaire, économique, psychologique, social. Parmi les secteurs d'activité les plus impactés, le secteur de la culture – et plus particulièrement le spectacle vivant, le cinéma, les musées et lieux de patrimoine – a subi les plus graves conséquences avec la fermeture sur plusieurs mois de ses établissements. Or les pratiques culturelles impliquent un déplacement du public sur les lieux culturels, que ce soit pour assister à un spectacle, voir un film, se rendre à une exposition ou visiter un monument historique. À l'opposé, on peut reconnaître que d'autres secteurs culturels ont pu surmonter la crise, comme celui du livre – grâce notamment au maintien de la réouverture des librairies à la suite du premier confinement au printemps 2020 – ou celui de la musique enregistrée qui a pu miser sur l'essor des technologies numériques.

La question du rôle du numérique dans les pratiques culturelles et le fonctionnement des activités culturelles n'est pas nouvelle, mais se pose avec encore plus de force dans le contexte de pandémie que nous vivons. Les deux dernières vagues de l'enquête du ministère de la Culture *Pratiques culturelles des Français* (en 2008 et 2018) mettaient déjà en lumière la montée en puissance du numérique dans ces pratiques culturelles, notamment pour les classes d'âge les plus jeunes. Le secteur de la musique enregistrée est l'un des plus concernés, et les résultats de ce marché présentés annuellement par le SNEP (Syndicat National de l'Édition Phonographique) montraient la place grandissante du numérique dans les ventes de musique enregistrée – ce qui a été confirmé dans un article du journal *Le Monde* du 17 mars 2021 intitulé « En 2020, la musique enregistrée a résisté, grâce à l'essor du streaming ». Qu'en est-il des autres activités culturelles, en particulier le spectacle vivant qui, par définition, implique la rencontre physique avec le public dans des lieux de partage et de création ? Sera-t-il impacté durablement dans ses dimensions artistiques et socio-économiques ? Quel rôle y occupera le numérique ? Quelle sera la place des plateformes, telles qu'Amazon qui, sous couvert de gratuité, ont saisi l'occasion de gagner de nouveaux publics ? Certes, pendant les périodes de confinement successives, les pratiques numériques ont pu apparaître pour certains comme une « bouée de secours » pour éviter de couper complètement les liens avec le public, mais qu'adviendra-t-il après la pandémie ?

Plusieurs tendances se font déjà sentir, même s'il est encore trop tôt pour en tirer des conclusions définitives. De nombreuses actions face au confinement sont mises en place pour palier la privation culturelle, et diverses expériences se sont développées visant à poursuivre la création, maintenir le lien, renforcer la solidarité, aller à la rencontre du public ; mais aussi pour essayer d'atténuer les effets négatifs de cette pandémie, en matière d'activité économique notamment.

LES PERTES ENCOURUES PAR LES INSTITUTIONS CULTURELLES

Selon un rapport du Sénat[2], on évalue à 590 millions d'euros la perte totale de chiffre d'affaires du spectacle vivant privé pour la seule période du 1er mars au 31 mai 2020. L'annulation d'une majorité de festivals durant la saison 2020 aurait entraîné des pertes de l'ordre de 383 à 535 millions d'euros, ce qui représenterait une perte totale pour l'économie –

“Le chiffre d’affaires du seul spectacle vivant aurait baissé de 39 % au cours des 9 premiers mois 2020 par rapport aux 9 premiers mois 2019.”

en considérant aussi les retombées touristiques – évaluée entre 1,5 et 1,8 milliard d’euros. Les pertes de chiffre d’affaires et de revenus pour le spectacle vivant musical, toutes esthétiques confondues, pourraient atteindre entre 1,7 et 2 milliards d’euros en 2020.

Selon une étude[3] du ministère de la Culture, l’activité économique du champ culturel a été profondément affectée durant le premier confinement. Sur les 9 premiers mois de l’année 2020, la perte de chiffre d’affaires du champ culturel serait de 15 % par rapport aux 9 premiers mois de 2019. Selon une estimation, on peut envisager en 2020 une baisse du chiffre d’affaires pour l’ensemble du champ culturel de 16 % par rapport à 2019, soit une perte de 14 milliards d’euros. Ces chiffres cachent cependant des divergences entre les secteurs : les plus sinistrés ont été la projection cinématographique (- 65 %) et le spectacle vivant (- 46 %).

Plus précisément, le chiffre d’affaires du seul spectacle vivant aurait baissé de 39 % au cours des 9 premiers mois 2020 par rapport aux 9 premiers mois 2019, et de 46 % pour l’année entière. Cependant, cette estimation ne prend pas en compte toutes les activités du spectacle vivant, notamment celle des petites compagnies indépendantes qui représenterait 61 % de l’activité du spectacle vivant. Si effectivement les structures subventionnées devraient survivre, la question reste ouverte pour ces petites compagnies indépendantes.

Concernant l’impact de la crise sanitaire sur le spectacle vivant, une étude[4] menée en septembre 2020 par la Direction générale de la création artistique (DGCA) du ministère de la Culture, a mis en évidence les éléments suivants :

- « *Les trois principales activités sur lesquelles la première séquence de la crise a eu une incidence sont sans surprise : la diffusion de spectacles (91 %), la production/répétitions (72 %) et les projets d’actions culturelles (63 %) ;*
- [il y a eu] *un report massif des productions y compris pour celles de fin d’année ;*
- [on a assisté] *à une chute drastique de la diffusion en 2020 (- 42 %) et les marges (écart entre recettes et dépenses de diffusion) se sont considérablement réduites (-83 %), ce qui fragilise fortement les créations à venir* ;
- *les stratégies de report créeront des embouteillages dans les programmations à venir* ;
- [on a assisté] *à une annulation massive de la participation aux festivals (en particulier pour les arts de la rue, les ensembles musicaux et la danse) et seuls 55 % des équipes interrogées déclarent avoir pu négocier les conditions d’annulation ou de report avec les structures de diffusion, 55 % des équipes interrogées déclarent avoir dû annuler des actions culturelles, ce qui représenterait un volume de 47 941 heures annulées et 2 282 artistes concernés* ».

Ces quelques résultats chiffrés mettent en lumière les difficultés auxquelles ont été confrontées les institutions culturelles, mais cachent des inégalités profondes entre les secteurs. En effet, le ministère de la Culture a mis en place un plan de soutien pour le théâtre, les arts de la rue et les marionnettes, mais en réalité une analyse plus approfondie du secteur culturel, et en particulier du spectacle vivant, met en évidence l’existence de grandes disparités. Entre une structure subventionnée – qui bénéficie de soutiens supplémentaires – et une petite compagnie totalement indépendante, ou des auteurs indépendants – qui risquent de passer au travers de ces diverses aides –, les écarts s’accroissent. Même si les grandes structures devraient probablement retrouver un équilibre sur plusieurs saisons, l’on peut véritablement craindre la disparition de nombreuses petites compagnies qui ne pourront pas survivre à cette crise sanitaire, et qui ont d’ores et déjà d’énormes difficultés à trouver des palliatifs temporaires à court terme. Un rapport[5] de l’Unédic, publié en mars 2021, va dans ce sens en montrant que l’activité du spectacle vivant privé en 2020 représentait 50 % de son activité de à 2019, contre 73 % pour le spectacle subventionné. Les ressources auraient ainsi diminué de moitié pour le secteur privé contre le quart pour le secteur subventionné.

On aurait tort de penser cependant, nous disent plusieurs responsables d’institution, « que le fond du problème est la crise sanitaire », « on n’attend pas que des réponses financières de la part de notre Ministère », « ce n’est pas juste une question d’argent », « le modèle a commencé à s’essouffler bien avant la crise de Covid-19 ». Il s’agit dès lors de « repenser l’économie et l’écologie », « apprendre à penser autrement », « changer notre façon d’agir », « remettre de la société dans la culture, pas uniquement du politique dans la culture », selon leurs propos. La crise ne fait qu’accélérer des changements en cours. Autrement dit, il est nécessaire de changer de point de vue sur le modèle socio-économique du secteur culturel, dans le « monde d’après » la pandémie.

LES ACTIONS ENTREPRISES POUR ALLER AU-DEVANT DU PUBLIC

De manière générale, on peut mettre en avant deux grandes catégories d’actions mises en œuvre par les institutions du spectacle vivant durant la période de la pandémie :

- Celles d’abord réalisées totalement à distance, via Internet et les réseaux sociaux, sur les sites institutionnels des théâtres, ou encore à travers des retransmissions audiovisuelles que l’on peut regrouper dans la catégorie « Le théâtre chez vous » ;

Celles, en particulier menées depuis l'été 2020, pour aller au-devant des populations, à l'extérieur et dans d'autres lieux : « Le théâtre hors les murs ».

Ces deux catégories d'action ne s'excluent pas mutuellement, les acteurs culturels pouvant opter pour des modèles hybrides qui associent des actions en distanciel à celles, ponctuelles, hors du lieu traditionnellement dédié aux représentations théâtrales.

« LE THÉÂTRE CHEZ VOUS »

Dès lors que l'on est « condamné à vivre distancément », comme le dit Joël Brouch, directeur de l'OARA, comment garder le lien avec le public ? Il s'agit de continuer à le rencontrer virtuellement, soit en transmettant des représentations de pièces intégrales, soit en innovant et en touchant le public d'autres manières, numériques principalement.

En suivant le slogan : « *Pour se divertir ou se cultiver, laissez le théâtre entrer chez vous* », l'Odéon a mis en place une action baptisée *Théâtre et Canapé*, en ressortant de ses tiroirs de précieuses captations de spectacles créés dans ses murs. *L'École des femmes, Le Misanthrope, Tartuffe*, mis en scène par Stéphane Braunschweig, sont en libre accès sur le site institutionnel, à découvrir depuis son canapé sans limitation de durée. La Comédie Française a organisé la lecture, par les comédiens de sa troupe, des passages de *À la recherche du temps perdu* de Proust, que l'on pouvait suivre en direct sur Facebook, et qui est disponible en replay sur YouTube ou en podcast sur SoundCloud.

> "Il est nécessaire de changer de point de vue sur le modèle socio-économique du secteur culturel, dans le « monde d'après » la pandémie."

Des résistances au « tout numérique » existent cependant. Plusieurs directeurs artistiques nous ont confié – à l'instar d'Anthony Thibault, directeur artistique de la jeune compagnie La Nuit te soupire, porteur du label « Jeunes textes en Liberté » – que la question de visibilité était devenue centrale, mais pas à n'importe quel prix. Les opportunités offertes par le numérique et les réseaux sociaux sont appréciées, mais la généralisation de la captation des œuvres est souvent contestée, car elle effacerait le silence, les bruits et le rire de la salle. Le rapport au temps est également différent quand on se déplace pour aller assister à une représentation et quand on allume son ordinateur pour visualiser un spectacle enregistré ou en ligne.

D'autres institutions misent sur des actions plus innovantes et pas forcément numériques (moins classiques que les captations de spectacles, vidéos, podcasts et interviews). Ainsi, le Théâtre de la Ville a organisé, dès le premier confinement au printemps 2020, des *Consultations poétiques* qui consistent en des « remèdes poétiques » par téléphone, d'une durée de 20 minutes, avec un comédien. Celui-ci, préparé et rémunéré pour cette opération, interroge son interlocuteur (préalablement inscrit sur le site du théâtre) sur la manière dont il vit le confinement et, selon ses réponses, lui conseille un poème qu'il lui lit à haute voix. Le comédien demande ensuite à la personne d'apprendre le poème, de le dire tous les matins et de le réciter à une personne aimée. Une centaine d'artistes ont accepté de participer à ces échanges inattendus, ces « prescriptions poétiques », qui connaissent un franc succès. À partir de ce modèle, les *Consultations scientifiques* ont vu le jour plus récemment (depuis décembre 2020), dans le cadre du programme *Arts et Sciences*.

« LE THÉÂTRE HORS LES MURS »

Pour nombre d'institutions, la raison d'être reste la création et la rencontre, le lien avec le public, car selon les propos de certains « le théâtre n'est pas fait pour l'écran », « si nous ne pouvons pas accueillir le public dans nos salles, c'est nous qui irons au-devant du public ».

En France, le ministère de la Culture a encouragé des projets hors les murs permettant des échanges entre artistes et habitants, quelle que soit leur région, les DRAC prenant le relais au niveau local. C'est ainsi que l'opération *Été culturel* a été lancée pour permettre l'émergence de nouveaux partenariats entre des acteurs culturels et des associations de solidarité, des caisses d'allocations familiales, des Ehpad, des hôpitaux, des structures pénitentiaires, etc. afin que le plus grand nombre de Français – et notamment ceux qui sont « exclus » de la culture – puissent prendre part à ces projets culturels. Ainsi, on estime que 8 000 artistes auraient été sollicités, 10 000 manifestations se seraient déroulées sur l'ensemble du territoire, 1 million de personnes auraient participé à ces ateliers et rencontres[6].

Plus précisément, quelques expériences réalisées par des institutions de spectacle vivant nous ont été rapportées lors de notre enquête[7]. Ainsi, Stanislas Nordey, directeur du Théâtre National de Strasbourg, affirme que, grâce à la mise en place du dispositif *La traversée de l'été* rassemblant 40 artistes et proposant plus d'une centaine de rendez-vous, un nouveau rapport au territoire était en train de voir le jour. L'idée étant de faire rentrer/vivre physiquement la culture dans les villages, les Ehpad, les centres de loisirs, sur la place publique, avec pour ligne directrice : « un accès à l'art ouvert à tous, surtout à ceux qui sont privés de vacances ». Les représentations étaient gratuites pour le public, mais les comédiens et les techniciens étaient rémunérés. De même, certains théâtres bénéficiant d'un jardin entourant leur

bâtiment, comme le Théâtre de la Ville (Espace Cardin) ou le Théâtre du Rond-Point, ont ouvert des scènes à l'extérieur, permettant aux artistes de produire des spectacles et des concerts devant un public en présentiel, même si le nombre de spectateurs était limité.

Plus généralement, indépendamment de la période estivale, de nombreuses troupes de théâtre ont décidé d'aller à la rencontre du public, en particulier dans les Ehpad, les lycées ou écoles, les hôpitaux… C'est ainsi que la Madani Compagnie a réussi à rassembler un groupe de lycéens et collégiens sur l'ensemble du territoire français pour présenter sa dernière pièce *J'ai rencontré Dieu sur Facebook* ; 60 représentations ont pu avoir lieu au printemps 2020, grâce au soutien de tous les théâtres sollicités afin de préserver « ces représentations avec une envie commune de maintenir une activité artistique pour la jeunesse » (Ahmed Madani, directeur de la Madani Compagnie). De même, à Cergy, la compagnie Théâtre en stock a joué derrière une grande plaque de plexiglas transportable dans les écoles, les bibliothèques ou les Ehpad ; selon le responsable éducation artistique et culturelle de La Villette, « les élèves ne viennent plus au théâtre, alors c'est le théâtre qui va à eux », et les pièces de théâtre ont ainsi été jouées en milieu scolaire.

Ces opérations menées dans le cadre de *L'été culturel* se sont d'ailleurs poursuivies à l'automne (jusqu'aux vacances de la Toussaint) prolongeant ainsi cet effort pour toucher le plus grand nombre de personnes, en particulier les jeunes, sur l'ensemble du territoire et leur faire prendre part à la vie culturelle.

Ces opérations, provoquées en partie par la crise sanitaire, ne doivent pas être sous-estimées car l'on peut effectivement penser que l'un des points clés du spectacle vivant réside dans le lieu de représentation. L'idée selon laquelle le théâtre va vers le public mérite d'être creusée, et l'on peut imaginer que se développent à l'avenir des lieux de diffusion de spectacles, sans lien à priori avec l'institution en tant que telle.

Il est important ici de nuancer la question de la nouveauté de ces actions menées par les institutions du spectacle vivant en France depuis le début de la pandémie. Depuis une dizaine d'années déjà, le Théâtre de la Poudrerie à Sevran a mis en place le concept de « théâtre de la socialité » pour aller à la rencontre des publics, sur un territoire dépourvu de salles de théâtre, et proposer des créations participatives dans un rapport de confiance avec la population. Avant de se rendre au domicile des habitants pour présenter le spectacle, les équipes artistiques et techniques organisent en amont des rencontres afin d'expliquer la démarche, tisser des liens. Le jour de la représentation, les spectacles sont suivis d'un débat et d'une collation, ce qui permet de renforcer les échanges entre spectateurs et acteurs. Ce genre d'initiatives existe depuis un certain nombre d'années, mais elles ont récemment gagné en visibilité avec la fermeture des lieux de spectacle. Les acteurs et les auteurs vont-ils s'emparer davantage de ces lieux et de ces logiques scéniques à l'avenir ? Y aura-t-il de nouvelles explorations esthétiques ? Quel va être l'impact du numérique sur les formes des représentations et les processus de création ?

Au-delà des conséquences dramatiques de cette pandémie – subies aujourd'hui notamment par les institutions du spectacle vivant, les acteurs et les auteurs, les différentes catégories de personnel travaillant dans ces institutions – et de la privation de loisirs culturels et d'enrichissement personnel subie par le public, il convient peut-être de regarder malgré tout l'avenir avec une certaine lueur d'espoir. En effet, cette période si particulière a permis aux différents acteurs d'inventer des palliatifs, de créer des « trésors de créativité », d'imaginer d'autres modes de relation avec le public, de se remettre en question. Et l'on peut penser qu'une réflexion générale sur l'avenir du spectacle vivant va se développer, en mettant en évidence les liens avec les territoires et les publics, la nécessité d'une diversification des lieux de diffusion, la remise en question de la temporalité actuelle (en matière de programmation, formules d'abonnement), permettant ainsi à la filière de mieux s'adapter à des circonstances imprévisibles et de se réinventer.

Sylvie Pflieger
Maître de conférences HDR à l'Université de Paris (CERLIS)
et
Yanita Andonova
Maître de conférences HDR à l'Université Sorbonne Paris Nord (LabSIC)

Coordonnatrices du projet Spectacle vivant et pandémie : quels nouveaux enjeux pour la filière ? *au sein du LabEx ICCA (Industries culturelles et création artistique). https://icca.univ-paris13.fr*

Le spectacle vivant à l'aune de la privation culturelle

NOTES

1– Le LabEx ICCA (Industries culturelles et création artistique. Numérique et Internet) est laboratoire de recherche interdisciplinaire centré sur les pratiques et les marchés de la culture, de l'art et du numérique. Il rassemble les équipes de plusieurs universités appartenant à différentes disciplines : sociologie, droit, communication, sciences de l'éducation, design.

2– Synthèse des travaux du groupe de travail Covid 19 « Création » de la commission de la Culture, de l'Éducation et de la Communication du 24-06-2020, étude commandée par le PRODISS.

3– Ludovic Bourlès, Yann Nicolas, Note de conjoncture *Impact de la crise sanitaire sur l'évolution des chiffres d'affaires enregistrés dans le champ de la culture. Année 2020* , ministère de la Culture et de la Communication.

4– Émilie Charpentier, « Impacts de la crise sanitaire sur les équipes de spectacle vivant », janvier 2021.

5– Impact de la crise sanitaire sur l'emploi intermittent dans le spectacle vivant en 2020.

6– Ministère de la Culture, dossier « L'Été culturel : bilan et perspectives ».

7– Entretiens menés auprès de responsables d'institutions théâtrales dans le cadre de notre recherche pour le LabEx ICCA.

ENTRE CONTRAINTE ET CRÉATIVITÉ : LE SPECTACLE VIVANT FACE À L'OFFRE CULTURELLE DIGITALE

Entretien avec **Benoît André** et **Laurent Sellier**. Propos recueillis par **Francis Gelin**.

Après une année et demie éprouvante, de reports divers en annulations fermes, les institutions culturelles font le bilan de cette période durant laquelle elles ont dû composer sans la présence du public en inventant d'autres formes et façons de faire pour exister. Benoît André (directeur de La Filature, Mulhouse) et Laurent Sellier (directeur de Bords[2] scènes, Vitry-le-François) nous font ici le récit de leur expérience, notamment en matière de digitalisation, et de ce qu'ils en retirent pour l'avenir tant du point de vue de la création, de la médiation, que de modèles économiques à redéfinir.

***L'Observatoire* – Depuis un an, la crise sanitaire a profondément impacté la vie artistique et culturelle. Comment cette période interroge-t-elle le projet de votre établissement ?**

Laurent Sellier – La question se pose à plusieurs niveaux : la programmation est impactée par les reports et reprogrammations, développant le sentiment de faire du surplace (ce qui est à la fois contraire aux habitudes antérieures et peu propice à la dynamique de changement à laquelle la période nous confronte) ; l'équipe est impactée, car le projet perd du sens à mesure que l'incertitude gagne du terrain ; l'organisation et les moyens techniques sont également impactés par l'irruption soudaine de la digitalisation de l'offre culturelle que nous n'avions pas anticipée.

Benoît André – Pour ma part, j'ai été nommé en juillet 2019 et j'ai pris mes fonctions le 1er janvier 2020. Deux mois et six jours après, je devais annoncer à l'équipe de Julien Gosselin, prête à jouer sur le plateau de la grande salle de La Filature, que le Département du Haut-Rhin avait pris la décision, avant le reste de la France, d'interdire les rassemblements de plus de 50 personnes ; ce qui, de fait, annulait la représentation du soir. Autant dire que mon baptême du feu est particulier : ma première programmation, pour la saison 2020/2021, est construite en intégrant une belle série de reports… et elle n'a pas lieu ! Mais le manque le plus significatif pour moi est de ne pas avoir la possibilité de découvrir, de rencontrer, d'écouter, de comprendre les publics de La Filature, un théâtre où se croisent trois saisons : celle de la Scène nationale et sa galerie d'exposition bien sûr, mais aussi celle de l'Opéra national du Rhin (lyrique et ballet) et celle de l'Orchestre symphonique de Mulhouse. Néanmoins, mon projet n'est pas « bloqué » : l'environnement institutionnel et partenarial dans lequel évolue La Filature est ouvert au dialogue et favorable à la culture en général – situation suffisamment rare pour le souligner. Cet état de fait m'a permis de lancer des dynamiques et d'engager certains axes structurants malgré la situation complexe née de la pandémie. Nombre de projets sont prêts, financés pour la plupart, mais gelés, n'attendant plus que la réouverture des salles pour être mis en action et rencontrer le public.

***L'Observatoire* – La fermeture des lieux culturels a entraîné de nouvelles dynamiques de création et de diffusion par les technologies numériques. Votre engagement s'est manifesté en ce sens quand vous avez pris l'initiative de nouvelles actions. Quelles étaient-elles et quels objectifs visiez-vous en les entreprenant ?**

B. A. – Dans le contexte particulier de Mulhouse, ville touchée très violemment par la pandémie, une forme de retenue s'imposait dans la manière de renouer le lien avec les spectateurs de la Scène nationale. Mon premier réflexe a été celui des mots, de l'écriture, avant le recours au numérique. Le projet *Lettre à ma ville*, invitant les Mulhousiens à adresser une lettre à leur ville, a été un premier pas pour les sortir de l'état de sidération qu'ils traversaient. Nous avons eu recours, comme beaucoup de lieux, à la diffusion sur le Web de spectacles anciens ou d'archives liées à la vie du théâtre, mais le « vrai » recours aux nouvelles technologies s'est imposé avec le second confinement, au moment où nous commencions à annuler une seconde fois des projets déjà reportés. Il s'agissait pour moi de sauvegarder la dynamique de reprise que la rentrée avait trop brièvement esquissée : maintenir du lien avec nos spectateurs fidèles, partager avec ceux-ci (et d'autres plus lointains) les activités menées malgré le confinement dans nos maisons, accueillir malgré

tout les créations prévues en résidence, permettre aux équipes permanentes et intermittentes, artistiques et techniques, de poursuivre leurs activités.

L. S. – Au départ, nous avions deux objectifs : occuper le terrain pour ne pas perdre le contact avec les publics, ne pas se faire oublier, et offrir des espaces de création et de représentation aux équipes artistiques (jouant ainsi pleinement notre rôle de diffuseur). Nous nous sommes donc investis dans deux directions, conformément à nos missions liées aux musiques actuelles et aux arts de la scène : une série de concerts réguliers, en direct et en streaming (depuis novembre 2020), sous l'appellation d'*Orangeades* ; et des récits en musique, commandés à des binômes comédien·ne·s/musicien·ne·s, destinés à être diffusés à travers des parapluies sonores (en partenariat avec Césaré - CNCM de Reims). Ce second format est moins numérique dans son approche, mais il est « covid-compatible » puisqu'il est conçu pour un ou deux spectateurs en déambulation, accueillis en dehors de nos locaux dans le respect des règles sanitaires. Néanmoins, pour les deux aspects de cette programmation alternative, ce sont les moyens techniques développés en interne depuis le début de la crise (pour l'enregistrement audio et la captation vidéo) qui sont au cœur de la faisabilité économique de ces réalisations.

***L'Observatoire* – Ces initiatives sont-elles construites avec un accompagnement particulier en matière de médiation auprès de leur auditoire ? Le public en ligne doit-il être considéré comme un public à part entière et quels retours fait-il sur ces propositions ?**

L. S. – Cette question est sensible et recoupe celle du marketing digital. Très clairement, nous jouons les apprentis sorciers dans ce domaine car la culture de ces enjeux nous était pratiquement inconnue. Passer des formes de médiations traditionnelles centrées sur la rencontre, l'échange, le porte-à-porte, à la promotion de contenus en ligne n'a rien de naturel et provoque un choc culturel au sein de l'équipe. Pour l'instant, notre action se concentre sur les réseaux sociaux et les médias avec quelques bonnes surprises. Par exemple, le changement d'échelle qu'offre le streaming nous a permis de passer d'une audience locale à une audience nationale et a attiré l'attention de la délégation régionale de Radio France en Grand Est qui relaie à présent nos annonces (ce qui n'était pas le cas auparavant) ; mais également la constitution d'un petit noyau de fidèles autour des *Orangeades* qui exprime sa satisfaction de pouvoir assister à des propositions en live.

B. A. – Il y a plusieurs approches possibles. Une première option consiste à faire appel aux réseaux de diffuseurs audiovisuels existants afin de bénéficier de leur « force de frappe » pour toucher de nouveaux publics, au-delà des cercles habituels de spectateurs. Cette solution confortable est vite devenue impraticable compte tenu de l'embouteillage de propositions convergeant vers les opérateurs. La seconde option implique de prendre appui sur des supports construits ou développés par nos structures et nécessite, en effet, un dispositif de médiation adapté. Pour le festival Les Vagamondes, nous avons ainsi expérimenté un format numérique offrant aux spectateurs une double approche : une pratique festivalière classique, intense, avec une mise en ligne progressive de soirées thématiques permettant de visionner plusieurs spectacles, rencontres, films… ; ou un parcours « à la carte », plus souple, rendu possible par des périodes de streaming de quelques jours et la prolongation du festival pour une semaine durant laquelle toute la programmation était accessible. Le public a clairement plébiscité l'option « à la carte » avec une progression très nette du nombre de vues d'un jour à l'autre et un phénomène de bouche-à-oreille visiblement efficace.

> "Doit-on singer ce que font les studios de télévision – avec plus de moyens et d'audience – ou inventer de nouvelles formes ?"

***L'Observatoire* – Au-delà d'un canal de transmission technique, le numérique induit-il, de la part des artistes et des programmateurs, des fabriques d'objets artistiques spécifiques et dans quelles conditions de diffusion ?**

L. S. – C'est toute la question… Doit-on singer ce que font les studios de télévision – avec plus de moyens et d'audience – ou inventer de nouvelles formes ? La réponse penche naturellement vers la seconde proposition pour laquelle le chantier reste ouvert. Nous nous engageons à ce titre dans une démarche de labo de recherche avec La Spirale – Compagnie Jean Boillot afin d'expérimenter et d'explorer les nouveaux modes de narration numériques, en y associant des auteurs, des comédiens, des techniciens et des groupes de publics.

B. A. – À mes yeux, c'est une question en devenir. Mis à part les tables rondes, débats et autres actions périphériques aux spectacles – qui, filmés et diffusés sur le Web, gagnent en audience sans perdre de leur qualité –, je ne considère pas le numérique comme une solution pérenne pour les spectacles eux-mêmes que le média audiovisuel a (sauf exception) tendance à réduire, à trahir. En revanche, le numérique prendrait pleinement sens si les artistes concevaient un objet intégrant ses contraintes, ses qualités et ses défauts. Par exemple – et ce n'est pas anecdotique pour moi –, l'un de nos plus beaux succès en ligne, lors de notre festival Les Vagamondes, est la vidéo de la danseuse espagnole Rocío Molina qui a clairement pensé et écrit *pour* la caméra, y compris dans son approche du plateau où elle a anticipé le positionnement des caméras.

***L'Observatoire* – Ces formes artistiques en ligne réclament-elles de nouveaux modèles de partenariats ?**

B. A. – La question des modes de production se pose en effet. Sauf à disposer d'une équipe audiovisuelle compétente capable de réaliser des captations de qualité, il faut soit mobiliser les lignes budgétaires nécessaires soit s'associer aux acteurs classiques de la production et diffusion audiovisuelles (mais comme évoqué précédemment l'abondance des propositions soumises à ceux-ci réduit considérablement les chances d'aboutir de chaque projet). Des modèles de production originaux émergent cependant, prenant appui sur des logistiques partenariales. À titre d'exemple, le festival Les Vagamondes a réussi sa mutation numérique grâce à l'engagement de partenaires qui ont « joué le jeu » : une société de production apportant ses compétences et sa capacité à mobiliser des aides du CNC, un réseau de chaînes de télévision régionales, et un quotidien régional pour la mise en ligne des vidéos sur une plateforme existante. Des logiques partenariales doivent aussi entrer en ligne de compte pour offrir une réelle visibilité publique aux supports rendus accessibles en ligne (crosspostage[1], relais média, échanges de visibilité…).

L. S. – Cette question est antérieure à la situation actuelle et se pose depuis de nombreuses années dans le champ de la production des arts numériques qui travaillent au rapprochement entre technologies et création. L'urgence de la crise en accélère la prise de conscience et l'augmente de la nécessité de s'adresser à un large public, sous peine d'une remise en cause des fondamentaux de nos missions et donc de nos moyens. Nous n'en sommes pas là, car l'espoir d'un retour à la normale semble raisonnable, mais nous aurions intérêt à réfléchir à long terme à cette convergence et/ou cohabitation entre

> "Le numérique prendrait pleinement sens si les artistes concevaient un objet intégrant ses contraintes, ses qualités et ses défauts."

formes artistiques liées au spectacle vivant et offre numérique, au risque de disparaître à la prochaine crise. Donc, au-delà des modèles de partenariats, ce sont les modèles économiques qu'il faut questionner.

***L'Observatoire* – L'offre numérique s'est imposée dans une période sanitaire exceptionnelle qui ne rendait pas accessibles les lieux culturels et artistiques. Reste-t-elle conjoncturelle dans votre projet artistique ou entendez-vous poursuivre dans cette voie quand le présentiel redeviendra d'actualité ? Dans cette hypothèse, comment entendez-vous traiter cette offre numérique ?**

B. A. – Les expériences menées durant cette année particulière me conduisent à envisager le numérique avec prudence. Concernant le spectacle vivant, je reste très prudent quant aux captations sur scène, mais serai attentif aux projets artistiques fondés sur les nouvelles technologies dès lors qu'ils sont pensés, construits, imaginés *pour* le numérique. La Filature prévoit en revanche de rendre accessibles sur le Web les actions périphériques aux spectacles (tables rondes, rencontres, débats…) qui gagnent clairement en visibilité. Le numérique optimise ainsi l'investissement en temps, énergie et mobilisation autour de ces actions souvent limitées à un public cible restreint. Attention, je n'exclus pas ici les captations classiques, mais sous quelques réserves : si le support numérique permet de les rendre accessibles à des publics éloignés ou empêchés (milieu hospitalier ou du handicap, milieu carcéral, réseaux du troisième âge…), et si un réalisateur de talent se penche sur le sujet. Là aussi le numérique demeure un recours justifié pour « donner accès à ».

L. S. – Ce qui était pour nous conjoncturel et presque spontané commence à être envisagé de manière pérenne. Comment imaginer aujourd'hui ne pas capitaliser sur les compétences techniques acquises, sur les nouvelles opportunités de médiatisation de nos activités, sur la curiosité des publics qui se sont ouverts à ces formats ? Mon intuition est qu'il va falloir apprendre à juxtaposer les propositions : un concert en public diffusé en streaming (dans le cadre de nos missions d'accompagnement et de découverte par exemple), de nouvelles narrations numériques, des formes de médiations pour faire entrer les artistes « en visio » chez les gens… Cependant, même s'il faut souligner le soutien des pouvoirs publics dans cette période, nous sommes bien seuls pour avancer sur ces questions. Et j'ai parfois peur que nous ne soyons trop en retard au regard des concerts qui réunissent déjà des milliers de spectateurs/joueurs sur les plateformes de jeux vidéo.

Entretien avec ***Benoît André***
Directeur de la Scène nationale La Filature, Mulhouse
et
Laurent Sellier
Directeur de la scène conventionnée Bords[2] scènes, musiques actuelles et arts de la scène, Vitry-le-François

Propos recueillis par ***Francis Gelin***
Directeur général de l'Agence culturelle Grand Est

Entre contrainte et créativité : le spectacle vivant face à l'offre culturelle digitale

NOTE

1– Le crosspostage (ou publication croisée) est le fait d'envoyer un message simultanément à plusieurs forums, listes de diffusion ou groupes Usenets. Définition donnée par Wikipédia [NDLR].

LE THÉÂTRE À DISTANCE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Franck Bauchard

La crise sanitaire a imposé de nouvelles coordonnées à la vie sociale, articulée subitement autour de la polarité entre le « présentiel » et le « distanciel ». Avec la transposition de la vie sociale sur les plateformes numériques, le théâtre – art fondé par excellence sur la coprésence des acteurs et des spectateurs – s'est retrouvé en porte-à-faux. Une enquête historique, témoignant de formes anciennes de théâtre à distance, ainsi qu'un regard sur les expériences actuelles montrent que le théâtre est susceptible de se réinventer à distance pour proposer de nouvelles formes de présence jusqu'à questionner la vie théâtrale dans son ensemble. Aussi s'agit-il de recontextualiser certains débats contemporains dans une perspective historique et comparatiste pour mieux prendre la mesure des mutations en cours.

THÉÂTRE ET SPECTACLE VIVANT

La définition juridique du spectacle vivant en France est établie depuis 1999 et stipule la coprésence physique des interprètes et du public. En effet, l'ordonnance sur les spectacles du 13 octobre 1945 a été modifiée en 1999 pour se recentrer sur les spectacles vivants « *produits ou diffusés par des personnes qui, en vue de la représentation en public d'une œuvre de l'esprit, s'assurent la présence physique d'au moins un artiste du spectacle percevant une rémunération* »[1]. À la relecture des débats de l'époque autour de la notion de « spectacle vivant », on sent combien le souci du législateur a été de définir un critère discriminant entre le spectacle vivant et « *les spectacles cinématographiques et audiovisuels* ».

La recherche d'un critère discriminant entre le secteur de la création dans le spectacle et les industries culturelles ne peut se comprendre qu'en raison de certains points communs entre les deux secteurs. Le spectacle vivant désignait, à l'époque, le direct (par contraste avec le différé) ; comme nous distinguons aujourd'hui le live et l'enregistré. La notion de « spectacle vivant » était alors indissociable de l'inscription du théâtre, de la musique ou de la danse dans un écosystème plus vaste des médias fonctionnant sur une polarité entre le direct et l'enregistré.

Se plonger dans la culture des années 1950 – qui voit l'émergence de nouveaux médias de masse comme la radio, la télévision ou le cinéma –, c'est s'immerger dans un univers où la notion de présence circule d'un média à l'autre.

Le critique de cinéma, André Bazin, s'attache à l'époque à définir les caractéristiques de la télévision : « *La télévision fait apparaître une notion nouvelle de présence* » constate-t-il avant de valoriser la télévision comme un « art du direct », un « art de la présence » et un « art de l'intimité ». Cette proximité du théâtre et de la télévision, où se révèle l'humain, se combine parfaitement dans « la dramatique télévisée » ou le « théâtre télévisé » qu'il oppose au « théâtre filmé ». La télévision devient alors « *la présence du théâtre avec l'ubiquité du cinéma* »[2].

Plutôt que la culture à domicile, la télévision permet d'accueillir « le monde chez soi » : « *Ce que le petit écran vient d'abord satisfaire, c'est notre moderne besoin de présence au monde. Le merveilleux technique que constitue le transport instantané des images n'a d'intérêt que par le merveilleux moral qui lui correspond : l'ubiquité à portée de tous* »[3] conclut alors le critique des *Cahiers du cinéma* (dont le premier numéro est sous-titré « revue mensuelle du cinéma et du télécinéma ») et de *Radio-Cinéma-Télévision* (ancêtre de *Télérama*), dont la vocation était alors de guider un public populaire dans les nouveaux médias de son époque.

Ce bref rappel historique permet de mieux comprendre la requalification opérée en 1999 par le législateur sur la notion de « spectacle vivant ». Il remet aussi en perspective les enjeux qui entourent les formes de propositions théâtrales en ligne.

Avec l'ordonnance de 1999, on peut considérer que le spectacle vivant désigne désormais deux choses à la fois : une coprésence physique incluant la notion de direct, sans s'assimiler à lui. Certes, coprésence physique et direct vont de pair au théâtre – même si la scène peut intégrer des images ou de la musique préenregistrées –, pourtant ces deux notions sont dissociables, le direct relevant d'une qualification du temps et la coprésence physique relevant de l'espace.

Ce que la crise sanitaire a révélé, c'est une dissociation entre le direct et la coprésence physique. Ce qui était tenu pour évident, soudain ne l'est plus.

Cette dissociation a pris une double forme. D'un côté, la coprésence physique est devenue l'alpha et l'oméga d'une revendication politique de réouverture des lieux culturels – au-delà même du secteur du spectacle vivant puisque celui des arts plastiques a réclamé à son tour la nécessité d'une coprésence physique avec l'œuvre d'art pour légitimer l'ouverture des lieux d'exposition –, le vivant se dissociant alors du direct, oblitérant ainsi sa définition originelle. De l'autre côté, les expérimentations de théâtre à distance se sont multipliées, affirmant la primauté du direct dans la définition du spectacle vivant jusqu'à s'affranchir de la notion de coprésence physique.

LE THÉÂTRE À DISTANCE AVANT ZOOM

Pour nommer la floraison des offres théâtrales sur les plateformes numériques – de Zoom à l'ensemble des réseaux sociaux, de Twitter à TikTok –, nous préférons la notion de « théâtre à distance » à celles de « théâtre en ligne », « théâtre virtuel » ou encore « théâtre numérique ».

Le théâtre à distance permet d'inscrire les expérimentations actuelles dans l'histoire plus longue de la relation entre le théâtre et les technologies de communication à distance. Cette histoire permet de constater que le théâtre à distance s'est développé bien avant l'essor du numérique.

À la fin des années 1870, A. Graham Bell a ainsi créé une forme d'opéra à distance, entre Boston et New York, pour mettre au point son invention du téléphone. Avec le théâtrophone, conçu par Clément Ader en 1881, on sortait de l'expérimentation pour mettre au point un dispositif permanent de théâtre à distance (accessible sur abonnement) pour les spectateurs des grands établissements de théâtre et d'opéra parisiens. Ce qui apparaît aujourd'hui comme une curiosité a tout de même structuré, pendant cinquante ans, une forme de pratique régulière d'accès au théâtre.

Nous pourrions poursuivre avec les liens entre le spectacle vivant et la radio, puis la télévision, mais l'évocation du théâtrophone est suffisante pour marquer l'idée que le théâtre à distance n'est pas assimilable au numérique. Le théâtre en ligne plonge ses racines dans les technologies de communication à distance d'il y a plus d'un siècle. Du Théâtre national de La Colline au Théâtre de la Ville, à Paris, il est intéressant de relever que des directeurs de théâtre, face à la fermeture de leurs établissements, ont d'abord proposé, pour maintenir un lien avec le public, des textes lus par des comédiens au téléphone.

Si les expériences de théâtre en ligne ne sont pas assimilables au numérique, il n'en reste pas moins qu'Internet a suscité, dès son origine, un nouvel essor de la « télé-performance ». Alors que de nombreux spectateurs ont découvert le théâtre en ligne pour la première fois en 2020, la chercheuse et artiste Christina Papagiannouli s'est amusée à demander à des artistes du monde entier de documenter, par une vidéo, leur première performance en ligne. Son montage vidéo, intitulé ironiquement *Before the first*, retrace des performances qui se sont déroulées entre 1992 et 2019 sur une variété de médiums, du Minitel à Zoom. Pour ma part, je me souviens encore de cette performance de Georges Coates, en 1995, au cours de laquelle l'allumette d'un acteur en Californie enflammait une forêt en Australie.

Il serait cependant un peu rapide de conclure qu'il n'y a « rien de nouveau sous le soleil » en 2020 au sujet du théâtre à distance. En effet, il s'est produit un phénomène sans précédent depuis un an : l'inscription des formes de théâtre à distance au cœur des enjeux de la vie théâtrale.

LES EXPÉRIENCES BRITANNIQUES ET AMÉRICAINES

Pour prendre la mesure de ce déplacement des enjeux du théâtre à distance, nous nous proposons de rendre compte de la manière dont les scènes britanniques et américaines se sont saisies de ces nouvelles formes de propositions en direction du public. En menant, depuis un an, une veille sur l'actualité du théâtre dans ces deux pays, j'ai été frappé par la clarté des débats et des discours ainsi que par la qualité des initiatives menées sur ce terrain.

Ces deux scènes ont vécu des expériences très différentes. En Grande-Bretagne, le mouvement a précédé la crise sanitaire. Il s'est appuyé sur une coévolution et coconstruction entre les institutions et les pratiques culturelles qui ont contribué à la mise en place de formes de théâtre à distance depuis une bonne dizaine d'années.

Ces pratiques ont été si bien installées que des enquêtes auprès des publics ont été lancées pour mieux connaître la réception de ces propositions : elles révèlent notamment que les publics font la part des choses entre les deux types d'expériences en ligne et in situ ; que les expériences en ligne diversifient les publics ; et que ce mouvement ne se fait pas au détriment de la fréquentation des théâtres ou des perspectives de tournées.

La recherche pragmatique des moyens de répondre à des pratiques culturelles, au niveau institutionnel, s'est traduite par la création de formats de programmation adaptés. L'exemple britannique est intéressant, car il témoigne d'une approche informée, méthodique et systématique qui est le propre d'une politique culturelle.

L'exemple américain est plus complexe. Le théâtre américain n'était pas du tout impliqué dans le théâtre à distance. C'est la décision du principal syndicat des acteurs d'interdire à ses membres de jouer qui a provoqué une ruée des artistes sur Internet. Ce qui a été frappant dans ce contexte, c'est la manière dont des auteurs et des acteurs

se sont saisis – avant même les metteurs en scène et les théâtres – des possibilités offertes par Internet. Il en a résulté une floraison de propositions explorant divers formats, sur Zoom, les réseaux sociaux, ou créant des formats complètement originaux.

Ce basculement peut paraître d'autant plus surprenant que la scène américaine est loin d'être technophile, mais la volonté de trouver à tout prix des moyens de rester en contact avec leur communauté a poussé les théâtres à développer des propositions en ligne, notamment à travers les réseaux sociaux (ceux-ci étant déjà mobilisés dans le cadre de leur politique de marketing).

L'un des résultats de ce mouvement a été une diversification énorme de l'offre aux spectateurs et la création de formes propres au médium, reposant sur des narrations complexes et des environnements visuels sophistiqués. Des voix nouvelles se sont fait entendre, révélant un décalage entre la programmation des théâtres et des forces artistiques émergentes. Le mouvement *Black Lives Matter* a « enfoncé le clou » sur cette question, au point que les deux crises se sont renforcées mutuellement dans leurs effets. Ce contexte, doublement nouveau, interroge aujourd'hui la structuration même du théâtre américain. Des débats se sont engagés sur son modèle économique, sur les formats des programmations, sur les modes de relation au public, et bien sûr sur la diversité des scènes et des récits véhiculés par les théâtres. La vitalité des formes en ligne a fini par susciter et structurer un débat plus général sur l'organisation de la vie théâtrale.

La presse et les médias ont joué un rôle décisif dans ce mouvement. Ils ont non seulement relayé les propositions dans leurs colonnes, mais ont aussi interrogé ces nouvelles formes et les ont mises à la fois en perspective et en débat.

Ce point me semble capital : la vie culturelle s'organise toujours à partir des médiations successives d'un réseau d'acteurs. À la faveur de la crise, ces médiations se sont réorganisées autour de nouveaux objets. En réorganisant leurs rubriques théâtrales autour des propositions existantes – donc en ligne –, les grands journaux américains et la presse culturelle ont contribué à informer et sensibiliser le public non seulement sur les nouvelles formes de la vie théâtrale, mais aussi sur la manière dont ces nouvelles formes de relation avec le public en ligne pouvaient revitaliser le lien avec les spectateurs au sein de l'édifice théâtral.

L'effervescence créatrice a été telle qu'elle a conduit à un litige juridique entre le syndicat des acteurs de théâtre (Actors Equity Association) et le syndicat des professionnels des industries culturelles (SAG-AFTRA). Le spectacle vivant étant défini aux États-Unis par le direct, le syndicat des acteurs n'autorise pas la captation filmique des représentations théâtrales. Avec la multiplication des streamings proposés en direct, mais aussi en replay, il était nécessaire de statuer sur le fait de savoir si l'enregistrement des streamings était du ressort du syndicat des acteurs ou de celui du cinéma. Les deux syndicats ont abouti à un accord permettant à leurs membres de présenter les streamings en direct ou en différé, dans l'optique de soutenir au mieux l'emploi des acteurs. Il est probable que ce conflit rejaillira quand la crise sanitaire sera passée et que la distinction entre le direct et le préenregistré retrouvera sa capacité à organiser les modes de fonctionnement des milieux culturels.

VERS UNE SCÈNE ÉLARGIE ?

Au début des années 1990, je tenais la rubrique « théâtre et nouvelles technologies » de la *Revue du théâtre* d'Actes Sud, dans laquelle je rendais compte des premières expériences théâtrales sur Internet. Entre 2007 et 2011, j'organisais une confrontation systématique entre la scène et des environnements numériques, dans le cadre des *Sondes* de La Chartreuse (dont j'étais le directeur artistique). Ces diverses époques se télescopent dans le regard que je porte aujourd'hui sur le théâtre à distance.

Mais le contexte est différent : entre-temps, les pratiques culturelles numériques se sont considérablement développées au point de voir émerger aujourd'hui une catégorie de pratique dite « tout numérique ». À l'espace ouvert du cyberespace s'est substitué un verrouillage d'Internet par des plateformes numériques. Les réseaux sociaux – qui apparaissaient au départ comme une simulation du social – sont devenus les vecteurs d'une modélisation de la société.

Une fois la crise passée, l'urgence sera de retrouver un théâtre en ordre de marche ; mais nous sortirons peut-être de cette crise avec des questions nouvelles : comment les théâtres peuvent-ils répondre aux pratiques culturelles en ligne ? Comment toucher ces nouveaux publics et rendre accessible le théâtre autrement ? Avec quels formats ? Comment favoriser une circulation des pratiques entre les plateformes numériques et le « in situ » ? Comment inventer de nouvelles formes de présence et de circulation entre la scène et la salle ? Comment créer une scène élargie, métaphore d'une conscience élargie d'un monde, où le réel et le numérique s'imbriquent ? Ces questions qui se posent aujourd'hui sont autant de questions en suspens, bien au-delà de la crise sanitaire, pour le théâtre de demain.

Franck Bauchard
Chercheur associé au laboratoire LLA-CRÉATIS de l'Université de Toulouse
Ancien directeur de l'Institut Techné de l'université de l'État de New York à Buffalo

Le théâtre à distance à l'ère du numérique

NOTES

1– Loi n° 99-198 du 18 mars 1999 portant modification de l'Ordonnance n° 45-2339 du 13 octobre 1945 relative aux spectacles, https://www.irma.asso.fr/Reforme-de-l-Ordonnance-de-45 [NDLR].

2– Bazin, A., « Place au théâtre, surtout quand il convient admirablement à la télévision », *Radio-Cinéma-Télévision,* n° 199, 8 novembre 1953, *EC I,* p. 1279.

3– Bazin, A., « Où en est la télévision ? Le monde chez soi », *France-Observateur*, n° 295, 5 janvier 1956, in *EC II*, pp. 1871-1873.

OUTILS NUMÉRIQUES ET SPECTACLES VIVANTS :
DE L'HUMAIN DANS LA MACHINE

Entretien avec **Rocio Berenguer** et **Joris Mathieu**. Propos recueillis par **Maxence Grugier**.

Si les technologies numériques s'imposent aujourd'hui par leur omniprésence, c'est l'occasion pour les arts vivants de relever de nouveaux défis en matière d'écriture, d'accès, de dramaturgie ou de scénographie, tout en s'interrogeant sur les relations qu'entretiennent science, recherche et création. Pour Rocio Berenguer et Joris Mathieu, créateurs d'œuvres hybrides et politiques, le spectacle vivant – en tant que lieu de rencontres et d'expériences – doit se confronter aux technologies numériques, et s'en emparer, pour les rendre plus humaines.

Les technologies du monde numérique s'invitent désormais couramment dans les arts et le spectacle vivant. Sur scène et dans l'espace public, des outils initialement conçus à des fins commerciales et industrielles (informatique, intelligence artificielle, robotique, réalité virtuelle) s'emparent de nos imaginaires et jouent avec nos émotions, quand ils ne deviennent pas de véritables véhicules de narration théâtrale, philosophique, poétique… et politique !

Qui sont ces artistes que le croisement de l'art et de la technologie inspire, et comment envisagent-ils la création dans un environnement numérique ? Comment vient-on à l'utilisation de ces outils ? Qu'est-ce que les détournements d'usage, nécessaires à leur utilisation dans le cadre de la création, révèlent de ceux qui les pratiquent, de notre époque et de notre culture ? Réponses avec Rocio Berenguer, dramaturge, chorégraphe et artiste transdisciplinaire, fondatrice et directrice artistique de la compagnie Pulso, et Joris Mathieu, auteur, metteur en scène, et directeur du Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon.

OUTILS NUMÉRIQUES ET ÉCRITURE

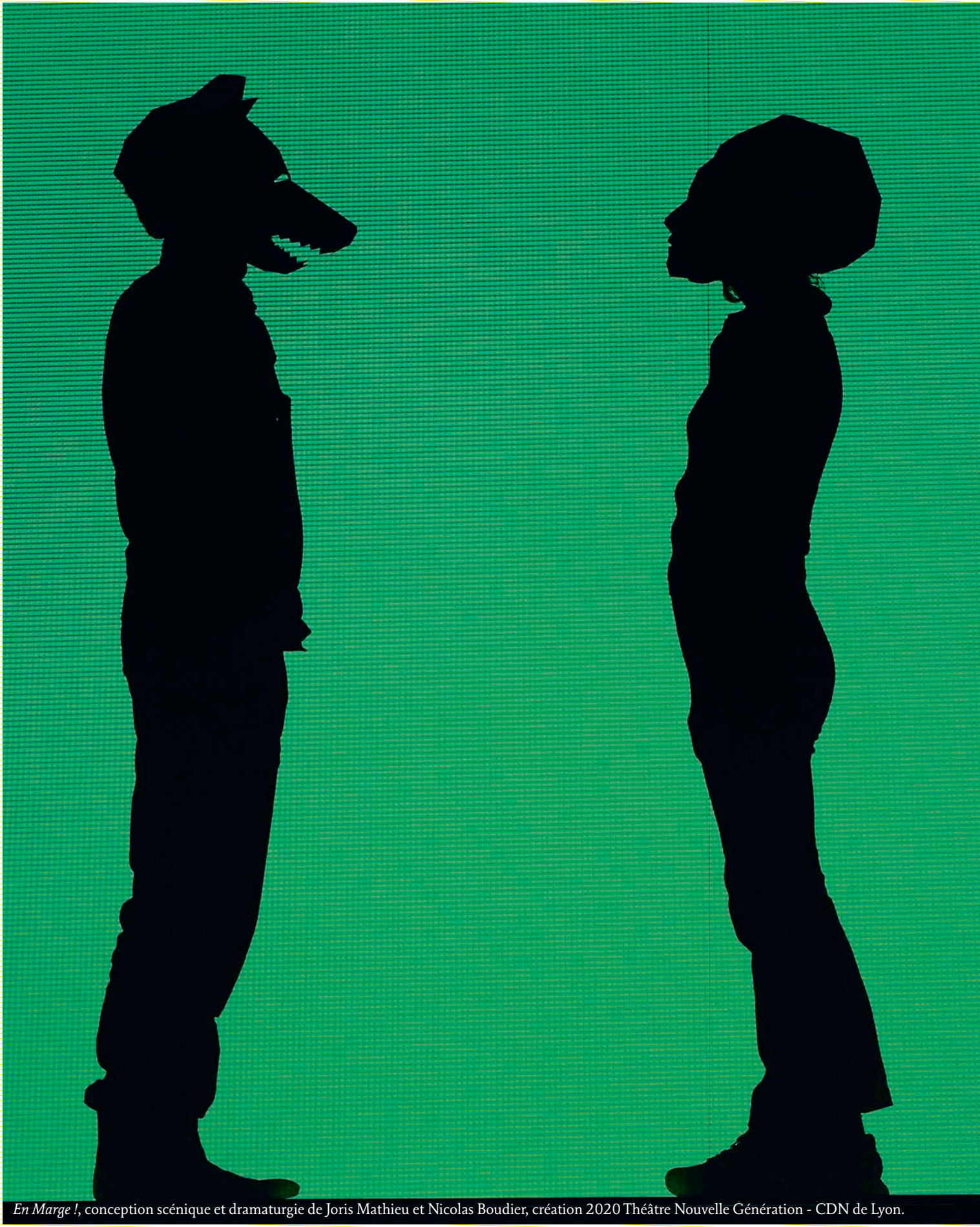
***L'Observatoire* – Rocio Berenguer, au cours de l'un de nos entretiens, vous m'avez expliqué que votre première passion artistique était l'écriture. Qu'est-ce qui vous a finalement portée vers la création de spectacles vivants dans un environnement numérique ?**

Rocio Berenguer – J'ai toujours écrit, et je m'intéresse toujours à l'écriture. Pour autant, je n'oublie pas ma première expérience professionnelle dans l'audiovisuel, pour la télévision espagnole, quand j'étais très jeune. C'est un domaine que j'aime toujours. Tout comme le cinéma. La première chose que j'ai écrite était le script d'un court-métrage. Quand j'ai déménagé en France et que j'ai commencé à travailler sur ma première création, j'ai cherché à combiner des images dans un spectacle « comme au cinéma », dans le cadre d'une performance live (un domaine auquel je suis également très attachée). Dans le spectacle vivant, il y a ce rituel de l'« ici, maintenant ». C'est un acte de coprésence et de prise de risque qui n'existe pas dans le cinéma ou la retransmission d'une œuvre enregistrée, et auquel je tiens beaucoup. C'est d'ailleurs autour de ces questionnements que j'ai engagé une première collaboration avec un développeur informatique : comment peut-on faire du montage vidéo en live à partir de ce qui se passe sur une scène ? Comment rendre l'atmosphère particulière du cinéma sans être empêché par la matérialité des corps et des objets réels ?

***L'Observatoire* – Joris Mathieu, vous attachez aussi une grande importance au texte, qu'il s'agisse de répertoire théâtral ou de littérature. Une affinité que l'on n'imagine pas forcément encline à s'intéresser à la technologie…**

Joris Mathieu – On peut même dire que la lecture m'a amené assez vite à projeter des images mentales qui m'ont conduit au théâtre : un espace médiatique possible de représentation de la littérature en scène. Cette tension entre intérêt pour la technologie et amour de la littérature ne me semble pas paradoxale. Au théâtre, les technologies m'intéressent pour amplifier la dimension sensorielle de la perception des œuvres et pour essayer de créer ces conditions qui facilitent ou autorisent l'extraction du réel. L'enjeu, qui réside dans l'usage de technologies en scène, s'apparente à une forme de développement que je rapproche de l'expérience littéraire.

J'aime dire que lorsqu'on est en train de lire, on fabrique un « hors-temps » : un espace dans lequel on s'isole du réel pour rentrer dans une autre dimension, un autre univers.



En Marge !, conception scénique et dramaturgie de Joris Mathieu et Nicolas Boudier, création 2020 Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon.

Photo : © Nicolas Boudier

Cela demande un temps long durant lequel on s'acclimate à la langue de l'auteur et où l'on rompt avec la culture contemporaine de la sursollicitation, du zapping permanent, de la difficulté à se concentrer. Pour moi, l'expérience de lecteur repose sur la capacité à s'extraire. Nous devons d'ailleurs cultiver cette capacité. Elle est nécessaire, voire essentielle.

TECHNOLOGIES, PREMIÈRES APPROCHES

***L'Observatoire* – Quelles sont vos premières expériences technologiques en tant qu'artistes ?**

R. B. – Cela correspond à mon travail *Corps/Non-Lieu*. C'est une étude sur ce qui se passe au plateau (ici, l'espace public) : un danseur performe sur un quai de gare tout en étant filmé par une caméra de surveillance dont on a détourné l'usage pour pouvoir faire du montage en temps réel. Pour que la caméra suive le performeur, le développeur et moi avions créé un système de *tracking* qui détectait le mouvement par analyse des pixels et passait d'une image à une autre selon les gestes. Il y avait donc différents cadrages, des zooms, etc. Cela ressemblait à un travail de montage cinématographique en temps réel, à partir de ce qui se passe devant – et même au milieu – d'un public. Je trouvais que les possibilités narratives et visuelles du moment – où l'on convoque le public dans un espace donné pour une performance in situ – étaient plutôt limitées. Dans le cinéma, on peut jouer sur différentes sortes de plans, changer d'échelle, de points de vue, d'angles ; toutes choses qu'il est difficile de reproduire sur scène. Je souhaitais réunir les deux médiums dans un même environnement, celui de la scène, ou du live, devant une assistance.

J. M. – Cela a commencé par l'utilisation de la vidéo en scène, il y a une quinzaine d'années. La première expérience, où le dispositif technologique se trouvait au centre, fut l'adaptation du roman *Des anges mineurs* d'Antoine Volodine – une pièce qui raconte la relation trouble qu'entretiennent les vivants avec le monde des morts. On y trouve l'obsession du miroir, du reflet et de l'illusion, croisée avec l'envie de produire une image scénique originale dans un rapport classique à la scénographie. Il fallait donc inventer un dispositif permettant de créer une ambigüité entre ce qui était charnel et ce qui était spectral. C'est à ce moment que l'on a vraiment développé l'usage du *Pepper's ghost*[1] qui, bien que né grâce à des technologies informatiques récentes, puise ses racines dans l'histoire de la machinerie théâtrale. Ce fut ma première incursion sérieuse – développée, fondée, pensée sur un plan dramaturgique – dans le monde des nouvelles technologies.

Cela m'a conduit à construire une ligne d'écriture et un discours sur ce que je désirais faire avec ces technologies sur scène, et avec l'image numérique en particulier. Je ne voulais pas produire des images qui se regardent sur un écran, mais des images que l'on ne peut saisir qu'à l'intérieur d'une autre image : celle du plateau de théâtre – dont elles ne sont qu'une composante. C'était déjà introduire une réflexion sur la place de l'écran, sa signification, et sa définition, celui-ci étant à la fois support (de projection) mais aussi obstacle à la vision du réel.

MACHINES DE CRÉATION

***L'Observatoire* – Rocio, vous avez toujours défendu le point de vue de la technologie envisagée comme un outil. Un outil technique qui alimente un imaginaire…**

R. B. – Oui. Et en même temps cette position est souvent paradoxale chez moi. D'un côté, les différents outils que j'utilise – qui ont un intérêt technique, esthétique et discursif – me fascinent et ouvrent des possibilités de renouvellement d'écriture, d'ouverture à un nouvel imaginaire, une poétique, etc. D'un autre côté, il y a aussi cette volonté de dire : « ces outils, hypertechniques et très spécialisés, dont on ne sait pas s'emparer et qui nous incitent à un comportement de consommateurs, doivent être détournés, piratés. »

Il y a chez moi un intérêt au détournement dans l'accès à ces technologies. Surtout quand elles sont coercitives, comme l'intelligence artificielle ou les technologies de surveillance, avec lesquelles la seule option est d'être un numéro ou un consommateur passif. Il est forcément intéressant et significatif de rendre à ces outils leurs potentiels créatifs dans des appropriations multiples, de les transformer.

***L'Observatoire* – Joris, vous aussi défendez ce point de vue de la technologie envisagée comme un outil chargé de pouvoir symbolique qui alimente nos imaginaires tout en vous méfiant de l'idée de « progrès technique » telle qu'on nous la vend parfois…**

J. M. – Ce n'est pas tant une méfiance à l'égard du progrès technique – parce que je considère réellement qu'il existe des avancées technologiques qui ont permis à nos sociétés de s'améliorer – qu'une interrogation sur notre capacité

> "Ces outils, hypertechniques et très spécialisés, […] qui nous incitent à un comportement de consommateurs, doivent être détournés, piratés."

à faire la distinction entre l'innovation et la modernité, ou « la modernisation ». Ce qui m'inquiète, dans l'omniprésence et l'emploi des technologies dans notre environnement, c'est le projet idéologique qui se cache derrière. La période que nous traversons nous invite particulièrement à cultiver une solidité intellectuelle et politique concernant ce que souhaite notre société dans son rapport au numérique.

Il peut être imprudent de se précipiter dans un usage aveugle de technologies qui ont été pensées par des industriels, au risque de tomber dans la simple adhésion à une massification de la proposition culturelle (comme avec le streaming de masse, par exemple) ou de la profusion de contenus, jusqu'à encourager la dilution de l'attention, ou privilégier la quantité à la qualité. Le rôle de l'artiste aujourd'hui est d'imaginer comment entrer en concurrence avec une offre *designée* pour stimuler la consommation de produits culturels sans lendemain.

DE L'ARTISTE TECHNICIEN

***L'Observatoire* – Joris, vous travaillez avec le scénographe et artiste Nicolas Boudier, qui est pour beaucoup dans l'usage des technologies numériques au sein de vos créations. Comment s'est construite cette collaboration ?**

J. M. – Nous travaillons ensemble depuis 23 ans et cette collaboration illustre à quel point la relation entre technique et théâtre est aujourd'hui mieux comprise et interprétée. Personnellement, je n'ai jamais fait de distinction entre techniciens et « artistes », metteurs en scène, directeurs de projet ou interprètes. On essaie toujours d'être sur un pied d'égalité dans la distribution du travail. Je crois même qu'il s'agit d'un enjeu d'évolution fort dans nos domaines : ne plus faire de différence entre création technique et création pure, mise en scène et scénographie, dispositifs scéniques et ce que j'appellerais les « objets de mise en relation entre les spectateurs et les interprètes ».

***L'Observatoire* – Rocio, de votre côté vous faites appel pour vos créations à des codeurs, des programmeurs… Comment se passent vos échanges ? Comment vous comprenez-vous ?**

R. B. – Ce sont des collaborations parfois compliquées – comme il en existe dans n'importe quel échange entre des personnes issues de milieux professionnels différents –, mais elles ne posent jamais un réel problème. À partir du moment où nous sommes d'accord sur une idée ou une motivation d'ordre artistique, se comprendre à demi-mot, ou ne pas connaître entièrement le langage de l'autre, n'est pas gênant. Je ne suis pas codeuse, nous avons tous nos propres limites, et nous sommes humains. Pour autant, à partir du moment où nous sommes en phase avec l'idée, les choses peuvent fonctionner.

Ce qui a motivé la plupart de mes collaborations réussies, c'est que mon interlocuteur et moi-même sommes

Photo : © Antoine Conjard

G5, spectacle de Rocio Berenguer, 2020.

> “ La période que nous traversons nous invite particulièrement à cultiver une solidité intellectuelle et politique concernant ce que souhaite notre société dans son rapport au numérique.”

entrés ensemble dans un processus de recherche : une quête commune qui nous anime, une grande curiosité, une envie partagée de savoir comment parvenir à collaborer sur un même sujet tout en venant d'horizons différents. Comme Joris, je ne fais aucune différence entre les créatifs et les techniciens : écrire un logiciel, c'est créer un monde, avec sa logique, ses lois, son esthétique ; ce sont de vrais créateurs.

ET MAINTENANT ?

***L'Observatoire* – Vos travaux incluent couramment l'usage de programmation logicielle, de robotique, de machinerie automatisée, etc. Avec le recul, comment envisagez-vous votre évolution en tant qu'artistes accompagnés par ces technologies ?**

J. M. – J'ai l'impression d'être parti d'un moment où mes ambitions étaient de traduire en scène les univers poétiques de certains auteurs, pour aller aujourd'hui vers des formes qui interrogent davantage le monde dans lequel on vit ; notamment la place des technologies dans nos sociétés, l'incidence de celles-ci sur notre corps, notre rapport à l'altérité, mais aussi leur impact environnemental. Ces dernières années, j'ai développé des créations qui ne sont pas forcément nées de productions littéraires mais plutôt des projets que j'écrivais en même temps que nous pensions le dispositif scénique avec Nicolas [Boudier, NDLR]. Les technologies se sont imposées par la plasticité qu'elles apportaient à mon travail, et elles ont fini par avoir une influence sur l'enjeu des narrations développées.

Cela m'amène à envisager, dans un futur proche, des modes d'écriture beaucoup plus transmédiatiques, avec des projets de création sous forme de constellations appuyées par différents supports expérientiels. Cela m'amène aussi à imaginer l'utilisation de certains médias et à repenser la relation au public en ligne pour développer d'autres types d'expériences, sans sacrifier ce « rendez-vous central » qui est au cœur du théâtre. Cette évolution ne serait certainement pas arrivée sans cette confrontation pratique à l'usage des technologies dans mon travail scénique.

R. B. – Aujourd'hui, je mesure le plaisir que j'ai d'avoir été intégrée dans la communauté des artistes dits « numériques ». Je m'y sens chez moi, plus que dans d'autres réseaux de création. C'est un milieu où règne une grande curiosité, composé de gens qui savent s'emparer du monde et des techniques qui les entourent. Les technologies actuelles ouvrent un champ des possibles très vaste. Dans ce domaine, quand je pose une question, il est vraiment rare que l'on me réponde « c'est impossible ». On y trouve aussi une vraie conscience politique. C'est un peu le monde des pirates [*rire*]. Ailleurs on trouve plutôt une envie de consolider les acquis, de répéter les mêmes choses. Le monde qui naît du croisement entre arts et technologies est un milieu de recherche, de prises de risque, et j'aime ça.

Entretien avec ***Rocio Berenguer***
Dramaturge, chorégraphe et artiste transdisciplinaire, fondatrice et directrice artistique de la compagnie Pulso
et
Joris Mathieu
Auteur, metteur en scène et directeur du Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon

Propos recueillis par ***Maxence Grugier***
Journaliste, auteur, commissaire indépendant

Outils numériques et spectacles vivants : de l'humain dans la machine

NOTE

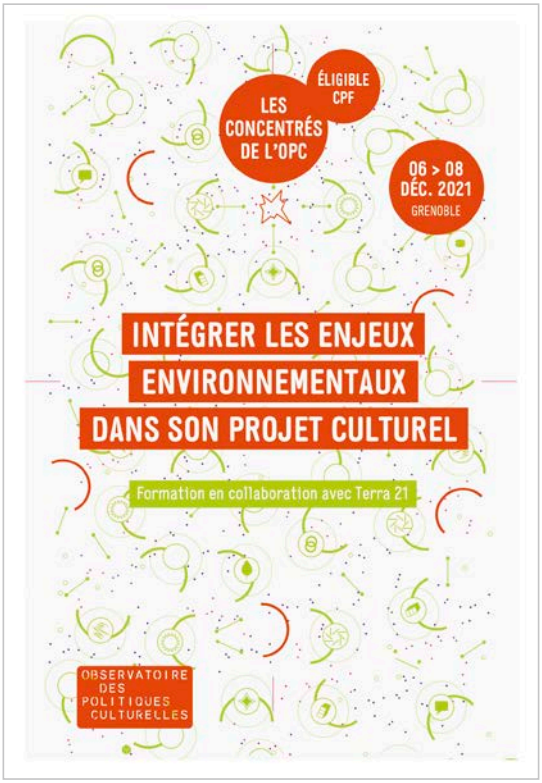
1– Fantôme de Pepper (en anglais *Pepper's ghost*), ou « fantôme de Dircks » : technique d'illusion d'optique utilisée dans les représentations et certains tours de magie (voir https://fr.wikipedia.org/wiki/Fantôme_de_Pepper).

INTÉGRER LES ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX DANS SON PROJET CULTUREL

6 au 8 décembre 2021 à Grenoble

En collaboration avec Terra 21

Éligible CPF



Objectifs

- Piloter et animer une démarche environnementale en lien avec son projet culturel
- Concevoir et mettre en œuvre un plan d'action au sein d'un écosystème de parties prenantes (publics, artistes, collaborateurs·trices)
- Organiser la redevabilité des actions auprès des partenaires

Contenus

- Management environnemental appliqué aux projets culturels : enjeux et outillage
- Relation aux politiques publiques territoriales en lien avec la transition (PCAET, Agenda 21, éco-conditionnalité, PAT, exemplarité, gestion locale des déchets…)
- Énergie, mobilités, déchets et alimentation

Tarif

870 €

Fin des inscriptions :

8 novembre 2021

Renseignements

+33 (0)4 76 44 95 05
formations@observatoire-culture.net
www.observatoire-culture.net

HUMANISER LA CIVILISATION NUMÉRIQUE : UN DÉFI CULTUREL

Jean-Pierre Saez

Nous voici de plain-pied dans l'« âge de l'accès », selon la formule de Jeremy Rifkin : une période qui offre la possibilité à un nombre grandissant d'êtres humains de coopérer, d'interagir, d'échanger informations et connaissances, de se relier à l'infini par le biais de l'internet. Dans les sociétés numérisées, être connecté n'est plus un choix mais une nécessité. Qu'est-ce que cela *signifie* ? Jusqu'à quel point est-on sujet de son être numérique ? De quelle part d'autonomie dispose-t-on dans la civilisation numérique ? Comment humaniser le nouveau rapport au monde qu'elle engendre ?

UN « ÉCHANGE » INÉGAL

Les géants de l'économie mondiale ont mis en place de puissants dispositifs pour capter l'attention des internautes. Ils « offrent » ainsi à chacun la possibilité de présenter son propre récit numérique sur la toile, de promouvoir son partage (très relatif au demeurant) et d'échanger des ressources. Cependant, comment résister aux illusions provoquées par ce grand jeu numérique ? Comment apprécier la valeur et la profondeur de la culture relationnelle à laquelle nous nous prêtons avec les réseaux sociaux ? Tandis que nous nous employons à exister en tant que personne, les maîtres de l'internet cherchent avant tout à nous capturer en tant que clients, grâce aux multiples traces disséminées ici et là de nos comportements et de nos désirs. Un échange inégal s'instaure alors puisque nous voici fichés, calculés et « chosifiés », non plus en tant qu'acteurs de nos vies mais en tant que consommateurs potentiels – avec notre consentement sournoisement obtenu. Tout n'est pas binaire dans ce processus. Il arrive que nos imaginaires trouvent des prolongements heureux et inattendus grâce aux algorithmes qui nous réfléchissent, quoiqu'ils puissent être en même temps envahis par un bombardement incessant de propositions censées correspondre à notre personnalité. Ceci va de pair avec cela. Par ailleurs, on a beau gloser sur la dépendance aux écrans, s'étonner du temps qu'on leur consacre dans une journée – dans une vie ! –, le fait est que nous sommes autant complices que victimes de cette dépendance. Le nouveau capitalisme a trouvé dans Internet une source de jouvence miraculeuse. Menacés par ce pouvoir transnational opaque, les États peinent à organiser des stratégies de contrepoids. Déjà fragilisés par les puissances indépendantes que sont les GAFAM, les gouvernements démocratiques eux-mêmes s'engagent insensiblement dans un processus de contrôle individuel et social au nom de la sécurité collective. Au nom de la rationalisation budgétaire, ils sont amenés à mettre en œuvre des solutions bureaucratiques qui détruisent le contact réel du citoyen avec l'administration au profit d'une relation froide et dépersonnalisante. Dès lors, ceux qui vivent dans le flux gagnent éventuellement en temps d'accès à l'administration, tandis que d'autres – de grandes masses en réalité – se retrouvent encalminés sur les bordures de la société numérique. En définitive, les uns et les autres voient se réduire les interactions humaines qui participaient du lien social.

Que se passe-t-il du côté des usages individuels ou collectifs ? Les réseaux sociaux – ah le génie de cette expression « réseau social » qui promet du lien, de la reconnaissance, de la communauté, de la sociabilité, de la chaleur humaine ! – n'ont de cesse d'exploiter la puissance de la machinerie digitale pour susciter des interactions sociales. Espaces d'échanges librement choisis, promesses de collaborations inédites, fabriques potentielles de nouveaux communs de compétences et de connaissances, les réseaux sociaux se révèlent en même temps, et toujours plus semble-t-il, un terrain propice à l'exacerbation des émotions, un lieu de délation orchestré par des communautés plus ou moins structurées, une gigantesque exposition des régressions culturelles de notre époque. Destinés à favoriser la controverse raisonnable des opinions, ils sont de plus en plus inondés de messages complotistes ou haineux. Un phénomène qui semble inexorablement inflationniste.

AMBIVALENCE DE LA CIVILISATION NUMÉRIQUE

Malgré ces effets pervers, nul doute pourtant que les outils numériques offrent des qualités d'un immense intérêt pour

“De quelles chances dispose-t-on pour mieux maîtriser notre rapport aux technologies numériques ? Comment développer des espaces de liberté et d’émancipation dans le cyberespace ?”

l’humanité. Ils s’avèrent aujourd’hui indispensables pour informer sur l’action en faveur de la préservation écologique de la planète, pour mieux prendre soin de la santé des populations, pour éduquer, se cultiver… Depuis bientôt trois décennies, les méthodes de recherche, les manières d’agréger informations et connaissances se sont profondément transformées. Des ressources factuelles, scientifiques ou critiques, peuvent être générées par des citoyens numériques et instantanément consultées. Parallèlement, l’espace numérique est constamment réorganisé, délimité, privatisé sans que les États de droit soient associés à cette redéfinition du code. Dès lors, de quelles chances dispose-t-on pour mieux maîtriser notre rapport aux technologies numériques ? Comment développer des espaces de liberté et d’émancipation dans le cyberespace ? Au stade où nous en sommes, une autre histoire culturelle des cultures numériques sera-t-elle possible ?

Une « lame de fond technologique » submerge l’humanité depuis une quarantaine d’années. Pas toute l’humanité, mais toujours plus d’individus. Au milieu des années 1990, 50 millions d’êtres humains étaient connectés. Ils sont 4,5 milliards aujourd’hui, avec des écarts abyssaux entre territoires de la planète[1] ou à l’intérieur de chacun d’entre eux : 94 % de la population française a une existence numérique avérée contre 12 % de la population d’Afrique centrale (Mbembe, 2020). On retiendra également à ce sujet que la fracture numérique départ aisément la population qui bénéficie d’un accès de celle qui en est privée, tandis que la fracture cognitive est, elle, plus insidieuse et plus complexe à évaluer. Ces deux fractures cumulées constitueraient des indicateurs suffisants pour dresser un tableau des inégalités sociales, éducatives et culturelles. Cependant, l’humanité a bien affaire à une marée digitale continue. Celle-ci nous confronte à une transformation radicale de nos modes de vie et pénètre tous les aspects de la vie sociale. Cette transformation est profondément paradoxale. Elle accentue la séparation de l’individu vis-à-vis de la société tout en ouvrant sur des coopérations nouvelles. Comment ces coopérations rayonnent-elles ? Génèrent-elles davantage de solidarité ? Il y a près d’un quart de siècle, le philosophe Pierre Lévy, pressentant le caractère équivoque des possibilités d’intelligence collective offertes par les TICE, alertait : « *Il n’est pas trop tard pour réfléchir collectivement et tenter d’infléchir le cours de choses.* »[2] Il se référait à l’aptitude du marché à se saisir d’Internet pour favoriser la consommation de marchandises, de loisirs et de spectacles. Pierre Lévy ajoutait aussi qu’inévitablement cette lame de fond creuserait le fossé entre pauvres et riches. Il se demandait déjà que faire pour « *renouveler les formes de lien social dans le sens d’une plus grande fraternité* », pour « *aider à résoudre les problèmes dans lesquels se débat l’humanité aujourd’hui* »…

De fait, Internet a favorisé la multiplication d’espaces d’intelligence collective, facilitant des coopérations directes sans préséance – que celle-ci relève d’un ordre symbolique en référence à la qualité sociale des contributeurs ou d’un ordre institutionnel. Ce principe a notamment ouvert la possibilité de diffuser largement des ressources d’intérêt général, fruits de *libres* échanges, au profit du plus grand nombre. Il a aussi facilité l’émergence de communautés fondées sur une économie collaborative dont les tiers-lieux constituent une traduction concrète. Toutefois, l’histoire atteste que l’intelligence collective et la coopération dans le cyberespace peuvent être mobilisées au service d’objectifs généreux, aussi bien que de sombres desseins. Ils ne constituent donc pas des valeurs en soi.

Dès 1997, Pierre Lévy en appelait à élaborer une anthropologie du cyberespace. S’il imaginait possible le projet d’une intelligence collective au service de l’épanouissement humain, il achevait cependant sa démonstration par une conclusion plutôt dépressive, constatant la difficulté de l’humanité – du lointain passé jusqu’à « *l’horizon de l’opaque futur planétaire* » – à élaborer une issue pacifique à son destin : « *la culture de la puissance et de la paix semble indéchiffrable* »[3]. Où en est-on aujourd’hui, au regard de l’utopie qu’a pu nourrir Internet ? Un coup d’œil impressionniste sur la production éditoriale suscitée par le sujet donne quelques indications. À côté d’ouvrages qui tentent d’objectiver la complexité de la transition numérique (Doueihi, Rieffel, Cardon, Le Crosnier, Babinet…) et d’essais qui démontrent les facilités créatives offertes par Internet (Goldsmith, Kisseleva, Fourmentraux, Le Crosnier…), force est de constater l’impressionnante prolifération de publications qui s’emploient à démystifier les promesses de la culture numérique (Turkle, Biagini, Godard, Sadin, Reuss, Tréguer…).

COMMENT RESTER MAÎTRE DE SOI ?

Des voix toujours plus nombreuses alertent sur les risques de captation de notre attention par les écrans. Aujourd’hui, les

jeunes passent plus de 7 heures par jour devant les écrans[4]. Au demeurant, une telle statistique est de plus en plus difficile à établir tant les écrans sont omniprésents dans la vie quotidienne. Dans la réalité, bon nombre d'adultes ne sont pas en reste de cette navigation numérique boulimique : entre ordinateurs, smartphones, jeux vidéo et télévision, ils atteignent des scores d'exposition plus élevés encore. Outre la question du temps qui leur est consacré, des recherches ont analysé l'usage des supports numériques. On constate alors une propension frénétique à aller d'une information ou d'une image à une autre. Certains psychologues nous dédouanent en partie de cette étrange divagation lorsque l'on considère que l'usage du smartphone accompagne les moments de temps perdu dans la journée (dans les transports en commun ou les files d'attente, par exemple). Mais que sait-on de la manière dont ces usages modifient la relation aux autres ? De fait, nous sommes littéralement « saisis » par un rythme communicationnel échevelé, entraînés par des flux permanents. Nous sommes parfois réduits à l'état de coquilles ballottées par des vents déroutants. Notre esprit critique ne nous empêche pas d'échapper à un effet de sidération des écrans. Comment rester maître de soi ? Comment garder la mesure face à la séduction des écrans ? Depuis une vingtaine d'années, les humains voient leur capacité de concentration et leurs facultés d'attention se dégrader à mesure que progresse leur temps d'exposition aux écrans (Lachaux, 2016, 2020). Tout phénomène participant de ce que Cédric Biagini nomme « l'emprise numérique » (Biagini, 2012).

Jeremy Rifkin prolonge cette analyse sur le plan culturel après avoir observé comment fonctionnent les nouveaux maîtres de la toile, ces chasseurs de tendances qui influencent « *les contenus culturels transmis par le cinéma, la télévision et Internet* » et qui sont alors « *à même d'affecter l'expérience des personnes* ». Ces « nouveaux maîtres » ont vocation à faciliter le travail du marketing et à « *mettre la culture entre ses mains.* » Ainsi l'âge de l'accès n'est-il pas l'âge de la relation, ni l'avènement d'une civilisation plus humaine. C'est pourquoi, souligne Rifkin, « *Chacun de nous est obligé de se poser des questions élémentaires sur la façon dont nous souhaitons réorganiser nos relations les plus fondamentales avec nos semblables. Ce que la logique de l'accès détermine en fin de compte c'est la nature et le degré de notre participation au monde.* »[5]

Ainsi, la transition numérique dessine une révolution technologique, anthropologique, civilisationnelle d'une ampleur inédite à l'échelle du temps humain, à la différence du développement de l'imprimerie – ce marqueur d'une nouvelle ère de la connaissance. Déployée sur plusieurs siècles, elle ne concerna pendant longtemps qu'une infime partie de la population. Avec l'avènement du numérique, le temps subit une foudroyante accélération (Rosa, 2013). Un écart abyssal s'institue entre le progrès technologique et la sensibilité humaine, quand bien même celui-ci contribuerait à infuser au cœur de celle-là.

Comment prendre du recul dans cette perspective ? Il va de soi que les réponses ne peuvent être que complexes, individuelles et sociales, politiques et économiques, éducatives et culturelles. La régulation des GAFAM n'a marqué que de bien timides progrès ces dernières années. Leur capacité de surveillance et de traçage est plus grande que celle des États. Grâce à leur maîtrise des algorithmes, ils disposent d'un considérable pouvoir d'orientation consumériste derrière un miroir sans tain. L'influence qu'ils exercent pour promouvoir les tendances en vogue, sur la production et la diffusion de biens et de services à l'échelle mondiale, est considérable. Par là même, ils participent activement à la détermination des modèles de développement techno-industriel en cours, avec ce que cela suppose d'impact écologique. Leur pouvoir s'exerce à l'échelle planétaire et oriente largement la marche de l'humanité. C'est pourquoi nous pouvons le qualifier de pouvoir civilisationnel.

QUE FAIRE POUR AUGMENTER LA VALEUR CULTURELLE DES RESSOURCES NUMÉRIQUES ?

À la question « Que faire ? », les États et les organisations internationales détiennent une partie des réponses. On relèvera au passage le hiatus chronique entre la rapidité des évolutions numériques qui traversent les sociétés ouvertes et la mise en œuvre de législations adaptées et applicables. Cependant, les citoyens, les ONG, les réseaux sociaux, les pouvoirs locaux ne sont pas dépourvus de leviers d'influence. L'histoire d'Internet, des origines à aujourd'hui, en fournit toute une série de preuves. Comment stimuler ces leviers autour d'une vision émancipatrice des cultures numériques ? Sans doute en politisant davantage nos actes numériques, en les inscrivant résolument dans des démarches de vigilance et de partage, mais aussi en relayant le sens de cette action auprès de l'opinion publique et des décideurs politico-institutionnels. Certains auteurs considèrent, à l'instar de Philippe Godard, que « *les années 2010 ont vu la désillusion de ceux qui croyaient encore aux vertus libertaires de l'internet des débuts* ». Le même place son espérance dans les « *sites qui se veulent ancrés dans le local* » qui constitueraient des « *exemples de contestation au cœur même du monde numérique* »[6]. Transformer le monde à partir d'une action numérique locale : dans cette perspective inattendue, il y a assurément une autre piste à creuser.

> "La régulation des GAFAM n'a marqué que de bien timides progrès ces dernières années."

“Des politiques d’éducation civique, artistique et culturelle audacieuses ont besoin de passeurs aptes à former des citoyens à une acculturation numérique maîtrisée.”

Chacun peut faire l’expérience que les outils numériques favorisent l’interaction des connaissances et des compétences. En un sens, ainsi que Pierre Lévy le mettait en valeur, cet « *apprentissage réciproque* »[7] suscite du lien social. Cependant, si cette « civilité déterritorialisée » continue de produire un certain nombre de fruits, elle n’a pas fait reculer les fragmentations de la société que l’on pouvait déjà clairement observer dans les années 1990, contrairement aux espoirs initiaux. Au contraire, serait-on tenté de diagnostiquer, les réseaux sociaux sont devenus les supports de la promotion de discours identitaires agressifs. On pourrait opposer à ce constat d’autres manifestations de solidarité qui ont utilisé la puissance et l’instantanéité des technologies de communication. Les mouvements tels que #MeToo, #BlackLivesMatter, les manifestations œcuméniques de soutien aux soignants relayées par Twitter, Facebook et autres Instagram durant les premiers mois de la crise sanitaire en particulier, en sont le témoignage. Ces exemples opposés rappellent, une fois encore, le caractère profondément ambivalent d’Internet et des instruments digitaux. Ils obligent, non pas à remettre en cause leur pertinence, mais à les considérer avec détachement, à les aborder de manière… agnostique.

Il est sans doute encore trop tôt pour mesurer l’effet de la crise sanitaire, non pas seulement sur le comportement des usagers des outils numériques mais sur les pratiques créatives et formatives qui se sont déployées durant cette période. La nécessité de recourir rapidement aux technologies numériques a entraîné un vaste élan bricoleur. La durée de la crise a permis d’affiner les supports éducatifs, les modalités de travail, les offres culturelles. Il reste à apprécier l’impact de ce temps de laboratoire géant, auquel petits et grands ont participé, en termes éducatifs, culturels, psychosociaux. Certes, Internet et tous les autres outils associés faisaient déjà totalement partie de nos vies. Toutefois, cette parenthèse obligée a été l’occasion d’élargir les usages des instruments numériques puisque toute une population était contrainte de demeurer confinée. Mais en premier lieu, elle représente paradoxalement l’un des rares moments de grâce dans l’histoire de l’humanité. Même furtif, il a permis, avec l’aide des réseaux sociaux et de la télévision, d’éprouver la nature existentielle de la crise que nous avons traversée et de nous rapprocher ainsi de notre humanité commune. Dans ce contexte, il serait erroné de considérer les expositions d’art, les spectacles mis en ligne, les expressions artistiques amateurs partagées sur les réseaux, comme de simples ballons d’essai en attendant le retour de jours meilleurs. Ce furent d’abord des signes de vie et d’amour qui ne demandaient qu’à être reçus, et qui le furent amplement. Ainsi, dans une période aussi critique – qui n’avait certes pas la forme d’une guerre militaire, mais qui mettait tout de même en jeu l’idée de vie et de mort –, le besoin d’art et de culture s’est révélé vital pour une large partie de la population.

Il faudra que les institutions chargées de l’éducation et des affaires culturelles, aux niveaux national et local – en attendant que l’Europe se saisisse de l’enjeu d’une éducation artistique et culturelle numérique – gardent ces évènements en mémoire pour éclairer leur feuille de route dans les années à venir. Elles sont en effet confrontées à l’impérieuse nécessité d’inventer des politiques numériques dignes de ce nom, bien au-delà des questions économiques redoutables qu’elles soulèvent. Beaucoup d’initiatives sont mises en œuvre par les acteurs de terrain pour fabriquer des propositions adaptées à notre environnement numérique. Cependant, le compte n’y est pas encore. On remarquera, en premier lieu, que les services éducatifs ou culturels des collectivités ne disposent que très peu d’une main d’œuvre qualifiée, apte à articuler politique publique numérique et projet culturel local. Or, pour concevoir des actions adaptées aux enjeux des cultures numériques, les autorités locales devront recourir à de véritables stratèges en la matière.

Autre défi majeur pour les politiques culturelles *3.0* : celui de la médiation culturelle numérique, une fonction qui appelle des compétences plurielles et de haut niveau. Des politiques d’éducation civique, artistique et culturelle audacieuses ont besoin de passeurs aptes à former des citoyens à une acculturation numérique maîtrisée. Ils incarneraient des *gatekeepers* d’une toute autre nature que ceux auxquels les maîtres de la nouvelle économie ont recours. Plutôt que d’édicter « *les règles et les conditions d’accès à une société organisée en réseau* » définissant « *qui sera inclus et exclu* »[8], les passeurs culturels numériques auraient pour tâche d’aider les internautes à ouvrir des horizons qu’ils n’imaginaient pas. Ils contribueraient à décrypter, démystifier, choisir les informations dans un esprit critique, afin que chacun puisse s’approprier les outils numériques avec réflexivité et dans la plus large autonomie possible.

Pour armer cette nouvelle éducation *populaire* dont les futurs citoyens numériques auront besoin, avec les pédagogues et les médiateurs culturels formés à cet enjeu, il est une catégorie qui mérite également d’être mobilisée en

première ligne : celle des artistes. Ils font en effet partie de ces acteurs qui savent dessiner des chemins critiques dans l'univers numérique avec la plus grande pertinence. Le philosophe Markus Gabriel relevait que « *c'est grâce à l'émergence de l'art que nous sommes devenus des êtres humains* »[9]. Autrement dit, l'émergence de l'art a permis de révéler l'humanité de l'être humain. Puisque nous nous posons ici la question de savoir comment humaniser la civilisation numérique, on soutiendra que cette ambition impose de continuer de faire vivre les expressions artistiques et leur partage dans cet espace public qu'est Internet et simultanément en dehors de lui, pour laisser toute sa place à la rencontre avec les arts vivants et continuer de prendre soin du lien social qu'ils suscitent. Ce qui fonde cette conviction, c'est que les artistes sont des révélateurs parmi les plus incisifs de leur époque. Très tôt, ils ont su ainsi s'approprier les outils numériques, les détourner aussi, pour inventer des formes, explorer le potentiel de logiciels de création, jouer de l'interactivité pour créer des situations de participation des publics à la réalisation de leurs projets, et finir même par discuter, dans un esprit critique insatiable, des rapports de pouvoir à l'œuvre dans ce type de jeu (Kisseleva, 1998).

ÉLARGIR LES BASES DU SERVICE PUBLIC CULTUREL

Dans le monde de demain, il faudra se demander comment résister au « rouleau culturel compresseur » des GAFAM, comment échapper à l'emprise idéologique des États numériques intégrés – c'est-à-dire totalitaires –, mais aussi comment les États de droit régis par des règles démocratiques pourront continuer de protéger nos libertés. Le sens de ce combat est précisément d'humaniser la civilisation numérique. Cela implique de poursuivre avec détermination une stratégie globale à partir du cadre européen. Cela suppose d'élargir les bases du service public culturel aux niveaux national et local pour le mettre en conformité avec les évolutions sociétales. Cette orientation exigera beaucoup de discernement, afin qu'une prise en compte plus décisive des enjeux numériques ne se fasse pas au détriment de la culture vivante. Toutefois, de telles politiques ne rencontreront le succès que si elles composent une vaste alliance avec les cybercitoyens. Si l'âge d'or libertaire de l'internet est derrière nous, l'âge d'une citoyenneté numérique associant le local et le mondial reste largement à écrire.

Jean-Pierre Saez
Directeur de l'Observatoire des politiques culturelles jusqu'en avril 2021

BIBLIOGRAPHIE

Babinet, Gilles. *L'ère numérique, un nouvel âge de l'humanité*, Le Passeur, 2014, 240 p.
Biagini, Cédric. *L'emprise numérique. Comment les nouvelles technologies ont colonisé nos vies,* Éditions l'Échappée, 450 p.
Cardon, Dominique. *Culture numérique*, Paris, Les Presses de Sciences Po, 2019, 434 p.
Citton, Yves. *L'avenir des humanités. Économie de la connaissance ou cultures de l'interprétation ?* Paris, La Découverte, 2010, 206 p.
Doueihi, Milad. *Pour un humanisme numérique*, Paris, Éditions du Seuil, 2011, 192 p.
Fourmentraux, Jean-Paul (dir). *IDENTITÉS NUMÉRIQUES. Expressions et réalités*, Paris, CNRS éditions, 2015, 242 p.
Gabriel, Markus. *Le pouvoir de l'art*, Paris, Éditions Saint-Simon, 2018.
Godard, Philippe. *Le mythe de la culture numérique*, Le Bord de l'eau, 2015. 156 p.
Goldsmith, Kenneth. *Wasting Time on the Internet*, New York / London, Harper Perennial, 2016, 250 p.
Kisseleva, Olga. CYBERART, un essai sur l'art du dialogue, Paris, L'Harmattan, 1998, 370 p.
Lachaux, Jean-Philippe. *La Magie de la concentration. Un parcours ludique et initiatique*, Paris, Éditions Odile Jabob, 2020, 352 p. ; *Les petites bulles de l'attention. Se concentrer dans un monde de distraction*, Paris, Éditions Odile Jabob, 2016, 120 p.
Le Crosnier, Hervé. *En communs. Une introduction aux communs de la connaissance*, Caen, C & F Éditions, 2015, 256 p.
Lévy, Pierre. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997, 248 p.
Mbembe, Achille. *Brutalisme*, Paris, La Découverte, 2020, 242 p.
Sadin, Éric. *La vie algorithmique. Critique de la prison numérique*, Paris, Éditions l'Échappée, 2015, 284 p.
Reuss, Roland. *Sortir de l'hypnose numérique*, Éditions des îlots de résistance, 2013, 152 p.
Rieffel, Rémy. *Révolution numérique révolution culturelle ?*, Paris, Gallimard (Folio), 350 p.
Rifkin, Jeremy. *L'âge de l'accès. La nouvelle culture du capitalisme*, Paris, La Découverte, 398 p.
Rosa, Hartmut. *Accélération*, Paris, La Découverte, 490 p.
Tréguer, Félix. *L'utopie déchue. Une contre-histoire d'Internet. XV^e - XXI^e siècle*, Paris, Fayard, 354 p.
Turkle, Sherry. *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines,* Paris, Éditions L'Échappée, 2015, 523 p.

Humaniser la civilisation numérique : un défi culturel

NOTES

1– Cf. Digital in 2020, wearesocial.com
2– Pierre Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace,* La Découverte, 1997, p. 9.
3– Pierre Lévy, *ibid.,* p. 239.
4– Cf. *L'enquête pratiques culturelles. Étude 2018.* Au début des années 1990, on s'étonnait de savoir que les Français passaient déjà en moyenne près de 3 h 30 devant leur écran de télévision. Depuis, les ordinateurs personnels, les téléphones portables et autres tablettes ont bouleversé notre environnement et notre temps quotidiens. https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Etudes-et-statistiques/L-enquete-pratiques-culturelles/L-enquete-2018
5– Jeremy Rifkin, *L'âge de l'accès*, Paris, La Découverte, 2005, p. 341.
6– Philippe Godard, *Le Mythe de la culture numérique*, Lormont, Éditions Le Bord de l'eau, 2015, p. 136.
7– P. Lévy, *op.cit.* p. 26-27.
8– Jeremy Rifkin, *op. cit,.* p. 229-230.
9– Markus Gabriel, *Le pouvoir de l'art*, Éditions Saint-Simon, 2018, p. 20.

DE LA CULTURE AUX CULTURES NUMÉRIQUES :
UN REGARD ANTHROPOLOGIQUE

Emmanuelle Lallement

Pour qui n'est pas spécialiste des cultures numériques, mais anthropologue de notre société contemporaine, observer la place qu'a prise le numérique dans notre « condition humaine », durant cette année 2020-2021 de crise sanitaire et sociale, est particulièrement propice à interroger plus généralement ce que le numérique fait à la culture, et ce que la culture fait au numérique. La notion de culture est au cœur de la discipline anthropologique depuis la fin du XIXe siècle. Quel regard peut porter l'anthropologue sur les transformations culturelles propres à l'ère numérique dans laquelle nous sommes entrés ? Comment l'anthropologue peut-il se saisir de ce qui constitue une production, par définition humaine, que sont *la* ou *les* culture(s) numérique(s) ?

UN TEMPS DE « VIES NUMÉRIQUES » ?

Dans le contexte d'interdiction de tout rassemblement festif – qui a été l'un des symboles des restrictions sanitaires de la période de pandémie –, la fête est revenue à l'agenda[1], en même temps qu'elle a été mise à l'index. Dans toutes les bouches, sur toutes les ondes, dans tous les réseaux sociaux, il a en effet été question de la fête : de son absence, de son manque, de ses formes clandestines, de ses substituts numériques, de sa disparition, mais aussi de sa réinvention, de son caractère non essentiel – voire scandaleux et irresponsable – comme de sa dimension vitale pour les êtres sociaux que nous sommes.

Au printemps 2020, en plein confinement, les applications et dispositifs de visioconférence ont ainsi été au centre de l'attention pour faire, penser et parler de la fête : apéros, anniversaires, danse, concerts, festivals, etc. ; la période était à la digitalisation des formes culturelles et festives. Les ersatz ou substituts technologiques de la fête (Zoom, « apéro Skype », et mèmes ayant circulé sur ce thème) sont autant d'usages de la fête qui semblaient participer de cette illusion de vivre une situation à la fois inédite et commune, de faire de la pandémie un évènement à la fois unique et mondial. En ligne, la sociabilité festive s'est bon an mal an organisée. La maîtrise des technologies de la proximité à distance a fait partie de la panoplie de compétences à acquérir en urgence pour être ensemble et exprimer le lien familial, amical, social. Les écrans partagés sont devenus les nouvelles scènes d'une convivialité rejouée, voire surjouée. Plus largement, la crise sanitaire a mis les usages des médiations socionumériques au centre des questionnements sur les arts et la culture. Le *Getty Museum Challenge* qui consistait à réinterpréter et à rejouer des œuvres d'art chez soi et à en faire circuler les images sur les réseaux sociaux – notamment Instagram – a été plébiscité ; les musées ont accéléré et développé leur offre en ligne[2] ; les concerts ont investi de nouvelles scènes dites « virtuelles ». Ainsi, en *Facebook Live,* depuis leur cuisine, leur salon, leur jardin, leur studio personnel ou leur bureau, nombre d'artistes ont « donné » des concerts, quelquefois improvisés, quelquefois ritualisés sous forme de rendez-vous quotidiens ou, à l'inverse, très exceptionnels et mondiaux – à l'image du concert *worldwide* organisé en ligne par Lady Gaga avec des artistes « planétaires » en avril 2020 et intitulé *One World : Together At Home*.

> “Cette « festivité » réinventée a confirmé la transformation de l'espace domestique vécu autour d'un ou de plusieurs écrans.”

Cette « festivité » réinventée a confirmé la transformation de l'espace domestique vécu autour d'un ou de plusieurs écrans, et a accéléré le phénomène d'« écranisation »

> “La révolution numérique poursuit son cours et colonise désormais nos pratiques et nos imaginaires autant qu’il les structure.”

de nos pratiques. Elle est aussi venue confirmer ce rétrécissement de l’espace dans un monde globalisé où peuvent se retrouver des individus situés aux quatre coins du monde, le temps d’un concert et sur petit écran.

Mais c’est également la question du lien qui se trouvait mise au centre : « comment ne pas perdre le lien ? ». Il s’agissait, en effet, d’une angoisse vécue à plusieurs échelles : la perte du lien entre les institutions culturelles et leurs publics, entre les artistes et leurs publics et, plus généralement, entre les individus. Le lien social était tout simplement menacé dans une vie de distanciation physique. Ainsi le phénomène festif, si banalisé auparavant, devenait-il le symbole de ce lien et surtout de l’angoisse de le perdre : « comment ne pas perdre le sens de la fête et comment pourrons-nous le retrouver ? » pouvait alors se traduire par la question « comment rester ces animaux sociaux et culturels faisant de nous les humains que nous sommes censés avoir été dans le monde d’avant ? ».

L’enjeu était double : il s’agissait, d’une part, de reprendre le cours d’une vie sociale normale au sein de laquelle la fête retrouve sa fonction, son sens, sa banalité, d’autre part, conséquemment, d’abandonner les outils numériques qui avaient pourtant permis de faire perdurer le lien, de le maintenir. « Se voir en IRL[3] quand tout cela sera fini » – comme on l’a si souvent entendu –, ne plus devoir recourir aux technologies du numérique pour faire vivre le lien – après une période où celles-ci l’ont colonisé –, figuraient parmi les souhaits les plus formulés pour « le monde d’après ». On se trouve, d’un côté, dans la crainte d’une déshumanisation de nos vies d’êtres sociaux, de l’autre, dans le recours aux technologies du numérique quand la sociabilité n’est plus possible et/ou autorisée physiquement.

Le schéma classique consistant à opposer l’enchantement à la panique morale pour parler du numérique semble avoir été particulièrement opérant. On retrouve ici l’opposition binaire qui agit sur toutes les dimensions du numérique : elle fait coexister, en miroir, les « prophètes » qui voient dans le numérique une promesse de démocratie, de liberté d’expression, d’horizontalité, de solidarité, de partage culturel, et les « cassandres » qui considèrent le numérique comme le règne de l’individualisme, des monopoles, de l’autoritarisme et de la surveillance, de la captation de l’attention et de la désinformation. Dans les deux cas, c’est à un continuum de déterminisme technologique que nous aurions alors affaire. Pour Olivier Aïm, spécialiste des médias, ce miroir faussement oppositionnel relève d’un même déterminisme technologique : « *Il est, en effet, courant de décrire ce qui est nouveau sous l’empire de la panique : ainsi serions-nous, notamment, entrés dans l’ère de l’exposition de soi, débridée et narcissique, en ce sens que les populations connectées auraient abdiqué leur droit à la vie privée. Attention, toutefois, la panique n’est pas que déplorative. Elle prend parfois les accents, inversés, de l’exaltation euphorique : les nouvelles pratiques numériques marqueraient, ainsi, une révolution sous la forme de l’interactivité et de la participation, telle une prise de pouvoir sur les stéréotypes et les diktats communicationnels. Nous serions ainsi entrés dans le règne de l’*empowerment *et de la (re)prise de contrôle sur les machines. Bien évidemment, ces deux ordres du discours fonctionnent en miroir et reposent tous les deux sur l’illusion d’une rupture sociale et intime, indexée à une rupture technique. Ils relèvent d’un « déterminisme technologique.* »[4] Sans doute ce déterminisme technologique conduit-il souvent à désigner sous le terme d’« environnement numérique » autre chose qu’un environnement technologique : ce qu’il est convenu en réalité d’appeler « une culture ».

VOUS AVEZ DIT CULTURE(S) ?

Le numérique s’est inexorablement incorporé à notre société et à nos pratiques. La révolution numérique poursuit son cours et colonise désormais nos pratiques et nos imaginaires autant qu’il les structure, constituant ainsi une mutation anthropologique. La transition numérique est comparable aux grandes révolutions industrielles, et c’est pourquoi l’on peut parler, à la suite de Milad Doueihi, de « *grande conversion numérique* »[5]. La civilisation du numérique, vue comme une conversion religieuse, désigne à la fois les productions culturelles numériques et le nouveau rapport à la culture qui en découle. Les changements intellectuels, psychologiques, relationnels, autant qu’économiques ou politiques, ont produit des pratiques de masse, de nouvelles normes culturelles. Il ne s’agit donc pas seulement de l’acceptation d’un nouvel outil mais d’un nouveau langage (le code), d’une institution (Internet), d’objets de culte (les objets connectés), de nouvelles croyances collectives et de nouvelles formes de civilité (pour reprendre l’énumération de Milad Doueihi). La notion de « culture numérique » fait pleinement sens ici dans la mesure où le numérique fait quelque chose au monde et impacte

les sociétés humaines. Il apparaît alors dans sa véritable capacité à « faire monde ». Il est, toujours selon Milad Doueihi, une promesse sans cesse renouvelée d'extension de nos capacités relationnelles et de coopération. Aussi parle-t-il de « *devenir numérique du lien social* ». Ce « *quatrième humanisme* » qu'il identifie comme émergeant avec la culture numérique, faisant suite aux trois humanismes dans l'histoire de l'Occident définis par Claude Lévi-Strauss, constitue bien un univers hybride entre virtuel et réel et surtout comme un va-et-vient permanent entre ces deux modalités. Sans doute avons-nous expérimenté en accéléré et à marche forcée, durant cette année, cet « *humanisme numérique* » que décrit Milad Doueihi, vu comme « *le résultat d'une convergence entre notre héritage culturel complexe et une technique devenue un lieu de sociabilité sans précédent* »[6].

Mais en quoi y aurait-il une autonomie et une spécificité de la culture numérique au-delà de la somme des conséquences qu'exerce la généralisation des technologies numériques sur nos sociétés ? Humanisation, civilisation, culture : ces grands mots anthropologiques peuvent aussi en être les grands maux. Si, comme le dit Olivier Aïm[7], « *les pratiques numériques relèvent moins d'une culture qui leur serait exclusive, que d'une histoire culturelle plus large* [celle de l'évolution des médias, de leurs usages, dans leur marge de manœuvre créative] », j'irais dans son sens en ajoutant que cette histoire culturelle inclut aussi l'histoire de la notion même de culture et de ses usages (professionnels, politiques, et quelquefois idéologiques) dans le monde numérique comme ailleurs. Ne serait-il pas opportun alors, comme l'a fait l'anthropologie dans les trente dernières années, de mener une introspection disciplinaire sur ces concepts et de considérer ces notions non pas comme des énoncés universaux, mais dans leur polysémie qui est loin de produire des totalités homogènes ?

Alors même que le concept de culture est débattu de façon critique dans les sciences sociales – et en particulier en anthropologie –, il continue à circuler et à se propager dans les milieux sociaux et professionnels les plus variés. Marc Augé remarquait déjà, à la fin des années 1980, que le succès du terme « culture » est à lui seul une donnée ethnologique et il invitait ainsi à la prudence[8] : « *En France au moins, on n'a jamais autant parlé de culture qu'aujourd'hui (à propos des médias, à propos de la jeunesse, à propos des immigrés) et l'utilisation du mot, pour plus ou moins incontrôlée qu'elle soit, constitue à elle seule une donnée ethnologique.* » Plus récemment, un dossier des *Carnets de Bérose*[9] a rouvert le débat et a donné la parole aux détracteurs comme aux défenseurs du concept, qui semblent néanmoins se mettre d'accord sur un problème : « *Le succès populaire de la culture sonne son glas théorique*. »[10] Ainsi tout le courant de l'anthropologie dite « du contemporain » – ce que Michel Agier désigne sous la formule de « *tournant contemporain de l'anthropologie* »[11] – consiste à « *déconstruire le caractère réifié, hégémonique, essentialisé et totalisé de l'idée désormais obsolète de culture* »[12]. La conception universaliste et essentialiste de la culture de Charles Tylor au XIX^e^ siècle, qui entendait que « *Culture ou civilisation, pris dans son sens ethnologique le plus étendu, est ce tout complexe qui comprend la connaissance, les croyances, l'art* [...] *et les autres capacités ou aptitudes acquises par l'homme en tant que membre de la société* »[13], est abandonnée au profit d'une conception plus processuelle et dynamique qui considère la culture non comme un tout, voire un arrière-monde agissant, mais comme un ensemble de pratiques, de valeurs, de questions et de significations, que les individus produisent et se communiquent, en mouvement, en acte, à travers des interactions individuelles et collectives.

Ce portrait critique (et toujours en question) de la notion de culture n'empêche pas l'utilisation du concept mais limite son usage afin qu'il ne devienne pas « *une chose qui commence également à faire des choses* »[14], qu'il ne soit pas réifié. Opératoire est le concept quand il est utilisé afin d'envisager, précisément, la variété et la différence, de saisir l'humanité dans son unité et sa diversité. Le numérique n'apparaît pas comme un champ autonome mais comme relevant aussi de cette mécanique qui, partant de l'idée de culture, a cette capacité à décliner des sous-cultures, voire des contre-cultures ; car le propre de ce qu'on appelle une culture est d'être un objet indéfiniment multipliable, d'être à volonté fragmentable[15]. Dans cette perspective, il s'agit de penser non pas *la culture* mais *les usages culturels*, les productions culturelles, les enjeux sociaux et politiques des cultures numériques, ainsi que les dynamiques identitaires qui ne manquent jamais de surgir comme autant de « *coups tactiques* »[16] comme le disait l'anthropologue Jean Bazin. Toutes les cultures sont intrinsèquement hybrides, impures, composées d'éléments étrangers et hétérogènes ; et les implications des technologies digitales, et des pouvoirs qu'on leur attribue, dépendent donc évidemment de choix politiques, d'orientations de politiques culturelles (descendantes ou plus horizontales), de la

"Sans doute avons-nous expérimenté en accéléré et à marche forcée, durant cette année, cet « *humanisme numérique* » que décrit Milad Doueihi"

manière de définir ce qui fait culture, de se l'approprier et la faire « sienne » pour qu'elle remplisse ses fonctions expressives voire identitaires.

C'est pourquoi la place et le rôle des sciences humaines dans la compréhension de tels phénomènes apparaissent plus que jamais déterminants.

EN GUISE DE CONCLUSION : HUMANISER LES CULTURES NUMÉRIQUES ?

L'urgence avec laquelle nous nous sommes saisis des technologies numériques pour rester « en contact mais à distance » pendant cette période de crise sanitaire et sociale et, dans le même temps, la panique qui s'est instantanément emparée de nous à l'idée qu'elles puissent constituer durablement le dispositif majeur de nos sociabilités dans un monde où l'incertitude est l'horizon commun, vient reposer la question de l'humanisme numérique. Loin d'être une évidence, cette question fait époque. Dans son dernier ouvrage, *Chronos. L'Occident aux prises avec le Temps*, consacré à l'ordre des temps et à ce qu'il nomme « *les époques du temps* », François Hartog conclut notamment sur la révolution numérique par laquelle des individus et des institutions se voient gouvernés de manière accélérée par l'instantanéité, tout en ayant affaire devant eux à un « temps incommensurable » qualifié de *chronos* : « *D'un côté, l'avenir immédiat consiste à entrer dans une nouvelle condition, la "condition numérique", en essayant de lui donner un visage humain ; de l'autre, l'avenir immédiat semble s'engloutir dans un temps* chronos*, qui échappe à toute prise. On pourrait y voir une nouvelle version de la figure mythologique du dieu dévorant ses enfants : un* Chronos *proprement chronophage.* »[17]

Ni pléonasme ni oxymore, ou les deux à la fois, le désir d'humaniser la civilisation numérique traduirait – et donc trahirait – notre condition numérique en ce XXIe siècle.

Emmanuelle Lallement
Professeur des universités, Institut d'études européennes, Université Paris 8

De la culture aux cultures numériques : un regard anthropologique

NOTES

1– Voir Emmanuelle Lallement, « Éclats de fête », *Socio-Anthropologie*, n°38, Paris, Éditions de la Sorbonne, 2018. Voir également le texte paru dans le média en ligne *AOC,* le 1er juin 2020 : « Au bal masqué ? Comment la distanciation sociale réaffirme la nécessité de la fête ». https://aoc.media/analyse/2020/05/31/au-bal-masque-comment-la-distanciation-sociale-reaffirme-la-necessite-de-la-fete/
2– Voir https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Musees/Actualites/Succes-pour-les-collections-en-ligne-des-musees-durant-le-confinement
3– In Real Life, littéralement « dans la vraie vie » [NDLR].
4– Olivier Aïm, « Les pratiques culturelles et médiatiques au regard des revendications expressives », *L'Observatoire, n°* 56, été 2020, p. 7.
5– Milad Doueihi, *La grande conversion numérique*, Paris, Seuil, 2008.
6– Milad Doueihi, *Pour un humanisme numérique,* Paris, Seuil, 2011, p.34.
7– Olivier Aïm, *op.cit.*
8– Marc Augé, « L'autre proche », in *L'autre et le semblable*, ouvrage présenté par Martine Segalen, Presses du CNRS, Paris, 1988, p. 21.
9– Guillaume Rozenberg (textes réunis et présentés par), *La culture en débat, l'anthropologie en question*, *Les Carnets de Bérose*, n° 13, Paris, Bérose - Encyclopédie internationale des histoires de l'anthropologie.
10– Michel-Rolph Trouillot, « Adieu culture : un nouveau devoir émerge », *in* Guillaume Rozenberg (textes réunis et présentés par), *La culture en débat, l'anthropologie en question*, *Les Carnets de Bérose,* n° 13, Paris, Bérose - Encyclopédie internationale des histoires de l'anthropologie, 2020, p. 186-215. URL : http://www.berose.fr/article1898.html
11– Michel Agier, « Le tournant contemporain de l'anthropologie. Comprendre, encore, le monde qui nous entoure », *Socio*, n°1/2013, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, p. 77-93.
12– Michel-Rolph Trouillot, *op. cit.* https://www.berose.fr/IMG/pdf/tap_trouillot_carnet_de_berose_no13_rozenberg_2020.pdf
13– Charles Tylor, *Primitive Culture. Researches into the development of mythology, philosophy, religion, language, art, and custom*, Londres, 1871.
14– *Ibid.* p.193.
15– Jean Bazin, « L'introuvable objet de l'anthropologie », communication aux Rencontres d'anthropologie sociale, CEFRES, Prague, avril 1994.
16– Jean Bazin, « Interpréter ou décrire », dans J. Revel et N. Wachtel (eds), *Une école pour les sciences sociales*, Éditions du Cerf - Éditions de l'EHESS, Paris, 1996, p. 419.
17– François Hartog, *Chronos. L'Occident aux prises avec le temps*, Paris, coll. NRF, Gallimard, p. 300.

LES ARTS NUMÉRIQUES, CE NOUVEAU PARADIGME

Clément Thibault

Doit-on s'étonner de voir AXA et UBS financer la foire *Art Basel* ? Et Google soutenir les artistes employant des IA en contexte créatif, ou financer son projet de musée imaginaire en ligne – c'est-à-dire, dans l'imagination de Google, le creuset de toutes les œuvres du monde ? Derrière cette opposition caricaturale reposent des logiques plus fines, mettant en lumière des réseaux distincts portant des visions de l'art différentes.

Si l'on s'accorde à voir dans les arts numériques les formes créées avec des outils employant les langages numériques (interfaces, réseaux, ordinateurs, programmes…), et plus généralement inscrites dans la trinité art-science-technologie, avec une méthode relevant volontiers de la « recherche-création », il n'en demeure pas moins qu'ils résistent à leur définition. La pléthore d'expressions forgées pour les désigner – art cybernétique (1960), *computer art* (1970-1980), *electronic art*, nouveaux médias (1990), art génératif ou virtuel, Net.art puis post-Internet art (2000), plus récemment arts hybrides – témoigne des nombreuses tentatives historiques, chacune innervée par l'idéologie et la texture de son époque, d'embrasser une réalité complexe, de fixer un phénomène rendu mouvant par les fluctuations incessantes de l'art, de la technique et de la société. Il y a des raisons à cela. Premièrement, les arts numériques sont une émergence pour laquelle nous manquons encore du recul historique nécessaire à une sereine conceptualisation. En outre, ils ont la particularité d'être une émergence commune à toutes les formes d'expression, à l'inverse d'un fonctionnement en silo en France qui, par inertie, distingue le théâtre, la musique, les arts visuels, le cinéma… alors que tous sont remaniés par la vague numérique. Un fonctionnement encore largement vertical se confrontant à une réalité horizontale.

C'est aussi la raison pour laquelle leur relation avec les « arts contemporains » pose un problème ; si, pris dans une acception chronologique, les arts numériques sont évidemment contemporains, en tant que genre, en tant qu'écosystème, ils s'en distinguent néanmoins. C'est ce que j'aimerais développer dans ce texte, à rebours de la doxa du secteur qui a tendance à abolir cette distinction. L'une des propositions les plus convaincantes dans ce sens était celle de Norbert Hillaire, qui a subtilement emprunté à Duchamp le concept de « coefficient d'art » pour forger un « *coefficient de numéricité de l'art* »[1], cette « *relation ambiguë et complexe que les œuvres d'aujourd'hui (numériques ou non), entretiennent avec le numérique (et la manière dont s'établissent en elles, entre elles et les techniques qu'elles mobilisent, des procédures et des effets de sens liés au numérique)* », abolissant une distinction de nature pour une distinction de degré.

IL N'Y A PAS D'« ARTISTE NUMÉRIQUE »…

Chez les artistes, le rejet des étiquettes est notable et relève d'une volonté d'affranchissement des tutelles limitant la création. Dans l'élan qui les caractérise, doit-on distinguer Jan van Eyck perfectionnant la technique de la peinture à l'huile, Vermeer utilisant des lentilles optiques et une *camera obscura* pour peindre sans esquisse, Bruce Nauman s'emparant du nouveau *Portapack* de *Sony* pour se filmer directement dans l'atelier, ou Justine Emard créant une interaction entre une incarnation humanoïde (*Alter*) et le danseur Mirai Moriyama en employant le *machine learning* pour que le robot apprenne à se mouvoir comme l'humain ? Pas de différence de posture chez ces artistes en quête de moyens inédits, ceux de leur époque, pour vivifier leur expression, trouver la voie vers des formes nouvelles. Citant Praxitèle, Nicolas Schöffer déclarait : « *Ce que nous admirons, ce qui nous touche, aujourd'hui, ce n'est pas le ciseau de bronze ou de fer, mais ce qu'il a permis de créer. Les ciseaux en tant que tels ne sont ni significatifs ni éternels, et chaque époque crée ses propres ciseaux. Maintenant, nous avons des ciseaux extraordinaires : ciseaux électriques, ciseaux électroniques, et jusqu'à l'ordinateur, qui sont à la disposition de ceux qui veulent bien lâcher leur ciseau de fer.* »[2]

…MAIS UN GENRE NOUVEAU, FONDÉ SUR UNE RELATION RENOUVELÉE À LA TECHNIQUE…

Néanmoins, si la posture des artistes à l'égard des techniques est inchangée, la nature de la relation, quant à elle,

mue. Selon Jean-Paul Fourmentraux, « *la création artistique et la recherche technologique, qui constituaient autrefois des domaines nettement séparés et quasiment imperméables, sont aujourd'hui à ce point intriquées que toute innovation au sein de l'une intéresse (et infléchit) le développement de l'autre. Les œuvres hybrides qui résultent de leur interpénétration rendent irréversible le morcellement des anciennes frontières opposant art et science.* »[3] L'usage des techniques n'est plus uniquement instrumental, mais se dote aussi d'un versant réflexif – dans toute sa polysémie : comme reflet (du monde) et réflexion (sur leur usage). Les « plasticiens » de l'art contemporain ont investi la forme, se sont repliés sur sa grammaire, à l'heure des *mass medias*. Les artistes numériques – biohackers, programmeurs, cyborgs… – amènent bien souvent dans le débat social des questions, éthiques et esthétiques, posées par les progrès de la science et des technologies à l'heure de la société algorithmique. Norbert Hillaire évoque d'ailleurs l'idée d'un usage de la technique se déroulant non plus sur le mode du simple « outil », mais du « dévoilement »[4], le tout sur fond d'accélération de l'Histoire. La technologie, plus qu'un outil, est souvent le sujet et l'horizon des œuvres. Elle fournit, avec la science, le prisme par lequel nombre d'artistes lisent et interprètent le monde – comme cela a pu être le cas avec la magie, la religion, la politique ou le capitalisme. L'un des écueils, ici, serait de céder à l'émerveillement béat devant les formes créées avec de nouvelles technologies, simplement parce qu'elles les utilisent, relevant d'une posture de fétichisation stérile. L'enjeu est plutôt de saisir comment ces technologies transforment les pratiques et les écosystèmes – un peu à la manière dont Marshall McLuhan analysait la façon dont les médias transformaient le corps social indépendamment de leur contenu, condensé dans la formule « *the medium is the message* »[5].

…ET UN PARADIGME DES ARTS NUMÉRIQUES

Le champ de l'art s'est presque toujours constitué dans un dualisme, une opposition entre deux forces, parfois contradictoires, parfois en écho : la force créatrice d'un côté – c'est-à-dire la création de formes sensibles et symboliques par les artistes –, et la force institutionnelle de l'autre – par le corps social. Force centrifuge de la créativité (dirigée vers l'extérieur, exploratoire) et force centripète de l'institution (qui ramène vers l'intérieur), les catégories et les concepts trient et nomment. La puissance créatrice submerge les catégories, en même temps qu'elle en est un produit ; elle se construit sur un patrimoine qu'elle poursuit, réprouve ou ignore. D'ailleurs, les arts numériques sont nés sur le lit des avant-gardes de la seconde moitié du XX^e^ siècle : empreints d'esprit de déconstruction (Derrida), en tension entre l'idée d'art comme *cosa mentale* et une approche relevant de l'autonomie du médium (Clement Greenberg), imprégnés de l'idéologie de l'œuvre ouverte (Umberto Eco) ou celle plus ancienne de l'œuvre totale (*Gesamtkunstwerk*)… Les puissances institutionnelles créent les catégories, ce sont les processus qui mènent à la définition de l'art d'une époque, qui valorisent ce que la société considère comme formes signifiantes.

> "Épousant l'accélération du monde, les arts numériques s'inscrivent dans un extrême présent. D'où leur difficile intégration institutionnelle."

L'art contemporain est un genre de l'art (celui des formes apparues dans les arts visuels au cours des années 1960 amorçant une crise du « moderne »), institué dans un écosystème qui s'est scindé dans les années 1980 entre un réseau hyperconnecté à la finance et la mondialisation (structuré autour des foires internationales et des biennales) et une foule d'antichambres, souvent marquées par une grande précarité. L'écosystème des arts numériques diffère clairement, et c'est dans ce cadre que la distinction majeure se joue entre les arts numériques et contemporains : ils relèvent de systèmes différents, ce sont deux *paradigmes*.

C'est la sociologue Nathalie Heinich[6] qui a importé la notion de « paradigme » de l'épistémologie de Thomas Kuhn pour l'appliquer aux mondes de l'art, afin de mettre en évidence le développement non linéaire – fait de ruptures et de basculements – de l'histoire des écosystèmes, et insister sur la part d'idéologie qui les structure. Un nouveau paradigme modifie la façon de penser l'art, de le concevoir, de le montrer, de le distribuer, mais aussi la façon d'en vivre quand on est artiste. Chaque paradigme constitue une rupture majeure avec le précédent, en termes esthétiques, mais induit également une refonte complète des questions « institutionnelles, organisationnelles, économiques, logistiques ». Les arts numériques, tels qu'ils se sont développés depuis les années 1950, témoignent d'un écosystème qui, s'il ne va pas nécessairement se substituer à celui des arts contemporains – ce serait même regrettable –, va croître.

« GHETTO » DES ARTS NUMÉRIQUES

Hormis quelques occurrences – *Cybernetic Serendipity* (1968, ICA, Londres), *Experiments in Art and Technologies* (1966-1970), *Softwares* (1970, Jewish Museum), *Les Immatériaux* (1985, Centre Pompidou), *documenta X*

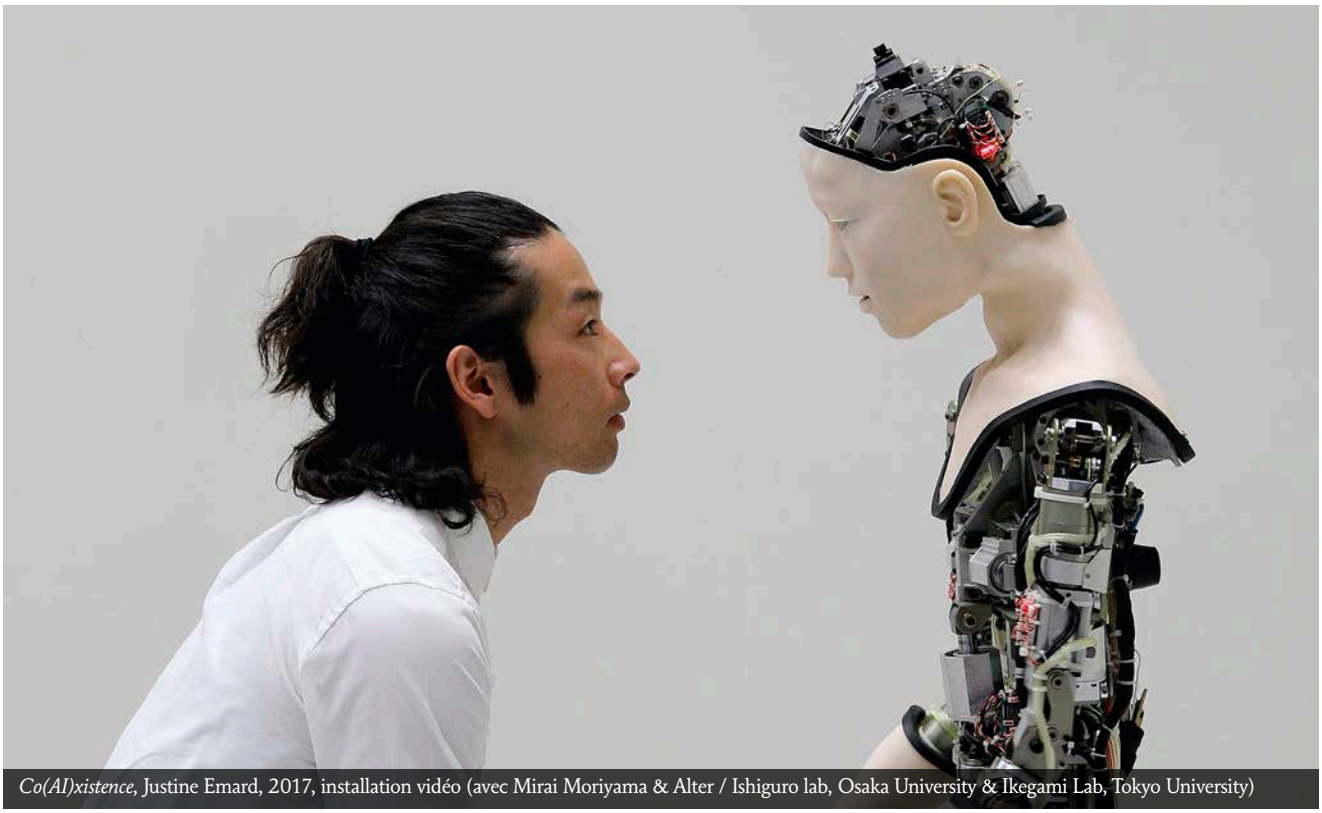


Photo : © Justine Emard / Adagp, Paris

Co(AI)xistence, Justine Emard, 2017, installation vidéo (avec Mirai Moriyama & Alter / Ishiguro lab, Osaka University & Ikegami Lab, Tokyo University)

(1997, Cassel), ou plus récemment les cycles *Mutations/Créations* du Centre Pompidou ou *Artistes et Robots* (2018, RMN) –, on retrouve peu d'exemples de monographies d'envergure sur les arts numériques ou l'usage des technologies en contexte artistique dans les musées d'art contemporain – occurrences qui ont tout de même tendance à augmenter, par la force des choses. *Idem* sur le marché de l'art, où les formes numériques de l'art peinent à exister (par leur difficulté d'entretien et leur esthétique souvent inadaptée aux intérieurs), si ce n'est à travers le mouvement post-Internet, « *the art world art about the internet* »[7], comme le concède son théoricien Gene McHugh.

Dès l'origine, les arts numériques se sont développés dans un réseau spécialisé qui voit aujourd'hui trois phares (le ZKM, Ars Electronica et l'International Symposium of Electronic Arts), à côté desquels fourmillent nombre de centres d'art spécialisés[8] et surtout des festivals ou biennales[9]. Aujourd'hui, ces opérateurs culturels jouent pleinement leur rôle de commanditaires d'œuvres, de structures de production et d'espaces de diffusion, dans une économie qui d'ailleurs emprunte davantage au modèle du spectacle vivant que du marché de l'art.

ENJEUX ET RÉALITÉ D'UN PARADIGME NAISSANT

Les arts numériques ne se diffusent pas, ne s'échangent pas, ni ne se conservent de la même manière que les formes traditionnelles de l'art. L'obsolescence qui touche les *hardwares* comme les *softwares* contraint les artistes à une posture d'expérimentation permanente, et complexifie la conservation et l'exposition – nécessité de matériel onéreux, de compétences techniques poussées… Épousant l'accélération du monde, les arts numériques s'inscrivent dans un extrême présent. D'où leur difficile intégration institutionnelle, à rebours de l'identité historique des musées, construite sur l'idée d'objet et de conservation.

Sur un plan esthétique, le *white cube* et le hangar post-industriel de l'art contemporain cèdent la place aux *black boxes* (écrans et projections obligent) et aux formes curatoriales en ligne, l'esthétique clinique à celle de laboratoire. S'agissant de la relation des visiteurs aux œuvres, les idées d'immersion et d'interactivité définissent une nouvelle norme du rapport à l'œuvre, moins sur le mode historique de la confrontation et de la contemplation – Miguel Chevalier ne parle plus de « visiteur », mais d'« interacteur ». Quant à la relation de l'artiste à son travail, elle est également marquée par la dilution de la paternité/maternité (« créer la création », à l'image des pionniers historiques que sont Jean Tinguely ou Harold Cohen), le partage de la création (souvent avec des robots ou des intelligences artificielles, à l'image de l'artiste Sougwen Chung calligraphiant avec des bras robotiques de chaîne de montage ou des systèmes « cyber-humains » d'assistants musicaux de l'Ircam), et encore les processus collaboratifs de recherche et de production avec des scientifiques et des techniciens. Déjà en 2001, évoquant une

crise des catégories traditionnelles de l'art, Lev Manovich appelait à l'émergence d'une esthétique « post-média », devant « *adopter les nouveaux concepts, métaphores et opérations de l'ère de l'informatique et du réseau, tels que l'information, les données, l'interface, la bande passante, le flux, le stockage, la conversion, la compression, etc.* »[10].

Économiquement, la pérennité des supports, la sérialité et son corollaire, l'uniformité (le fait que les œuvres d'un artiste soient facilement reconnaissables, au-delà de son style) fondent la relation (subordination parfois) de l'art contemporain à son marché. Tout cela s'oppose à la nature éphémère et matricielle des œuvres en contexte numérique – le plus souvent des processus de recherches au long cours dont l'exposition dévoile un « prototype », dans toute la noblesse du terme. Ainsi, l'économie d'objet, majoritaire dans les arts contemporains, cède la place à l'économie de projet dans les arts numériques. Néanmoins, le secteur peine encore à trouver son modèle économique, notamment en France. L'exemple canadien, fondé sur de nombreuses sociétés de production/distribution inscrivant l'art dans les espaces publics, ou lors d'évènements, fournit un modèle possible. En revanche, le développement du marché des NFT [*Non-Fongible Token*, jeton numérique, NDLR] représente une étrange volonté d'imposer le modèle ancien du marché de l'art aux œuvres en ligne – sans même évoquer le désastre écologique qu'il représente. Il me semble qu'il existe une incompatibilité presque philosophique à créer artificiellement de la rareté là où elle n'existe pas. D'autant plus concernant les arts numériques, où l'on pourrait voir se développer des modèles de distribution de masse, une « artification » de phénomènes comme *Pokemon GO*. Dans un futur proche, nous assisterons probablement au développement d'un « art de plateforme » dont les implications sur les modes de création et de légitimité seront profondes – une réalité sur laquelle on surimprimera une couche esthétique, fictive, ludique, coconstruite…

En considérant les avant-gardes qui ont animé l'art du XX^e siècle (Dada, Fluxus, l'art conceptuel, le *land art*, les formes corporelles, le situationnisme…), on lit en creux l'histoire d'une critique de l'œuvre (en tant que produit fini, de contemplation) et de l'institution, visant à fusionner l'art et la vie. Par un processus d'inversion étonnant, c'est justement celles et ceux qui ont œuvré à contre-courant de l'institution qui ont été institutionnalisés. L'énergie dépensée à casser le « quatrième mur de l'art » a été réintégrée dans les murs mêmes qu'elle tentait d'abolir. Cet échec, semble-t-il, découle du fait que les artistes sont passés par la forme pure – le XX^e siècle est une histoire formaliste et autotélique de l'art –, aussi parce que les potentialités de diffusion n'offraient pas encore d'alternative convaincante aux institutions. La multiplication des terminaux numériques – actuellement avec le smartphone, et bientôt l'*Internet of Things*, les *wearables technologies* –, réalités mixtes et métavers[11] sont une chance à saisir : celle de réintégrer l'art à la vie directement. Cette puissance d'ubiquité est néanmoins affiliée à l'hégémonie des plateformes de distribution, laissant planer les dangers d'une économie de l'attention, de la subordination aux algorithmes, etc. – le risque étant de voir les arts numériques être « netflixés ». Cette potentialité de diffusion – qui aura d'énormes implications sur les modes de distribution et l'économie du secteur – se fera aussi en confrontation aux problèmes ouverts par une telle massification du phénomène technologique. Là où l'art s'immisce, il en est de même de l'idéologie politique, de la publicité, de la manipulation ; mais impossible de manquer une telle opportunité, donnant aux arts numériques, en même temps qu'un formidable vecteur de diffusion, un rôle prépondérant à jouer – pas tant dans la résistance pirate, trop limitée dans son efficacité, que dans la puissance de pensée, de sens, de sensations qu'elle fait émerger.

Clément Thibault
Critique d'art & curateur. Directeur artistique du Cube (Centre de création numérique, Issy-les-Moulineaux)

Les arts numériques, ce nouveau paradigme

NOTES

1– Norbert Hillaire, « Coefficient de numéricité », dans *100 Notions pour l'Art Numerique,* dirigé par Marc Veyrat, Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
2– Nicolas Schöffer, Discours d'installation à l'Académie des Beaux-Arts, 1982.
3– Jean-Paul Fourmentraux, *Artistes de Laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique*, Hermann Éditeurs, Paris, 2011, p. 15.
4– Norbert Hillaire, *L'art dans le tout numérique / Art in the digital age*. Artpress2 n° 29, juillet 2013.
5– Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, 1964.
6– Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain,* Paris, Gallimard, 2014
7– Gene McHugh, "Post-Internet", blog (2009-2010)
8– le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, iMal, le Cube, l'Espace multimédia Gantner, Saint-Ex, Stereolux, le Fresnoy…
9– la BIAN portée par Elektra à Montréal, Chroniques à Aix-Marseille, Némo à Paris, KIKK à Namur, Interstice à Caen, Mapping à Genève, l'ancien SRTP à Eindhoven, TodaysArt à La Haye, Exit à Créteil, Transmediale à Berlin, Les Bains Numériques à Enghien, les festivals Maintenant, Scopitone…
10– Lev Manovich, *Post-media Aesthetics*, 2001
11– Mondes parallèles et communautaires où des avatars se parlent, définition Wikipédia [NDLR].

LES « TRANSFOS DIGITALES » : UNE DIMENSION RELATIONNELLE DE PLUS EN PLUS PRÉSENTE

Entretien avec **Jack Aubert**. Propos recueillis par **Emmanuel Vergès**.

L'Afdas a mis en place, à la fin de l'année 2019, un dispositif d'appui-conseil pour accompagner la transformation digitale des entreprises culturelles. « Dans l'air du temps » ou tout simplement nécessaire, ce dispositif révèle l'ampleur du bouleversement que les outils numériques ont engendré en matière de stratégie d'entreprise, de modèle économique, d'organisation du travail et de management, d'évolution des compétences, de culture de travail… Une transformation profonde des conditions du travail et des métiers qui, ainsi que le rappelle Jack Aubert dans cet entretien, nécessite une attention renouvelée aux relations humaines.

***L'Observatoire* – L'Afdas a lancé un programme d'accompagnement aux transformations digitales. Qu'est-ce qui a motivé ce choix et à partir de quelles expériences avez-vous conçu ce programme ?**

Jack Aubert – Le spectacle vivant a manifesté son appétence pour cette prestation d'« appui-conseil à la transformation digitale », mise en place il y a trois ans, et nous l'avons ensuite étendue à d'autres secteurs (l'audiovisuel, les médias, le sport, le tourisme). Ceci nous démarque des autres opérateurs de compétences (OPCO) qui ont plutôt orienté leur offre sur les ressources humaines au sens strict. Ce besoin d'accompagnement à la transformation digitale s'est fait sentir assez tôt au sein du secteur culturel car ses principes de commercialisation et de diffusion des œuvres avaient été chamboulés avec l'arrivée du numérique. Même si le spectacle vivant est par essence « vivant », l'outil numérique lui est aujourd'hui indispensable pour communiquer sur les réseaux sociaux, faire connaître son offre culturelle aux publics sur son site Internet, maîtriser des nouveaux modes de billetterie, etc. Nous avons pu voir aussi, durant les différentes périodes de confinement, combien les outils numériques s'étaient révélés cruciaux pour que le travail collectif à distance puisse continuer de fonctionner.

D'autres sujets (plus périphériques) préoccupent également les entreprises du spectacle, les musées ou les parcs de loisirs : nous avons beaucoup de demandes de diagnostic ou de formation en matière de cybersécurité, car il arrive que leur site Internet ou leur billetterie soient attaqués ou piratés et elles ont besoin de savoir y faire face, d'évaluer les risques ; il existe également une forte demande concernant la montée en compétences sur plusieurs aspects liés au digital, venant de personnes qui ne sont pas nécessairement développeurs ou experts des réseaux sociaux, mais qui sont amenés à être des sortes de « couteaux suisses numériques » dans l'entreprise (pour créer un petit site Internet, réguler des échanges sur les réseaux sociaux, etc.), et à qui l'on demande d'être suffisamment agiles pour pouvoir traiter et répondre aux besoins de premier niveau des structures culturelles qui les emploient.

***L'Observatoire* – Ces problématiques participent-elles d'une évolution plus profonde des métiers ?**

J. A. – À l'origine, ces problématiques sont vraiment venues du « terrain ». C'est un besoin en nouvelles compétences que les PME ont exprimé en étant confrontées à l'outil digital (avec plus ou moins de bonheur d'ailleurs) et qui transparaissait dans les nombreuses « études métiers » réalisées par les Observatoires de branche. Nous nous sommes d'abord appuyés sur notre expérience en matière d'appui-conseil RH, dont nous avons « tiré quelques fils » pour concevoir un programme plus large de transformation digitale. Il est vrai que nos propositions rejoignaient les problématiques nationales de numérisation des secteurs ou de verdissement de l'économie – deux sujets importants de l'évolution économique – et que cela nous a permis, sans trop de difficultés, de convaincre l'État d'utiliser les crédits traditionnellement attribués à l'appui-conseil RH en faveur de cette nouvelle typologie de sujets liés au numérique, qui viennent transformer profondément les relations de travail, les compétences et les emplois au sein des structures. La Délégation générale à l'emploi et à la formation professionnelle (DGEFP) s'est tout de suite saisie de cet enjeu et grâce à cela nous pouvons aujourd'hui financer des prestations via l'Engagement de développement de

l'emploi et des compétences (EDEC) – qui couvre les secteurs de la culture, du sport et du tourisme. En revanche, dans le cadre de nos conventions avec les Directions régionales de l'économie, de l'emploi, du travail et des solidarités (DREETS), cela n'est pas forcément toujours bien compris, ni toujours bien accepté. Il existe donc encore des inégalités territoriales de compréhension sur ces sujets-là.

L'Observatoire **– Vous avez donné à ce programme une ampleur assez large. Il couvre de nombreuses dimensions (des aspects technologiques, de digitalisation, de *community management*, de communication globale, etc.) que l'on retrouve dans les diagnostics de maturité digitale. La diversité du secteur culturel vous a-t-elle permis de construire votre accompagnement sur un éventail plus large de compétences ?**

J. A. – Notre cahier des charges nous sert de base, mais ensuite nous référençons des prestataires aux compétences multiples qui nous proposent des choses auxquelles nous n'aurions pas forcément pensé. Deux systèmes sont donc en dialogue (les entreprises et les prestataires) et nos prestations évoluent dans le temps en fonction de leurs retours d'expérience. Depuis un an, avec la crise sanitaire, nous travaillons beaucoup sur les outils numériques permettant de collaborer à distance, mais là aussi rien n'est figé car nous nous adaptons continuellement aux nouveaux besoins des entreprises. Par exemple, en juin 2020, nous avons créé en toute urgence un nouvel appui-conseil (baptisé Rebondir) dédié à la sortie de crise, dans lequel nous mixons des bribes d'appuis-conseils digitaux et des conseils RH. L'enveloppe de notre prestation peut donc contenir des choses extrêmement hybrides et adaptables aux besoins des entreprises en matière d'accompagnement.

Les mondes culturels sont d'une telle diversité que nous devons parvenir à embrasser toutes ces configurations : au sein du spectacle vivant, les typologies d'entreprises sont extrêmement variées selon qu'il s'agit d'un lieu ou d'une compagnie ; l'audiovisuel ne ressemble pas non plus au spectacle vivant, et le monde de la presse est bien différent encore. Cela nous pousse à ne pas rester sur des solutions figées et à nous adapter à l'ensemble de ces écosystèmes dont les besoins et les contraintes varient. Concernant l'utilisation du numérique, là aussi les situations varient beaucoup. Certaines personnes nous disent « oui, j'utilise la suite Google pour partager des documents, mais je ne sais pas si je l'utilise correctement, ni ce qui est important en matière de sécurité ». L'accompagnement développé par les appuis-conseils commence ici.

L'Observatoire **– Cette agilité que vous évoquez (pour la mise en œuvre de différents outils) est-elle aussi le reflet de la façon dont vous appréhendez la transformation digitale de l'Afdas elle-même ?**

J. A. – La transformation digitale de l'Afdas a été fortement marquée par le changement de son système d'information l'année dernière. Ce nouveau système appelé *MyA* (pour « my Afdas ») fonctionne sous forme de plateforme organisée en trois parties : la première est dédiée aux entreprises adhérentes, la deuxième aux organismes de formation et la troisième aux particuliers – les salariés, les intermittents du spectacle, les journalistes pigistes, les artistes-auteurs, dont nous traitons les besoins en formation directement, en dehors d'une relation d'emploi.

Ces trois plateformes sont plutôt orientées vers le service et elles nous permettent d'avoir un lien de communication beaucoup plus fluide avec nos adhérents et les organismes de formation travaillant avec nous. Elles nous ont aussi permis de faire d'importants progrès dans la dématérialisation de nos outils (moins de flux de mails, plus du tout de papier) et dans la gestion de nos dossiers (notamment en réduisant les délais de traitement et de paiement). Ceci nous a également permis d'absorber assez rapidement l'arrivée d'une importante mission qui nous a été confiée par l'État : la prise en charge des contrats d'apprentissage. Nous gérons, en effet, 23 000 contrats d'apprentissage – on imagine aisément la tonne de papier que cela peut représenter ! – et, avec leur dématérialisation, nous avons non seulement pu « absorber le choc » mais aussi améliorer nos relations avec les centres de formation d'apprentis.

Ensuite, comme nombre d'entreprises, nous avons dû nous adapter au premier confinement en organisant le télétravail de 250 salariés. Là aussi, ce nouveau système d'information nous a beaucoup aidés pour travailler à distance et nous avons pu continuer à fonctionner durant cette période, avec de plus en plus de facilité durant les confinements qui ont suivi. La crise sanitaire a donc, d'une certaine façon, accéléré le basculement dans le monde numérique avec certains avantages du point de vue de l'efficacité, mais aussi avec le risque d'une perte de relations au sein d'un collectif de travail.

L'Observatoire **– Avez-vous observé une évolution des pratiques numériques professionnelles ?**

J. A. – Concernant le télétravail des entreprises, il y a très nettement un gain de productivité sur certaines activités, mais en même temps la perte de relations de travail peut s'avérer difficile à gérer – notamment dans les métiers de la culture où les gens ont besoin de se voir et d'être ensemble. Avec la crise sanitaire, de nombreux secteurs ont été empêchés dans leurs réalisations : beaucoup de salariés sont en activité partielle ou dans des situations professionnelles extrêmement dégradées. C'est ce type d'accompagnement que nous devons désormais porter, avec les moyens qui nous sont donnés par l'État pour aider notamment à la formation des salariés en activité partielle.

Nous avons également assisté à un boom très important de la formation à distance. Les réticences que certains pouvaient ressentir à l'égard de ce type de

formation ont été complètement remises en cause avec le premier confinement : ils se sont rendu compte qu'une formation à distance pouvait être d'aussi bonne qualité qu'en présentiel, et cela a entraîné la généralisation de cette modalité dans les entreprises. Certains organismes de formation – qui étaient auparavant plutôt timorés dans leur offre digitale – s'y sont mis et proposent aujourd'hui dans leur catalogue des offres insoupçonnées qui sont très bien accueillies par les entreprises.

***L'Observatoire* – Au-delà des compétences techniques ou technologiques proposées dans ce secteur de la formation sur les transformations digitales, est-ce que des compétences relationnelles orientées vers le *care* ou l'attention (notamment pour traiter la question présentiel/distanciel) peuvent trouver une place ?**

J. A. – Avec les outils numériques – qui permettent d'éviter un certain nombre de tâches techniques en les automatisant –, les métiers ont perdu en technicité. En revanche, la dimension relationnelle est de plus en plus présente. Nous travaillons donc sur ces « compétences transverses » liées, par exemple, à l'accueil du public, à la communication non verbale et à tout ce que l'on nomme aujourd'hui les *soft skills* qui sont quasiment à l'opposé des compétences techniques.

Le travail en digital (ou en distanciel) accentue peut-être ce sujet de la relation, car il comporte le risque que la personne perde un peu pied, qu'elle rate des informations, ou que les relations entre les individus se dégradent. Recevoir un mail, c'est toujours extrêmement froid. On ne se dit pas (on n'exprime pas) les mêmes choses de visu, notamment grâce aux expressions du visage. Quand on anime une réunion à distance, il y a aussi un effort de concision à faire – sinon on ne s'en sort pas ! – ; le non verbal a beaucoup plus de mal à passer ; de même qu'il faut savoir désamorcer très vite les points de difficultés pour qu'ils ne soient pas amplifiés à posteriori ou que les gens en viennent à ne plus se parler.

***L'Observatoire* – Contrairement à l'idée selon laquelle le numérique serait l'ennemi de la culture, n'a-t-on pas finalement un grand besoin de liens humains, de culture de l'autre, avec les transformations digitales ?**

J. A. – Oui, tout à fait. L'un des enjeux majeurs en cette période post-crise sanitaire va être l'humain. Comment lui redonner une place dans l'organisation du travail ? Comment faire revenir les publics dans les lieux culturels ? Nous travaillons beaucoup actuellement, de manière intersectorielle, sur l'évolution des comportements de consommation des publics et des clients… Il faut garder à l'esprit qu'aujourd'hui un quart de la population seulement dit vouloir revenir dans les lieux comme par le passé. Cela signifie que les trois quarts restants devront être rassurés et accompagnés pour remettre les pieds dans une salle de spectacle, un stade ou un parc d'attraction. Les entreprises culturelles accueillant du public ont donc le devoir d'instaurer un nouveau mode de communication avec leur public, un nouveau mode de contact, pour les amener à dépasser leur appréhension.

Avant la crise sanitaire, nous avions de nombreuses demandes d'accompagnement qui portaient sur la sécurité en lien avec les attentats (comment assurer la sûreté des personnes sur site ?). Aujourd'hui, l'ennemi n'est plus seulement un terroriste, c'est un virus. De nouvelles questions se posent : doit-on exiger le port du masque ? pour quelle jauge ? comment fonctionnera le passeport vaccinal ? Tous ces sujets sont désormais sur la table et les entreprises culturelles vont devoir se doter d'outils pour accompagner et rassurer leurs publics.

Entretien avec ***Jack Aubert***
Directeur des partenariats et des relations institutionnelles à l'Afdas

Propos recueillis par ***Emmanuel Vergès***
Codirecteur de l'Observatoire des politiques culturelles

POUR UN ENSEIGNEMENT DU NUMÉRIQUE EN ÉCOLE D'ART : GÉNÉALOGIE, FICTION ET EXPÉRIENCE DU CODE

Valérie Cordy

Depuis l'avènement de l'informatique (avec Alan Turing) et de la cybernétique (avec Norbert Wiener), les techniques numériques ont évolué à une vitesse telle qu'elles dominent aujourd'hui toute notre culture sans nous avoir laissé le temps de les interroger politiquement, juridiquement, artistiquement… avec les conséquences sociales, culturelles, écologiques et sanitaires que l'on connaît. À La Cambre, École nationale supérieure des arts visuels basée à Bruxelles, j'enseigne le numérique dans le cadre d'un cours artistique de soutien à l'option (CASO) baptisé « Arts en réseau ». Nous abordons le numérique comme une technique transformatrice, un outil multifacette, mais aussi comme une « maladie dégénérative » qui envahit toutes les cellules du corps social et politique, notamment les zones du sensible.

Plusieurs dimensions fondent le contenu de ce cours : une approche historique et philosophique des rapports entre l'art et la technique au fil des siècles, une généalogie des objets techniques et une introduction au code par les mathématiques et les jeux de contraintes littéraires inspirées de l'Oulipo[1].

TECHNOLOGIE, INFORMATIQUE, NUMÉRIQUE : DES NOTIONS À DISTINGUER

Pour définir ce qu'est le numérique, nous commençons par clarifier les notions d'informatique, de technique et de technologie. La première occurrence du mot « technologie » – du grec *téchnē* (art, compétence ou artisanat) et *-logía* (étude d'une branche de la connaissance, d'une discipline) – apparaît au XVII[e] siècle. Le sens actuel de la technologie commence à s'imposer au XIX[e] siècle, avec la convergence de la science et de la technique au service du développement industriel et l'apparition des sciences humaines.

Nous distinguons également le numérique de l'informatique. Pour ce faire, nous nous appuyons sur la pensée de Milad Doueihi[2] pour qui l'informatique est originellement une branche des mathématiques qui, en s'autonomisant, est devenue très rapidement une industrie.

Le numérique, quant à lui, serait plutôt de l'ordre de la culture et donc lié aux effets de l'informatique sur la culture. Avec l'arrivée d'Internet, du Web et des réseaux sociaux, le numérique a permis l'émergence de nouvelles pratiques culturelles. Un autre type d'art plus transversal a émergé, opérant une convergence nouvelle entre esthétique et technique qui vient mettre à mal les discours qui ont jusque-là tenté de séparer moralement art et technique – avec les « beaux-arts » (jugés nobles) d'un côté et la technique (comme outil) de l'autre. Ce qui explique les difficultés encore à l'œuvre concernant les définitions possibles de l'art (ou des arts) numérique(s).

ENSEIGNER LA PLACE DE L'ART DANS L'HISTOIRE PLUTÔT QUE L'HISTOIRE DE L'ART

Cette année, le cours avait lieu en visioconférence (crise sanitaire oblige…). Il a donc fallu l'imaginer différemment, en s'adaptant à cette situation virtuelle afin de ne pas perdre les étudiant·e·s et leur permettre de rêver malgré les confinements.

Depuis une quinzaine d'années, je crée des performances[3] où, seule sur scène, assise à une table devant mon ordinateur, je donne à voir (sur un grand écran placé derrière moi) le récit de mes errements sur le Web. J'explore de nouvelles formes d'écriture et d'interprétation du monde à partir du flux de données dans lequel nous baignons. J'ai eu l'intuition qu'il était possible d'aborder la question du numérique avec les étudiant·e·s en utilisant cette approche performative sous deux angles différents et complémentaires : par la prolifération des sources et des images (le flux) et par les récits et fictions dont le Web nous abreuve (les mythes).

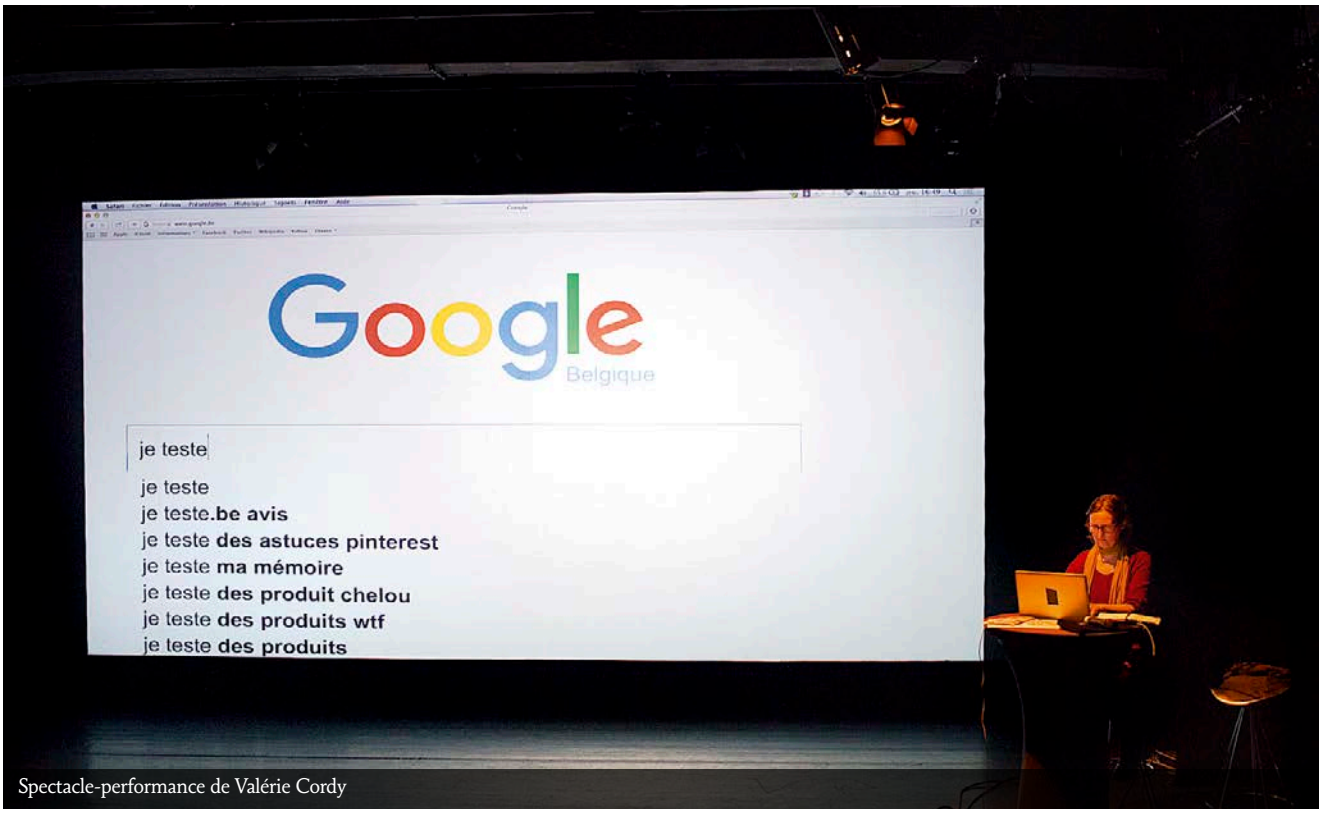


Photo : © Mara De Sario

Spectacle-performance de Valérie Cordy

Michel Foucault, dans « Nietzsche, la généalogie, l'histoire »[4], nous invite à aborder la généalogie par la *provenance* (la « souche ») qui ne suppose pas de point de départ (contrairement à l'*origine*) mais permet une *prolifération*. Avec la métaphore de la souche et le concept de *prolifération*, nous invitons les étudiant·e·s à ne pas s'en tenir à un discours linéaire et magistral, mais à opérer par eux-mêmes des liens entre des fragments d'informations.

Sur les pas de Michel Foucault, nous avons tracé une possible généalogie du numérique au travers des siècles à partir d'indices, d'images, d'histoires vraies ou de fictions, d'inventions techniques, d'innovations, de grands personnages historiques, d'époques héroïques ou terribles. Nous avons abordé les débuts de l'horlogerie et des machines à calculer mécaniques. Nous avons rencontré de grandes figures dont les destins extraordinaires (pour certaines) ont nourri nos imaginaires ; par exemple Ada Lovelace, fille de Lord Byron, mathématicienne qui a posé les bases de la programmation informatique en écrivant le premier algorithme exécutable par une machine.

Nous avons traversé l'histoire des robots – en admirant les premiers automates et leur fonctionnement –, vibré devant les machines à vapeur qui ont permis l'émergence des premières machines autonomes. Avec Alan Turing, père de l'informatique, nous nous sommes demandé si les machines pouvaient penser… Nous avons écouté Robert Cailliau, co-inventeur du Web, affirmer (avec un petit sourire) durant l'une de ses dernières conférences, que les « // » qui suivent le « http : » ne servent à rien et sont donc purement esthétiques…

Enseigner la place de l'art dans l'histoire plutôt que l'histoire de l'art, c'est sans doute passer par les fictions qui traversent l'Histoire. En faisant appel à l'imagination et en pensant le monde comme une constellation d'idées – dont certaines ont transformé le monde –, nous nous sommes inspirés de Cory Doctorow[5] qui soutient que la fiction peut aider à sauver le monde et qu'il faut s'emparer des outils informatiques ; car s'ils ont le pouvoir de détruire, ils ont aussi celui de construire un monde meilleur.

Nous avons relu le *Frankenstein* de Mary Shelley, les ouvrages visionnaires de Philip K. Dick, regardé le sketch des Monty Python qui a donné son nom aux « pourriels » (le spam étant de la *junk food*), et compris l'origine des scams[6] (véritables copiés-collés des « lettres de Jérusalem » envoyées par des arnaqueurs, depuis la prison de Bicêtre à Paris, durant la Révolution française), etc.

Par la fiction, les mythes ou autres mèmes, nous avons compris que le numérique a modifié notre regard sur nous-mêmes et notre passé. Nous avons tourné littéralement le regard en arrière pour mieux affronter – ainsi équipés de fragments de fictions et de morceaux de réalités non linéaires – les enjeux actuellement à l'œuvre et qui nous préoccupent. Ces petits savoirs s'accumulant, nous avons pu vivre des moments de grâce comme si quelqu'un avait « allumé la lumière ».

Ce cours a été enrichi par une approche de la techno-esthétique enseignée par Ludovic Duhem, plasticien et philosophe. Il nous explique que « *la techno-esthétique est la rencontre du sensible et de l'opératoire dans l'expérience du monde. Cette rencontre prend tout son sens dans l'art et particulièrement dans l'art moderne et contemporain dont l'avènement est indissociable du développement de l'industrie et de ses conséquences sur les manières de sentir, sur les manières de faire et sur les manières de faire sentir. Il existe ainsi une histoire de la perception autant qu'une histoire de l'art et de la réception culturelle qui s'articule à la technique. Or, cette histoire, n'a quasiment pas trouvé d'écho dans l'esthétique, en tant que théorie du sensible, du beau et de l'art. Elle s'est construite en effet à partir d'un relatif déni de la technique. Pourtant, les artistes n'ont cessé d'intégrer, d'interroger et de détourner les techniques pour créer* ».

La suite des cours nous a permis d'entrer plus précisément dans la matière, « les mains dans le cambouis » (comme l'on dit). Selon nous, l'enseignement doit passer par la connaissance des objets techniques et opérer, chez les étudiant·e·s, une transition d'un usage passif à un apprentissage du code et une culture technique la plus large et approfondie possible.

DIFFÉRENTES APPROCHES DU CODE : DU TRI PAPIER À L'ÉCRAN, DU CONCEPT À L'ESPACE PUBLIC

Mathématicien préoccupé par les questions politiques et écologiques, Jean-Claude Englebert, intervient dans le CASO en approchant le code par la preuve logique et son éthique. Il travaille avec les étudiant·e·s en leur démontrant qu'un code (quel qu'il soit) va se dérouler correctement et automatiser un déroulement d'instructions dans un ordinateur. Cette approche se confronte à celle des étudiant·e·s en art plutôt animés par le « sensible » que par la preuve dans leur travail.

L'art, compris comme la prolongation de la philosophie par d'autres moyens, pose de manière aiguë la question de ce qui est commis lorsqu'un geste technique – en tant que matérialisation sociale de la science (si la science invente, la technique applique) – est réalisé. Il s'agit, avec les étudiant·e·s, d'explorer ce que l'humanité s'inflige, ce faisant.

Enfin, la découverte de l'algorithme est proposée en ayant recours à des exercices de tri avec des bouts de papier, donc sans implication des machines, afin de bien distinguer la partie algorithmique de la partie codage.

An Mertens, artiste invitée dans ce cours, approche quant à elle le code par le jeu et différentes règles, en partant d'une intuition sur l'existence de relations privilégiées entre le code et les contraintes de l'Oulipo. Son premier cours est basé sur un exercice conceptuel sans machine. Il s'agit d'appliquer scrupuleusement une « recette » à un texte choisi par les étudiant·e·s. Le résultat obtenu donne naissance à un second texte que les étudiant·e·s doivent ensuite comparer avec le texte initial, tout en expliquant leur recette. Cet exercice de précision permet de voir immédiatement qui a compris ou non la notion d'algorithme. An Mertens qualifie cette approche d'« Oulipo appliqué ».

Au-delà de l'apprentissage du code devant un écran, passer par son propre corps pour en apprendre davantage (et plus facilement) peut s'avérer très productif. An Mertens a expérimenté un dispositif de balades algorithmiques dans la forêt de Fontainebleau avec des étudiant·e·s de l'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy. Le principe est d'énoncer une hypothèse au départ de la balade et de déployer une stratégie d'observation – ce qui, en code, consisterait à « remplir son tableau ». Chaque personne a un rôle bien défini : il y a celle qui mesure, celle qui note les changements… Au fil de la balade, une évidence s'impose : l'hypothèse de départ n'est pas assez précise face à la réalité rencontrée en chemin. Par exemple, en partant d'une question simple « sont-ce les hêtres ou les chênes qui ont le plus de pousses " à côté " de leurs pieds ? », on est amené à se demander ce que signifie « à côté ». En effet, comment classer les arbres implantés au bord d'un chemin qui ne disposent pas du même espace que les autres ? À la fin de la balade, chacun·e imagine une formule permettant d'obtenir un coefficient. Les résultats finaux sont validés (ou pas) par l'ensemble du groupe.

An Mertens souligne qu'il est plus aisé pour elle de comprendre – et donc de transmettre – la régression linéaire, la chaîne de Markov ou la distance de Levenshtein en passant par un jeu qui se déroule, si possible, dans l'espace public ou la nature, plutôt que de passer plusieurs jours sur son ordinateur avec des tutoriels. Par exemple, il est plus facile de comprendre ce qu'est l'algorithme *Quicksort* – qui, en informatique, permet de classer les dossiers d'un ordinateur – en passant par le corps et la danse (comme le prouve une troupe folklorique hongroise[7]), qu'en l'approchant par un exercice intellectuel.

QUELLE NÉCESSITÉ À LA CAMBRE ?

Le directeur de La Cambre, Benoît Hennaut, insiste sur la nécessité sociétale d'enseigner le numérique de façon pédagogique et artistique, dans la mesure où il s'agit d'un terrain d'expression qui, en un sens, nous a été confisqué au niveau technique mais également au niveau du langage. Pour lui, même les *digital natives* ne sont pas instruits alors qu'on attend des étudiant·e·s en école d'art de s'emparer de la production de sens.

Du côté des étudiant·e·s, l'utilisation de l'intelligence artificielle fait peur. « L'intelligence artificielle peut dépasser l'imagination, comme un élève qui dépasse son maître » dit un étudiant. En art, l'IA questionne la place du créateur. Un autre n'est pas certain de pouvoir répondre à la question « qui est

le créateur ? ». Une étudiante se demande si « les machines vont prendre leur place en tant qu'artistes ? ». Toutes et tous l'ont compris, le numérique n'est immatériel qu'en apparence. Pour eux, « l'hybridité est importante, il ne faut pas que le numérique remplace certains stades de la création. Certains objets pensés sur des logiciels ne se révèlent qu'au moment de leur matérialisation, une fois qu'ils sont assemblés ».

Sur la question plus générale de l'immersion dans un monde géré par le numérique, une étudiante nous confie que, dans les filières artistiques, « soit on n'est pas du tout numérique (et même il est de bon ton de le critiquer) soit on est à fond dedans… Se situer dans l'entre-deux est toujours compliqué ».

Pour ce qui est de l'apprentissage du code, les étudiant·e·s sont unanimes : l'aborder de plusieurs points de vue permet une meilleure compréhension des logiques à l'œuvre. « J'ai découvert que coder est possible. C'est du travail mais c'est accessible » nous confie une étudiante. Et un étudiant d'ajouter : « les cours de philosophie de la technique ont été importants pour me permettre de voir le numérique autrement que comme un simple outil ».

Pour Benoît Hennaut, si les médiums numériques offrent aux artistes des potentialités techniques infinies, il y a aussi une urgence politique à rendre compte des jeux de pouvoir qui s'y jouent, car la technologie vient fondamentalement transformer notre rapport au sensible et nos modèles de perception. En effet, le numérique n'est pas une « discipline » au sens strict : il tend à tout englober, à se faire environnement. Nous sommes, au XXIe siècle, plongés dedans et nous peinons à le définir. Il a envahi tous les pans de la société, aidé en cela par un certain nombre d'acteurs puissants (économiques ou politiques). C'est de cette transformation de nos sociétés que nous tentons de tirer des enseignements pertinents pour les artistes de demain. Il nous faut briser le coup d'État numérique décrit par Shoshana Zuboff[8].

Valérie Cordy

Artiste et metteure en scène, directrice de la Fabrique Théâtre (Service des Arts de la scène de la Province de Hainaut, www.lafabrique.be) et intervenante à l'école d'art de La Cambre (Bruxelles)

Pour un enseignement du numérique en école d'art : généalogie, fiction et expérience du code

NOTES

1– L'Ouvroir de littérature potentielle (Oulipo) est un groupe de littérature (créé par le mathématicien François Le Lionnais Raymond et l'écrivain Raymond Queneau en 1960) qui avait pour but de découvrir de nouvelles potentialités du langage en écrivant à partir de contraintes formelles [NDLR].

2– Milad Doueihi est historien des religions et notamment titulaire de la chaire d'humanisme numérique à l'Université Paris-Sorbonne.

3– https://www.valerie-cordy.com

4– Michel Foucault, « Nietzsche, la généalogie, l'histoire », *Hommage à Jean Hyppolite*, Paris, PUF, 1971, p. 45-172, repris dans *Dits et écrits, tome II (1976-1988)*, Paris, Gallimard, 1971. http://1libertaire.free.fr/MFoucault217.html

5– Auteur de science-fiction, militant à l'Electronic Frontier Foundation. Lire *Little Brother*

6– https://fr.wikipedia.org/wiki/Fraude_4-1-9

7– https://www.youtube.com/watch?v=ywWBy6J5gz8

8– Shoshana Zuboff est professeure émérite à la Business School de Harvard. Voir son article dans le Hors-série n° 82 de *Courrier international*, « Le coup d'état numérique », 24 mars 2021.

POURQUOI COLLECTIONNER LES ŒUVRES D'ART NUMÉRIQUE ?
OU DE LA NÉCESSITÉ DE LA COLLECTION PUBLIQUE

Valérie Perrin

L'expérience, longue de 17 ans, de la collection d'œuvres d'art numérique de l'Espace multimédia Gantner[1] est le point de départ de cette réflexion. En effet, cette collection, bien que modeste – avec 65 œuvres à ce jour – par la variété des œuvres[1] présentées, les questions rencontrées lors de leur acquisition, de leur diffusion et de leur préservation, est emblématique de la singularité de l'acte de collectionner les arts numériques et permet de répondre à cette interrogation récurrente : pourquoi collectionner les arts numériques ? Car cette collection, unique en France, interroge aussi la difficulté actuelle pour cet art contemporain à entrer dans les collections tant publiques que privées.

UN CORPUS D'ŒUVRES EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION

Cette collection est née de la volonté de faire découvrir l'art numérique au plus grand nombre et dans des lieux non nécessairement consacrés à l'art. Pour débuter cette collection, une commande a été passée en 2004 à l'historien de l'art Bertrand Gauguet. Ce dernier a sélectionné 35 œuvres de 35 artistes différents, internationaux, offrant un panorama varié de cette nouvelle création contemporaine. Trente-cinq œuvres furent ainsi acquises, toutes sur CD-ROM. Cette période est largement consignée dans le catalogue *Documents,* édité aux Presses du réel en 2007.

De 2008 à 2018, les acquisitions ont évolué naturellement vers les installations génératives, les œuvres *par*, *pour* et *avec* Internet, etc. témoignant d'une transformation des pratiques artistiques présentée dans le livre *Documents, Tome 2*[2].

Ainsi, les cultures numériques, en ayant de plus en plus d'influence sur les artistes et leurs pratiques, deviennent autant un sujet qu'une matière artistique et se retrouvent au cœur d'œuvres « non numériques ». Des expositions telles que *Territories of Complicity* (festival Transmediale, 2018) ou *The Great Offshore* du collectif RYBN (Espace multimédia Gantner, 2017-2018), présentant des vidéos et des œuvres appartenant largement à un corpus plus « classique » de l'art contemporain, illustrent parfaitement cette tendance depuis quelques années. De sorte que, des œuvres sur support numérique aux œuvres numériques, la collection de l'Espace multimédia Gantner accueille désormais des œuvres travaillant le numérique comme référence critique, poétique ou historique, en l'utilisant comme technique de production pour des formes artistiques traditionnelles (objet, vidéo…).

Ces dernières formes ne soulevant pas de questions ou d'appréhension spécifiques dans le champ de l'art contemporain, cette réflexion s'attardera davantage sur les œuvres génératives, en ligne ou en lien avec Internet.

COLLECTIONNER LES ARTS NUMÉRIQUES ?

La difficulté principale d'une collection d'art numérique, par rapport à une collection regroupant des œuvres dites « des beaux-arts » – entendus dans leur sens académique et occidental –, est liée à l'importance de la technologie, à la spécificité du numérique, à la grande facilité et rapidité de la duplication, à l'accessibilité et la gratuité des œuvres sur le Net, à l'obsolescence programmée des hardwares et softwares. Elle concentre et va au-delà de toutes les problématiques rencontrées par la photographie, l'art vidéo ou la performance.

Ainsi, les œuvres génératives « contenues » dans un code, sont duplicables à l'infini, sans hiérarchie, ni différence de qualité entre le fichier 1 et le fichier 2. La différence pourra se juger uniquement sur le hardware s'il a évolué au moment de l'activation. La conception classique, selon laquelle une œuvre d'art est unique ou la copie inférieure à l'original, est vide de sens ici. Pour leur conférer cette dimension

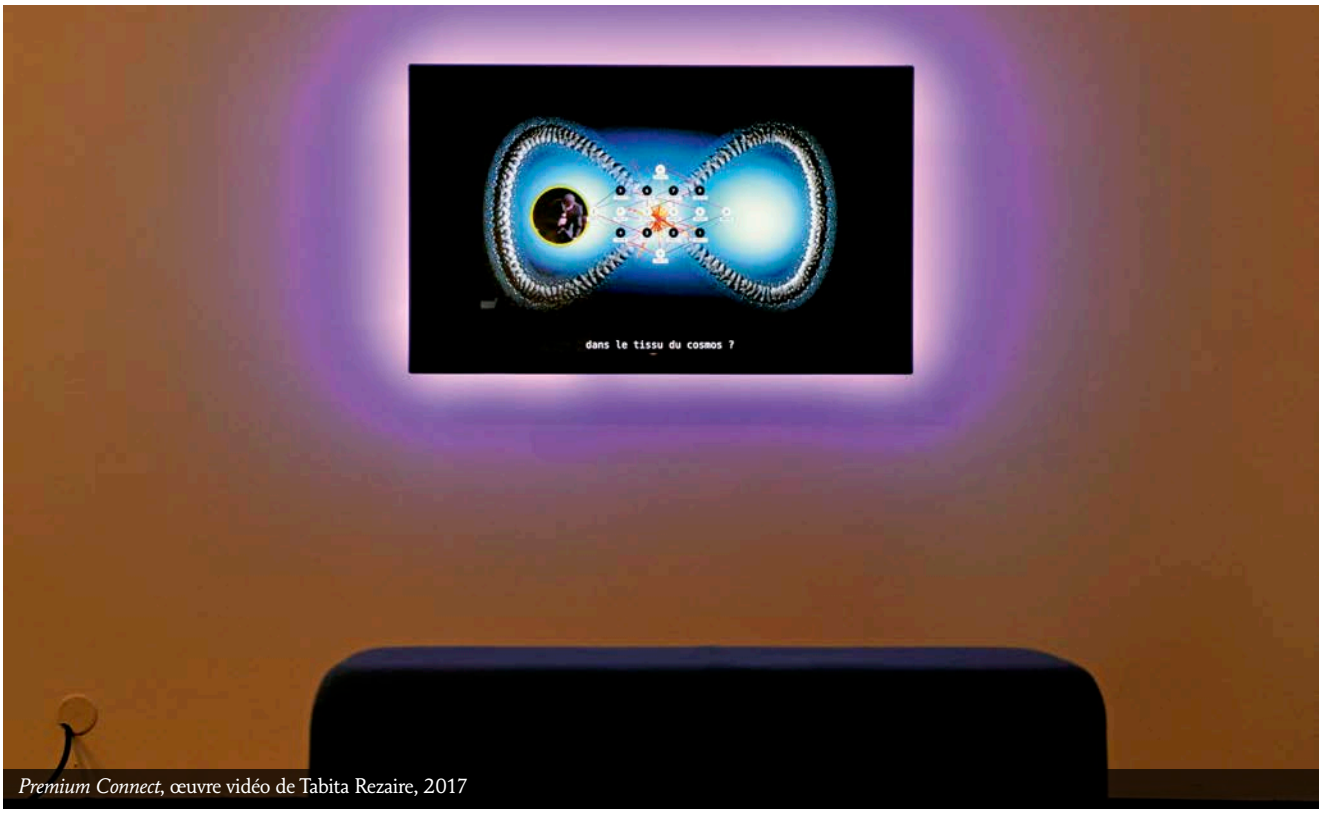


Photo : © Tabita Rezaire, courtesy of the artist

Premium Connect, œuvre vidéo de Tabita Rezaire, 2017

de rareté, certains artistes proposent différentes stratégies. Ainsi un artiste peut-il limiter l'édition de son œuvre à un certain nombre d'exemplaires – garanti par un certificat d'authenticité numéroté, remis lors de l'acquisition –, ou enregistrer l'œuvre sur une clé USB en or, etc. Récemment, la technologie de la blockchain, des NFT – pour *Non-Fongible Tokens* qui peut se traduire par « jetons non fongibles » – poussent plus loin ces stratégies en proposant notamment des titres de propriété réputés inviolables. Sont en jeu ici les notions de valeur, de propriété, héritées d'une conception académique mais aussi juridique de l'œuvre guère en phase avec une partie de la création contemporaine.

En ce sens, l'exemple des œuvres en ligne est éloquent. En effet, pourquoi acheter une œuvre visible gratuitement sur Internet par tous ? Et « concrètement », qu'est-ce qui est acheté ?

Au même titre que les vidéos présentes sur YouTube obéissent au droit d'auteur, ce principe s'applique pour les œuvres en ligne. S'il est possible d'en jouir gratuitement chez soi, on ne peut déroger à l'obligation de rémunérer l'artiste dans le cadre d'une diffusion pour une exposition ou de l'intégration à une collection. Par ailleurs, lorsqu'une œuvre en ligne est achetée, ce qui est acquis est davantage un usage qu'un « objet ». Le parallèle avec la musique n'est pas inintéressant pour comprendre l'évolution des pratiques. Depuis la démocratisation du streaming, les vinyles et les CD ont cédé la place à des plateformes dont l'accès se fait par abonnement. Ce passage de l'achat d'un objet à un accès est aussi ce qui se joue avec l'acquisition des œuvres en ligne – sachant que s'ajoutera au prix d'acquisition de l'œuvre, à sa version statique (sans connexion), l'abonnement à un serveur à renouveler tous les ans.

L'INSTABILITÉ DES ŒUVRES

L'autre difficulté de la collection d'œuvres d'art numérique est l'instabilité du hardware et du software. En effet, comment conserver ces œuvres dont les composants sont de plus en plus vite obsolètes ? Comme le démontre Cécile Dazord[3], ces questions relatives à la conservation des œuvres d'art numérique rejoignent celles de toutes œuvres d'art contemporain avec une composante technologique, mais à cela s'ajoutent les réticences des conservateurs – qui devraient cependant s'atténuer dans les années à venir – face à un univers encore mal connu à ce jour : celui du code, des logiciels.

Avec la disparition des CD-ROM, de logiciels tels que *Director*, *Flash*, des écrans 4/3, etc. la conservation est devenue, à partir de 2012, une phase incontournable dans l'acquisition des œuvres par l'Espace multimédia Gantner, car ce qui sera acheté conditionnera les modalités de préservation de l'œuvre. Cette question est donc d'emblée abordée par son responsable technique[4] lors d'un entretien avec l'artiste (ou son développeur le cas échéant) ; et d'une œuvre à l'autre, d'un artiste à l'autre, ce qui est acheté est très différent. L'idéal étant bien sûr d'acquérir le code source, car si les hardwares et

softwares sont périssables, le code lui ne l'est jamais – mais tous les artistes ne souhaitent pas vendre le code source. D'où la nécessité de bien documenter l'œuvre, via un entretien complet concernant la présentation de l'œuvre, les stratégies pour sa conservation, son intégrité, son « comportement » (en cas d'œuvre interactive, par exemple).

La documentation prend une autre dimension encore dans le cas d'œuvres en ligne. En effet, la présence sur Internet ne garantit pas *ad vitam æternam* leur existence. C'est pour cette raison que l'acquisition d'une œuvre *pour* et *par* Internet comprend également l'achat de sa version statique, afin de la conserver, de la recontextualiser même lorsqu'elle aura disparu du Web ou que le Web aura disparu. L'acquisition de l'œuvre devient simultanément l'occasion d'une sauvegarde, d'une documentation, d'une archive de l'œuvre, floutant la différence entre l'œuvre et sa documentation ; car dans l'hypothèse où plus rien ne permettrait à une œuvre d'être activée, seule resterait la documentation pour l'expérimenter et la faire vivre.

LA DOCUMENTATION, UNE SOLUTION CONTRE L'OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE ?

La grande instabilité des œuvres numériques, le vieillissement esthétique des technologies, sont donc autant de contraintes qui invitent à documenter précisément les œuvres, sous différents aspects.

Initialement pensée pour renseigner sur la biographie de l'artiste et fournir des textes critiques sur l'œuvre, la documentation évolue et ne cesse de s'enrichir au sein de la collection de l'Espace multimédia Gantner. Elle se compose actuellement des contrats, des fiches techniques, du questionnaire de conservation, des diagnostics, sur des supports différents tels que fichiers vidéo, fichiers son, dossiers papier. Elle devra toujours répondre à davantage de besoins au cours de la vie de l'œuvre dans la collection. C'est pourquoi la documentation des œuvres est l'une des principales réflexions à mettre en place pour cette collection dans un avenir proche.

L'ACTE DE COLLECTIONNER L'ART NUMÉRIQUE

La collection d'œuvres d'art numérique – parce qu'elle accueille essentiellement des œuvres reproductibles, en accès libre, d'une courte durée de vie, etc., traduisant l'évolution rapide des pratiques artistiques – est une invitation à repenser constamment son corpus, ses modalités d'acquisition, de conservation et d'accessibilité aux publics pour les années à venir, ce dont témoigne l'expérience de l'Espace multimédia Gantner. Le temps y est un facteur déstabilisant, dans la forme et le fond, mais également un excellent stimulant.

La constitution de cette collection rappelle que des notions comme la propriété, le statut, la valeur de l'œuvre d'art ou l'acte même de collectionner ne sont jamais figées, mais sont toujours à interroger plus précisément à l'ère du numérique, dans le prolongement des réflexions de Walter Benjamin ou Theodor W. Adorno au siècle dernier.

Par ailleurs, sachant que ces œuvres ne sont pas conservées par les artistes – qui peuvent même parfois les recycler quand elles ne circulent plus, pour en faire de nouvelles – et qu'elles sont peu présentes dans les collections publiques ou privées – parce qu'accessibles à tous gratuitement, ou par peur de leur grande obsolescence –, elles sont en somme vouées à disparaître avant d'être obsolètes.

La nécessité de la collection d'œuvres d'art numérique – au-delà du soutien aux artistes, de la diffusion aux publics – est alors plus évidente, parce qu'elle opère ce travail de mémoire pour l'art contemporain autour d'œuvres qui, dans le système actuel, pâtissent d'un désintérêt étant donné leur grande accessibilité et l'absence d'un marché de l'art qui les intègre. Un désintérêt qui serait à interroger à l'aune de l'actualité des NFT qui semblent réussir à ouvrir le marché de l'art aux œuvres numériques. Ce « devenir marchandise » des œuvres d'art numérique va-t-il être ce qui va leur apporter une certaine reconnaissance ?

La collection publique semble alors d'autant plus importante pour les arts numériques parce qu'elle est indépendante de toute notion de capitalisation. Elle reste garante d'un patrimoine artistique non formaté, pérenne et disponible pour les générations à venir.

Valérie Perrin
Directrice de l'Espace multimédia Gantner, Territoire de Belfort

Pourquoi collectionner les œuvres d'art numérique ? Ou de la nécessité de la collection publique

NOTES

1– L'Espace multimédia Gantner, situé à Bourogne, est un service du conseil départemental du Territoire de Belfort, antenne de la médiathèque départementale, labellisé Centre d'art contemporain par le ministère de la Culture et de la Communication.
2– *Documents, Tome 2*, Les Presses du réel, 2018.
3– *Ibid.*
4– N.B. La présence d'une telle collection au sein de l'Espace multimédia Gantner n'est possible que grâce aux compétences de l'équipe, notamment de Vincent Marguet, responsable technique et concepteur multimédia, et la mobilisation de Sophie Monesi en charge de la diffusion de la collection et des publics.

POUR TRANSFORMER L'ART, NOUS DEVONS CHANGER DE CULTURE

Entretien avec **Fred Turner**. Propos recueillis par **Emmanuel Vergès**.

Fred Turner est professeur de sciences de la communication à l'université Stanford. Il étudie l'histoire culturelle d'Internet, en particulier les mythes qui ont fondé cet outil mondialisé. Dans son dernier ouvrage *L'usage de l'art - de Burning Man à Facebook : art, technologie et management dans la Silicon Valley*[1], il analyse les pratiques artistiques de Google et Facebook et leur influence culturelle au-delà des seules pratiques créatives.

***L'Observatoire* – Dans votre ouvrage *Aux Sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture*[2], vous examinez la dimension culturelle de la révolution numérique. Qu'est-ce qui selon vous détermine ces cultures ? S'agit-il de courants de contre-culture ou d'avant-garde, c'est-à-dire de mouvements émancipateurs ? Ou bien contribuent-elles à ériger de nouvelles formes de domination, de nouvelles règles ?**

Fred Turner – J'ai bien peur que ce soit un mélange des deux. Qu'il s'agisse du Burning Man[3], de la communauté artistique qui existe autour de Facebook, ou encore de la contre-culture communautaire des années 1960, tous ont un point commun : ils mettent en avant l'idée que nous pouvons nous transformer nous-mêmes, et transformer ainsi la société. Tous trois ont cherché à provoquer une émancipation en profondeur, souvent avec succès. Mais à l'ère du numérique, les techniques que ces mouvements ont développées pour libérer leurs membres de leurs carcans se sont transformées en instruments de management et de contrôle.

Prenons l'exemple des communautés hippies. À la fin des années 1960, le nord de la Californie était un vivier de communautés qui cherchaient à substituer à la politique traditionnelle la collaboration entre individus. Plutôt que de mettre en place des règles, ces organisations voulaient transformer les mentalités – la conscience – de leurs membres, en les réunissant dans de petites communautés dédiées à l'expression de soi et à la collaboration. En partageant le même « espace mental », ces mouvements pensaient parvenir à échapper aux problèmes de la politique ordinaire. Nombre de personnes ayant vécu dans ces communautés – dont le plus célèbre est peut-être Steve Jobs – ont ensuite intégré le secteur des nouvelles technologies.

Avant la Covid-19, on voyait ces idéaux prendre vie chaque année au mois d'août, durant le Burning Man où les participants créent une communauté éphémère et célèbrent l'expression de soi. Ces principes sont aussi à l'œuvre dans l'industrie de la « tech » : la micro-collaboration et l'expression de soi, par le biais de la programmation, sont deux des piliers des entreprises de la Silicon Valley. Lorsque des ingénieurs de Google se rendent au Burning Man – et c'est souvent le cas –, ils parviennent à repenser leur participation à l'entreprise comme une autre version de leur participation au festival ; dans les deux cas, il s'agit de se développer soi-même pour être capable de changer le monde.

Mais c'est là que le processus de domination refait surface. Lorsque la collaboration repose sur l'expression de soi et la célébration de la conscience, les personnes qui ont accès aux « bons » modes d'expression et de conscience ont tendance à prendre le dessus. Les gens cherchent à travailler avec ceux qui leur ressemblent et dont ils savent déchiffrer les modes d'expression. Au sein de la Silicon Valley, ce mode de vie néocommunautaire amplifie cette tendance et contribue ainsi à accentuer les comportements racistes et sexistes dans le secteur de la « tech ».

Convoquer les idéaux de la contre-culture encourage également les travailleurs à minimiser les inégalités profondes qui règnent dans ce secteur. Après tout, si l'on se perçoit comme le membre d'une communauté qui est en train de changer le monde, pourquoi s'attarder sur des détails aussi triviaux que la structure d'actionnariat de son entreprise ? Cette pensée remet également en question l'utilité des régulations. Ainsi, pour que le Congrès des États-Unis intervienne de manière radicale sur la manière dont les entreprises de la « tech » conduisent leurs affaires – voire entreprenne de les démanteler –, il faudrait d'abord que ses membres comprennent que des entreprises telles que Facebook font partie de l'économie ordinaire. Or, après

Photo : © Scott London

Burning Man Festival, photographié par Scott London

plusieurs décennies de marketing au cours desquelles des figures comme Steve Jobs ont présenté l'industrie du numérique comme une sorte de mouvement de la contre-culture s'appuyant sur de formidables nouvelles technologies, il est devenu plus facile pour nos représentants au gouvernement de perdre de vue ce que ces industries ont en commun avec les géants de l'ère prénumérique dans le secteur du pétrole, du transport ou de l'industrie minière. Les réseaux sociaux ne sont pas simplement des dispositifs assistés par la technologie qui rendent possible un dialogue sans entrave, ou le berceau technologique de nouvelles communautés de conscience – comme Mark Zuckerberg aimerait le faire croire aux législateurs. Il s'agit de structures rapaces et hyperconcentrées qui ont pour objet l'extraction des données personnelles. Ils sont à notre paysage social ce que la Standard Oil a été à notre paysage naturel. En suggérant qu'il en est autrement, l'invocation des idéaux de la contre-culture occulte le véritable impact social de ces entreprises, et masque la nécessité d'une intervention gouvernementale.

***L'Observatoire* – De quelle manière ces pratiques culturelles et numériques transforment-elles l'art ?**

F. T. – Eh bien, tout dépend du type d'art dont on parle. Aux États-Unis, le monde de l'art traditionnel – le monde des galeries, des collectionneurs, etc. – a tendance à se concentrer à New York et à Los Angeles, c'est-à-dire autour des centres de la finance et de Hollywood ; et les valeurs de ces industries influencent les formes artistiques qu'elles nourrissent. Dans ces villes, depuis toujours, des personnes et des entreprises achètent des tableaux ou des sculptures, puis les revendent lorsque leur valeur augmente. Certaines entreprises peuvent aussi commander à des artistes des œuvres pour l'espace public et des performances, mais même dans ce cas, c'est avant tout pour renforcer leur image de marque auprès du public. Le fait que ces œuvres doivent être achetées et vendues, ou exposées en public, provoque une certaine pression qui favorise des formes d'art compatibles avec le marché : les peintures, les dessins, les œuvres imprimées et les sculptures d'une certaine taille.

La logique du Burning Man et de Facebook est une logique de collaboration « technocentrique ». Ces deux organisations sont ancrées dans la tradition de la contre-culture de San Francisco, et toutes deux commandent à des artistes des œuvres en évitant délibérément d'entrer dans le circuit commercial. Au siège de Facebook, on demande aux artistes de peindre directement sur les murs. Cela permet aux programmeurs de rencontrer les peintres et d'échanger avec eux. Les œuvres deviennent partie intégrante de l'environnement de travail, et ne peuvent pas être achetées ou vendues. Au Burning Man, les œuvres d'art vont du dragon géant crachant des flammes au bateau à voile monté sur un châssis de bus que l'on conduit à travers le désert. La Ville de San Francisco a pu faire l'acquisition de certaines sculptures créées pour le Burning Man, mais la plupart des œuvres d'art de grande taille sont simplement brûlées à la fin du festival. D'autres sont démontées et emportées sur des remorques. Ces œuvres sont conçues pour créer une expérience intense et éphémère, et non pour être achetées et revendues.

À l'heure actuelle, je ne pense pas que les œuvres d'art produites en collaboration avec le secteur de la « tech » aient une influence sur le monde de l'art traditionnel, mais ce sera peut-être le cas sur le long terme. Souvenons-nous que l'art polynésien était autrefois tout aussi étranger au monde de l'art parisien que l'est aujourd'hui l'art du Burning Man pour les habitants de Manhattan.

***L'Observatoire* – L'intérêt que manifestent Google et Facebook pour l'art – et les investissements qu'ils y consacrent – est-il une manière de mettre l'art au service de leurs objectifs ? Cela relève-t-il de la même démarche d'« instrumentalisation » de l'art que pratiquent les entreprises depuis des siècles ?**

F. T. – Pas tout à fait. Avant Internet, des entreprises telles que les banques et les compagnies d'assurances du milieu du XX^e^ siècle achetaient des œuvres d'art à des fins d'investissement. Elles pouvaient parfois accrocher des tableaux à leurs murs pour l'agrément de leurs employés, et, si ces choix étaient judicieux, les revendre plus tard à profit. Ces entreprises pouvaient aussi installer une sculpture dans un espace public pour se faire de la publicité.

Mais lorsque Facebook demande à des artistes de peindre sur ses murs, ceux-ci créent des œuvres qui ne peuvent être revendues plus tard et que la majorité du public ne verra jamais.

Pour Facebook, l'art sert une visée instrumentale, différente de celle à laquelle nous sommes habitués. En proposant à ses employés un environnement où l'art est présent, Facebook fait la démonstration de son pouvoir à absorber les signes et les significations que nous produisons tous, et à les intégrer au corps même de l'entreprise. Les œuvres entourent les employés d'images du monde extérieur, pour leur rappeler qu'ils doivent eux aussi transformer le monde social en modèles – dans leur cas, en modèles de données. À l'instar des artistes, ils sont censés donner de leur personne dans leur travail. Ils doivent s'engager dans leur travail de programmation comme un artiste s'engage dans sa peinture : avec vocation.

***L'Observatoire* – Pensez-vous que l'art soit appelé à changer ?**

F. T. – Je pense que l'on va voir apparaître de nouvelles combinaisons entre art et technologie à mesure que cette dernière va évoluer. Nous y assistons déjà aujourd'hui avec l'arrivée soudaine des NFT (ou jetons non fongibles). Avant l'ère du numérique, l'art et l'argent étaient deux choses distinctes. Une œuvre d'art pouvait représenter un investissement, on utilisait de l'argent pour la payer, et un reçu était délivré pour attester à la fois du paiement et de la propriété de l'œuvre. L'argent et le reçu n'étaient que des bouts de papier : c'est dans l'art que résidait la substance.

Aujourd'hui, grâce notamment à la nature des technologies numériques et à l'apparition d'un nouveau support de stockage des informations que l'on appelle la blockchain, le reçu peut être inscrit dans l'image elle-même. Comme il s'agit d'une image numérique, celle-ci peut circuler dans le monde entier et être reproduite à l'infini. Cependant, la propriété de l'image ne peut jamais être remise en question, puisqu'elle est littéralement intégrée au fichier numérique. Le reçu et l'œuvre d'art ne font plus qu'un. C'est donc la fin de l'idée selon laquelle collectionner de l'art consiste simplement à dépenser de l'argent pour posséder un tableau chez soi et l'exposer. Cette pratique nous rappelle que, pour de nombreux collectionneurs, acheter de l'art se réduit à une forme de spéculation financière. La technologie numérique a enfin permis à l'argent et à l'œuvre de fusionner, transformant ainsi la nature même de l'œuvre.

Pour que l'art change en profondeur, il faudrait que les cultures lui servant de terreau se transforment elles aussi. Beaucoup d'œuvres chez Facebook ou au Burning Man reflètent les valeurs et les pratiques des personnes qui les produisent et interagissent avec elles. De même, les chiens sculptés à partir d'un ballon de Jeff Koons ou les sculptures lumineuses d'Olafur Eliasson reflètent les valeurs et les pratiques de personnes investies dans l'achat et la vente d'expériences de luxe. Pour transformer l'art, il nous faut changer plus que notre contexte technologique : nous devons changer de culture.

***L'Observatoire* – Dans plusieurs de ses textes – *Neuromancien*[4] par exemple –, William Gibson décrit des œuvres d'art qui révèlent la transformation de la société. Celles-ci fonctionnent un peu comme des radars. Les vidéos d'« identification des schémas » constituent un film de la société. Les œuvres virtuelles géolocalisées de *Code Source*[5] préfigurent la gamification de la cité que nous avons pu observer plus tard avec le jeu *Pokemon GO*… Selon vous, quelles sont les formes artistiques ou sociales du futur ?**

F. T. – Oh, je déteste jouer au devin ! L'une des raisons pour lesquelles j'écris autant sur l'Histoire, est que j'arrive à peine à comprendre comment nous en sommes arrivés là – alors pour ce qui est de savoir où nous allons…

Néanmoins, je pense que les lieux de rencontre entre l'art et la technologie sont des espaces intéressants. Depuis des décennies, des artistes collaborent avec des ingénieurs. Dans certains cas, il a pu s'agir d'un échange basé sur une recherche de notoriété réciproque – lorsque des artistes célèbres collaborent avec des ingénieurs célèbres, donnant lieu parfois à des résultats amusants. Ainsi, lorsqu'en 1965 Andy Warhol a créé des ballons à l'hélium avec l'ingénieur Billy Klüver de chez Bell Labs, cette collaboration a été accueillie par le monde de l'art avec de grands cris de joie.

Les ballons de Warhol étaient formidables, mais ils ne nous disaient pas grand-chose sur l'avenir. Pourtant, il peut arriver que des artistes et des ingénieurs créent des œuvres qui préfigurent des futurs entiers. J'appelle cela des « prototypes sociaux » : des œuvres d'art qui modélisent des schémas d'interaction entre individus,

ou entre l'individu et la machine. Des modèles qui sont appelés à se diffuser dans toute la société.

Par exemple, en 1970, *Pepsi Cola* a sponsorisé un pavillon à l'Exposition universelle d'Osaka, au Japon. Quand l'on entrait dans le pavillon, on était immédiatement entouré de médias. Les visiteurs portaient même avec eux une sorte de téléphone portable dans lequel on entendait des sons préenregistrés en se déplaçant à travers l'espace. Rétrospectivement, le pavillon *Pepsi* était l'exemple même du « prototype social » : il rendait visible un avenir dans lequel nous vivrions notre vie entourés d'écrans, à l'intérieur de maisons connectées à des capteurs, nos *iPhone* à la main.

En résumé, je ne sais pas vers quoi nous nous dirigeons, mais je suis convaincu que les forces de la numérisation et de la financiarisation de masse sont en train de prendre le dessus ; et c'est là où ces forces rencontrent le monde de l'art – par exemple avec les NFT – que nous parviendrons peut-être à entrevoir le futur qui nous attend.

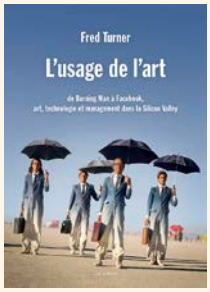
Entretien avec ***Fred Turner***
Professeur associé de sciences de la communication et histoire des médias à l'université Stanford

Propos recueillis par ***Emmanuel Vergès***
Codirecteur de l'Observatoire des politiques culturelles

Texte traduit de l'anglais par ***Valentine Leÿs***

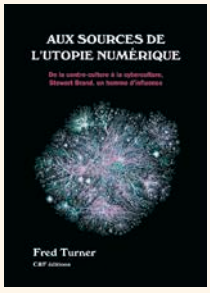
Nous remercions Hervé Le Crosnier (C & F Éditions) pour sa contribution à cette interview

OUVRAGES DE FRED TURNER



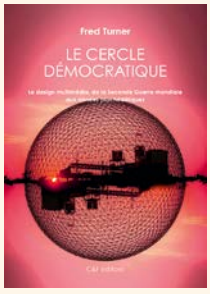
L'usage de l'art. De Burning Man à Facebook : art, technologie et management dans la Silicon Valley, Traduit de l'anglais par Jay Demazière, Sophie Harris, Marine Kennerknecht et Hervé Le Crosnier, Éditions C&F, décembre 2020.

Fred Turner nous guide au cœur du festival Burning Man, véritable mythe au sein de la Silicon Valley, puis dans les locaux de Facebook, parmi les plus secrets de la planète. Ses observations nourrissent une analyse sur le nouvel usage de l'art comme outil de management et de création d'une culture d'entreprise. Acquisitions, fondations, mécénat : les entreprises utilisent depuis fort longtemps l'art pour manifester leur grandeur et leur rayonnement tant dans leurs bâtiments que dans l'espace public. Depuis quelques années, la Silicon Valley utilise l'art différemment pour créer un nouvel environnement de travail, un nouveau style de vie en entreprise, chaque salarié pouvant apporter ses émotions, son moi profond et sa créativité. Pour accompagner leur croissance accélérée, les firmes du numérique ont développé leur propre culture d'entreprise en intégrant un nouvel usage de l'art. On voit ainsi des ingénieurs préparer des performances pour Burning Man, ou des artistes recouvrir de fresques et d'affiches les murs des locaux de Facebook. À l'image des utilisateurs des médias sociaux, les salariés, chargés de « changer le monde », acceptent de rendre floue la frontière entre vie privée et travail, entre leurs sentiments et leur production. Dans ce nouvel ouvrage incisif, Fred Turner montre comment les entreprises de technologie ont construit un modèle managérial qui veut rendre invisibles les relations de pouvoir. Elles récupèrent ainsi les idées de la contre-culture, celles d'un monde sans hiérarchie et sans contrats... pour notre bénéfice individuel et pour le plus grand bien des entreprises de la Silicon Valley.



Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence, 2e édition, revue et corrigée. Préface de Dominique Cardon. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Laurent Vannini, Éditions C&F, mai 2021.

Stewart Brand occupe une place essentielle, celle du passeur qui au-delà de la technique fait naître les rêves, les utopies et les justifications auto-réalisatrices. Depuis la fin des années soixante, il a construit et promu les mythes de l'informatique avec le Whole Earth Catalog, le magazine *Wired* ou le système de conférences électroniques du WELL et ses communautés virtuelles.



Le cercle démocratique. Le design multimédia de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques, Traduit de l'anglais par Anne Lemoine, C&F éditions, novembre 2016.

Fred Turner nous entraîne dans un voyage intellectuel qui va de la fin des années trente aux années soixante. Sociologues, psychologues et théoriciens de la communication y retrouvent les artistes du Bauhaus, les grandes expositions, la musique de John Cage, les happenings et l'explosion psychédélique. Ce livre nous offre un nouveau regard critique sur le multimédia, sur les relations complexes entre l'art, les sciences humaines, les utopies démocratiques et la réalité des pouvoirs d'état.

Pour transformer l'art, nous devons changer de culture

NOTES

1– Fred Turner, *L'usage de l'art - de Burning Man à Facebook : art, technologie et management dans la Silicon Valley*, Caen, C&F Éditions, 2020, 144 p.
2– Fred Turner, *Aux Sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence*, Caen, C&F Éditions, 2012, 432 p.
3– Le Burning Man est une grande rencontre organisée chaque année dans le désert de Black Rock au Nevada pendant neuf jours. Souvent considéré comme un festival, son organisation le qualifie plutôt de « rassemblement d'une communauté » dans une ville temporaire. (Source : Wikipédia) [NDLR].
4– W. Gibson, *Neuromancien* (1984), Paris, La Découverte, 1985, 300 p.
5– W. Gibson, *Code Source*, La Laune, Éditions Au diable vauvert, 2008, 504 p.

L'INTELLIGENCE COLLECTIVE AUJOURD'HUI

Pierre Lévy

Les trois plus grandes mutations liées au développement du numérique, depuis la fin du xx^e siècle, sont : le passage des taux de connexion à l'internet de moins de 1 % à près de 65 % de la population globale, l'apparition d'une nouvelle forme de communication à grande échelle par l'intermédiaire de la mémoire numérique mondiale et la prise de pouvoir d'une nouvelle oligarchie économique et politique contrôlant les grands centres de données. Pour relancer le projet de l'intelligence collective dans ce nouvel environnement, je propose de réorganiser la mémoire numérique au moyen d'un métalangage compréhensible à la fois par les humains et les ordinateurs.

Lorsque j'ai publié *L'intelligence collective* en 1994[1], le « www » n'existait pas et moins de 1 % de la population mondiale était connectée à l'internet. À fortiori, les médias sociaux, les blogs, Google et Wikipédia restaient encore bien cachés dans le monde des possibles et seuls quelques rares visionnaires avaient entraperçu leurs contours à travers les brumes du futur. Ancêtres des médias sociaux, les « communautés virtuelles » ne rassemblaient que quelques dizaines de milliers de personnes sur la planète et le logiciel libre – déjà poussé par Richard Stallman au début des années 1980 – n'allait décoller vraiment qu'à la fin des années 1990. À cette époque, néanmoins, mon diagnostic était déjà posé: 1) l'internet allait devenir l'infrastructure principale de la communication humaine ; 2) les ordinateurs en réseau allaient augmenter nos capacités cognitives, et particulièrement notre mémoire. L'irruption du numérique dans le cours de l'aventure humaine est aussi importante que l'invention de l'écriture ou celle de l'imprimerie. Je le pensais alors et tout le confirme aujourd'hui. On me dit souvent : « vous aviez prévu l'avènement de l'intelligence collective et regardez ce qui s'est passé ! ». Non, j'avais prévu – avec quelques autres – que l'humanité allait entrer en symbiose avec les algorithmes et les données. Étant donné cette prédiction, qui se vérifie, je posais la question : quel projet de civilisation devons-nous adopter pour exploiter au mieux le médium algorithmique au profit du développement humain ? Et ma réponse était : le nouveau médium nous permet, si nous le décidons, d'*augmenter l'intelligence collective humaine*… plutôt que de poursuivre la tendance lourde à la *passivité devant des médias fascinants,* déjà amorcée avec la télévision, et de rester polarisés autour de la poursuite de *l'intelligence artificielle*.

UN QUART DE SIÈCLE PLUS TARD

J'aborde maintenant les observations que m'inspirent les développements du dernier quart de siècle. En 2021, 65 % de l'humanité est connectée à l'internet et près de 90 % en Europe, en Amérique du Nord et dans les grandes métropoles. Dernièrement, la pandémie nous a forcés à utiliser massivement l'internet pour travailler, apprendre, acheter, communiquer, etc. Les savants du monde entier partagent leurs bases de données. Nous consultons tous les jours Wikipédia, un exemple classique d'une entreprise d'intelligence collective philanthropique qui s'appuie sur le numérique. Les programmeurs partagent leurs codes sur GitHub et s'entraident sur Stack Overflow. Sans en prendre clairement conscience, chacun devient *auteur* sur son blog ; *bibliothécaire* lorsqu'il (ou elle) tague, étiquette ou catégorise des contenus ; *curateur* en rassemblant des ressources ; *influenceur* sur les médias sociaux et les plateformes d'achat en ligne ; et même *entraîneur d'intelligence artificielle* puisque nos moindres actes en ligne sont pris en compte par les machines apprenantes. Les jeux multijoueurs distribués, le *crowdsourcing*, le journalisme citoyen font désormais partie de la vie quotidienne.

Les éthologues, qui étudient les animaux sociaux, définissent la *communication stigmergique* comme une coordination indirecte entre agents via un environnement commun. Par exemple, les fourmis communiquent principalement

> "J'avais prévu […] que l'humanité allait entrer en symbiose avec les algorithmes et les données."

en laissant sur le sol des traînées de phéromones, et c'est ainsi qu'elles se signalent les chemins qui mènent vers la nourriture. Le surgissement d'une communication stigmergique globale par l'intermédiaire de la mémoire numérique est probablement le plus grand changement social des vingt-cinq dernières années. Nous aimons, nous postons, nous achetons, nous taguons, nous nous abonnons, nous visionnons, nous écoutons, nous lisons et ainsi de suite… Par chacun de ces actes, nous transformons le contenu et le système de relations internes de la mémoire numérique, nous entraînons des algorithmes et nous modifions le paysage de données dans lequel évoluent les autres internautes. Cette nouvelle forme de communication par lecture-écriture, distribuée dans une mémoire numérique collective, représente une mutation anthropologique de grande ampleur qui est généralement peu ou mal perçue. Je reviendrai plus loin sur cette révolution en réfléchissant à la manière de s'en servir comme d'un point d'appui pour augmenter l'intelligence collective.

Mais il me faut d'abord parler d'une seconde transformation majeure, liée à la première, une mutation *politique* que je n'avais pas prévue en 1994 : l'émergence de *l'État plateforme*. Je ne désigne pas, par cette expression, l'usage de plateformes numériques par les gouvernements, mais le surgissement d'une nouvelle forme de pouvoir politique qui succède à l'État-nation sans le supprimer. Le nouveau pouvoir est exercé par les propriétaires des principaux centres de données qui maîtrisent de fait la mémoire mondiale. On aura reconnu la fameuse oligarchie sino-américaine des Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft, Baidu, Alibaba, Tencent et consorts. Non seulement ces entreprises sont les plus riches du monde, ayant dépassé en capitalisation boursière les fleurons des vieilles industries, mais elles exercent en plus des pouvoirs régaliens : investissement dans les *cryptomonnaies* échappant aux banques centrales ; contrôle et surveillance des *marchés* ; authentification des *identités* personnelles ; infiltration dans les systèmes d'éducation ; établissement des *cartes géographiques* et du cadastre ; quadrillage des ciels par des réseaux de satellites ; gestion de la santé publique (signalons les bracelets ou autres dispositifs portables, l'enregistrement des conversations chez les médecins et la mémoire épidémiologique dans les nuages). Mais surtout, les seigneurs des données se sont rendus maîtres de l'opinion publique et de la parole légitime : influence, surveillance, censure… Enfin, le nouvel appareil politique est d'autant plus puissant qu'il s'appuie sur des ressorts psychologiques proches de l'addiction. Plus les utilisateurs deviennent dépendants du plaisir narcissique ou de l'excitation procurés par les médias sociaux et autres attracteurs d'attention, plus ils produisent de données et plus ils alimentent la richesse et le pouvoir de la nouvelle oligarchie.

> "Les seigneurs des données se sont rendus maîtres de l'opinion publique et de la parole légitime : influence, surveillance, censure…"

Face à ces nouvelles formes d'asservissement, est-il possible de développer une stratégie émancipatrice adaptée à l'ère numérique ? Oui, mais sans nourrir l'illusion que nous pourrions en finir une bonne fois pour toutes avec le côté obscur par quelque transformation radicale. Comme le dit Albert Camus, à la fin de son essai de 1942 *Le Mythe de Sisyphe* : « *La lutte elle-même vers les sommets suffit à remplir un cœur d'homme. Il faut imaginer Sisyphe heureux.* » Augmenter l'intelligence collective[2] est un travail toujours à reprendre et à approfondir. Maximiser simultanément la liberté créatrice et l'efficacité collaborative relève de la performance en contexte et ne dépend pas d'une solution technique ou politique définitive. Il reste que, lorsque les conditions culturelles et techniques – que je vais maintenant évoquer – seront remplies, la tâche sera plus facile et les efforts pourront converger.

LA DIALECTIQUE DE L'HOMME ET DE LA MACHINE

La communication entre les êtres humains se fait de plus en plus par l'intermédiaire de machines au cours d'un processus distribué de lecture-écriture dans une mémoire numérique commune. Deux pôles interagissent ici : les machines et les humains. Les machines sont évidemment déterministes, que ce déterminisme soit logique (les algorithmes ordinaires, les règles de l'IA dite « symbolique ») ou statistique (l'apprentissage machine, l'IA neuronale). Les algorithmes d'apprentissage machine peuvent évoluer avec les flots de données qui les alimentent, mais cela ne les fait pas échapper au déterminisme pour autant. Quant aux humains, leur comportement n'est déterminé et prévisible qu'en partie. Ce sont des animaux sociaux conscients qui jouent à de multiples jeux, que traversent toutes les émotions, qui manifestent autonomie, imagination et créativité. La grande conversation humaine exprime une infinité de nuances au cours d'un processus d'interprétation en boucle fondamentalement *ouvert*. Ce sont les humains qui produisent et utilisent des machines, lesquelles appartiennent donc pleinement au monde de la culture. Mais il reste que – d'un point de vue éthique, légal ou existentiel – les humains *ne sont pas* des machines déterministes logico-

statistiques. D'un côté la liberté du sens, de l'autre la nécessité mécanique. Or, force est de constater aujourd'hui que les humains gardent mémoire, interprètent et communiquent *par l'intermédiaire de machines*. Dans ces conditions, l'interface humain-machine ne se distingue plus qu'à peine de l'interface humain-humain. Cette nouvelle situation provoque une foule de problèmes dont les interprétations hors contexte, les traductions sans nuances, les classements grossiers et les difficultés de communication ne sont que les symptômes les plus visibles, alors que le mal profond réside dans l'absence de contrôle sur le technocosme à l'échelle personnelle ou collective.

Réfléchissons maintenant à notre problème d'interface. Le meilleur médium de communication entre humains reste la langue, avec la panoplie de systèmes symboliques qui l'entourent – de la musique à l'expression corporelle en passant par l'image. La langue, orale ou écrite, qui doit donc jouer le rôle principal dans l'interface humain-machine. Mais pas n'importe quelle langue : un idiome qui soit adéquat à la multitude des jeux sociaux, à la complexité des émotions, à la nuance expressive et à l'ouverture interprétative du côté humain. Pourtant, du côté machine, il faut que cette langue donne prise aux règles logiques, aux calculs arithmétiques et aux algorithmes statistiques. C'est pourquoi j'ai passé les vingt dernières années à concevoir une langue humaine qui soit *aussi* un langage machine : IEML[3]. Le biface du *noolithique* [nouvel âge de la pensée, de l'intelligence collective et de l'économie du savoir, NDLR] se tourne d'un côté vers la générosité du sens et de l'autre vers la rigueur mathématique. Un tel outil nous donnera prise sur notre environnement technique (programmer et contrôler les machines) aussi facilement que nous communiquons avec nos semblables. En sens inverse, il synthétisera les flots de données qui nous concernent par des diagrammes explicatifs, des paragraphes compréhensibles, voire des messages multimédias empathiques. Cette nouvelle couche techno-cognitive nous permettra de dépasser la communication stigmergique plus ou moins opaque que nous entretenons par l'intermédiaire de la mémoire numérique commune pour atteindre une intelligence collective *réflexive*.

VERS UNE INTELLIGENCE COLLECTIVE RÉFLEXIVE

Des images, des sons, des odeurs et des lieux balisent la mémoire humaine, comme celle des animaux. Mais c'est le langage qui unifie, ordonne et réinterprète à volonté notre mémoire symbolique. La chose est vraie non seulement à l'échelle individuelle, mais aussi à l'échelle collective, par la transmission des récits et l'écriture. Grâce au langage, l'humanité a pu accéder à l'intelligence réflexive. Par analogie, je pense que nous n'accéderons à une intelligence collective réflexive qu'en adoptant une langue adéquate à l'organisation de la mémoire numérique.

Examinons les conditions nécessaires à l'avènement de cette nouvelle forme de réflexion critique à grande échelle. Puisque la cognition sociale doit pouvoir s'observer elle-même, nous devons modéliser des systèmes humains *complexes* et rendre ces modèles aisément *navigables*. À l'image des groupes humains en interaction, ces représentations numériques seront alimentées par des sources de données hétérogènes *organisées par des logiques disparates*. Nous devons d'autre part donner à lire des processus de pensée *dynamiques*, de type conversationnel, où les formes émergent, évoluent et s'hybrident, comme dans la réalité de nos écosystèmes d'idées. De plus, puisque nous voulons optimiser nos décisions et coordonner nos actions, il nous faut rendre compte de *relations causales*, éventuellement circulaires et entrelacées. Enfin, nos modèles doivent être comparables, *interopérables* et partageables, sans quoi les images qu'ils nous renverraient n'auraient aucune objectivité.

Nous devons donc accomplir dans la dimension sémantique ce qui a déjà été mené à bien pour l'espace, le temps et diverses unités de mesure : établir un *système de coordonnées universel et régulier* qui favorise la modélisation formelle. Ce n'est que lorsque ces conditions seront remplies que la mémoire numérique pourra servir de miroir et de multiplicateur à l'intelligence collective humaine. La puissance d'enregistrement et de calcul de centres de données gigantesques rend désormais cet idéal atteignable et le système de coordonnées sémantique (IEML)[4] est déjà disponible.

DANS LE LABYRINTHE DE LA MÉMOIRE

Jusqu'à l'invention de l'imprimerie à caractères mobiles par Gutenberg, l'une des parties les plus importantes de la rhétorique était *l'art de la mémoire*. Il s'agissait d'une méthode mnémotechnique dite « des lieux et des images ». L'orateur en herbe devait s'entraîner à la représentation mentale d'un espace architectural – réel ou imaginaire – de grande envergure, par

> "Il est encore bien difficile de faire communiquer des langues, des domaines d'affaires ou des disciplines différentes."

exemple un palais ou un temple, voire une place, où seraient disposés plusieurs bâtiments. Les idées à mémoriser devaient être représentées par des images placées dans les lieux de l'architecture palatiale. C'est ainsi que les fenêtres, niches, pièces et colonnades du palais (les « lieux ») étaient peuplées de personnages humains porteurs de caractères émotionnellement et visuellement frappants, afin d'être mieux retenus (les « images »). Les relations sémantiques entre les idées étaient d'autant mieux mémorisées et utilisées qu'elles étaient représentées par des relations locales entre images.

À partir du XVI^e siècle en Occident, la crainte d'oublier cède le pas à l'angoisse d'être noyé dans la masse des informations imprimées. Aux arts de la mémoire, adaptés aux époques de l'oral et du manuscrit, succède l'art d'organiser les bibliothèques. On découvre alors que la conservation de l'information ne suffit pas, il faut la classer *et* la placer (les deux choses vont de pair avant le numérique) de telle sorte que l'on trouve facilement ce que l'on cherche. Au plan du palais imaginaire succède la disposition des rayons et des étagères de la bibliothèque. La distinction des données (livres, journaux, cartes, archives de toutes sortes) et des métadonnées s'affirme au début du XVIII^e siècle. Le système de métadonnées d'une bibliothèque comporte essentiellement le catalogue des documents entreposés et les fiches cartonnées, classées dans des tiroirs, qui donnent, pour chaque item : son auteur, son titre, son éditeur, sa date de publication, son sujet, etc. Sans oublier la *cote* qui indique le lieu précis où le document est rangé. Ce dédoublement des données et des métadonnées a d'abord lieu bibliothèque par bibliothèque, chacune avec son propre système d'organisation et son vocabulaire local. Un nouveau degré dans l'abstraction et la généralisation est franchi au XIX^e siècle avec l'avènement de systèmes de classification à vocation universelle, qui s'appliquent à un grand nombre de bibliothèques et dont le système « décimal » de Dewey est l'exemple le plus connu.

Avec la transformation numérique, qui commence à la fin du XX^e siècle, la distinction entre données et métadonnées n'a pas disparu, mais elle ne se déploie plus dans un espace physique à l'échelle humaine. Dans une base de données ordinaire, chaque *champ* correspond à une catégorie générale (le nom du champ est une sorte de métadonnée, par exemple « adresse ») tandis que la valeur du champ (par exemple « 8, rue du Pont ») correspond à une donnée. Sur les tableaux Excel, les *colonnes* correspondent en fait aux métadonnées et le contenu des *cellules* aux données. Dans une base de données dite « relationnelle »[5], le système de métadonnées n'est autre que le schéma conceptuel qui préside à sa structuration. Chaque base de données possède évidemment son propre schéma, adapté aux besoins de son utilisateur. Les bases de données classiques ont d'ailleurs été conçues avant l'internet, quand il était bien rare que les ordinateurs communiquent. Tout change avec l'adoption massive du Web à partir de la fin du XX^e siècle. En un sens, le Web est une grande base de données virtuelle distribuée dont chaque item possède une adresse ou une « cote » : l'URL (*Uniform Resource Locator*), qui commence par http:// (*Hypertext Transfer Protocol*). Ici encore, les métadonnées sont intégrées aux données, par exemple sous la forme de *tags*. Le Web faisant potentiellement communiquer toutes les mémoires, la disparité des systèmes de métadonnées locaux ou des folksonomies[6] improvisées (tels que les hashtags utilisés dans les médias sociaux) devient particulièrement criant.

Mais l'abstraction et le décollement des métadonnées, expérimentés par les bibliothèques au XIX^e siècle, sont réinventés dans le numérique. Un même modèle peut être utilisé pour structurer des données différentes tout en favorisant la communication entre différentes mémoires. Les modèles tels que schema.org (soutenu par Google) ou CIDOC CRM (développé par les institutions de conservation des héritages culturels) en sont de bons exemples. La notion de *métadonnée sémantique*, élaborée dans le milieu de l'intelligence artificielle des années 1970, est popularisée par le projet du Web sémantique[7] lancé par Tim Berners-Lee dans la foulée du succès du Web. Ce n'est pas ici le lieu d'expliquer l'échec relatif de ce projet. Contentons-nous de signaler que les contraintes rigides imposées par les standards du World Wide Web Consortium[8] ont découragé ses utilisateurs potentiels. La notion d'*ontologie* cède aujourd'hui la place à celle de *graphe de connaissances* (*knowledge graph*) grâce auquel on accède à des ressources numériques au moyen d'un modèle de données et d'un vocabulaire contrôlé. Dans cette dernière étape de l'évolution de la mémoire, les données ne sont plus contenues dans les tables fixes des bases de données relationnelles mais dans les nouvelles bases de données de graphes, plus souples, faciles à faire évoluer, mieux à même de représenter des modèles complexes et autorisant plusieurs « vues » différentes. Un graphe de connaissances se prête au raisonnement automatique (IA symbolique classique), mais aussi à l'apprentissage automatique s'il est bien conçu et si les données sont en nombre suffisant.

Aujourd'hui encore, une grande partie de la mémoire numérique se trouve dans des bases relationnelles, sans distinction

> "Il nous faut produire encore un effort pour transformer la mémoire numérique en support d'une intelligence collective réflexive."

claire des données et des métadonnées, organisée selon des schémas rigides mutuellement incompatibles, mal optimisée pour les besoins de connaissance, de coordination ou d'aide à la décision de leurs utilisateurs. Réunies dans des entrepôts communs (data lakes, data warehouses[9]), ces données indexées ou cataloguées selon des systèmes de catégories disparates mènent parfois à des représentations ou des simulations incohérentes. La situation dans le monde encore minoritaire des *knowledge graphs* est certes plus brillante. Mais de nombreux problèmes demeurent : il est encore bien difficile de faire communiquer des langues, des domaines d'affaires ou des disciplines différentes. Si la visualisation de l'espace (projection sur des cartes), du temps (frises chronologiques) et des quantités est entrée dans les mœurs, la visualisation de structures qualitatives complexes (comme les actes de langage) reste un défi, et cela d'autant plus que ces structures qualitatives sont essentielles pour la *compréhension causale* des systèmes humains complexes.

Il nous faut produire encore un effort pour transformer la mémoire numérique en support d'une intelligence collective réflexive. Une intelligence collective autorisant tous les points de vue, mais bien coordonnée. Il suffit pour cela de reproduire à une hauteur supplémentaire le geste d'abstraction qui a mené à la naissance des métadonnées à la fin du XVIII[e] siècle. Dédoublons donc les métadonnées en *a)* modèles ; *b)* métalangage. Les modèles pourront être aussi nombreux et riches que l'on voudra, ils communiqueront – avec les langues naturelles, les humains et les machines – par l'intermédiaire d'un métalangage commun. Dans la bibliothèque de Babel, il est temps d'allumer la lumière.

Pierre Lévy
Philosophe

L'intelligence collective aujourd'hui

NOTES

1– *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberespace*, La Découverte, Paris, 1994, 252 p.
2– https://pierrelevyblog.com/2016/03/03/lintelligence-collective-en-quelques-mots/
3– https://intlekt.io/ieml/
4– https://pierrelevyblog.com/2021/01/21/les-fondements-linguistiques-dieml/
5– https://en.wikipedia.org/wiki/Relational_database
6– https://en.wikipedia.org/wiki/Folksonomy
7– https://en.wikipedia.org/wiki/Semantic_Web
8– https://www.w3.org/standards/semanticweb/
9– https://en.wikipedia.org/wiki/Data_warehouse

CULTURE MOBILE « ALGO-RYTHMÉE » : TIKTOK COMME SCÈNE GLOBALISÉE DES CAUSES MOBILISATRICES #BLACKLIVESMATTER, #DIGITALINTIFADA

Laurence Allard

Le fil continu des boucles vidéo de TikTok donne à voir une multitude de facettes d'une jeunesse globalisée qui s'imite, dans ses gestes et dans ses causes, sous le regard ambivalent des médias de masse. Faut-il en conclure que TikTok est l'aboutissement du *self media* et des expressions communautaires, ou faut-il le voir comme un espace d'imitation de ce qui se développe dans les médias de masse ? Nous faisons ici l'hypothèse que s'y expriment des usages expressifs singuliers mis en commun grâce aux différents éléments de l'architexte[1] de l'application TikTok.

LE DÉCONFINEMENT DE TIKTOK

L'application TikTok – anciennement Musical.ly créée en 2014 et rachetée en 2017 par la société ByteDance basée à Pékin – s'est trouvé être la plus téléchargée dans le monde en 2020, durant la pandémie de la Covid-19, avec près de 987 millions de téléchargements (soit plus de 30 % par rapport à l'année 2019[2]). À cette occasion, cette application a gagné en maturité du point de vue des âges, mais également des thématiques, avec 34 % d'utilisateurs appartenant à la tranche d'âge des 16-24 ans et 32 % à celle des 25-34 ans. D'après un sondage mené en France en novembre 2020, ce ne sont plus seulement les chorégraphies entre copines qui sont appréciées mais les sketchs (31 %) et les mèmes (19 %) – gestuelle simple à reproduire et à transmettre d'une vidéo à une autre –, ou encore les montages vidéo (14 %) ainsi que les contenus artistiques (10 %), les tutoriels (9 %) et les contenus informatifs (7 %)[3].

Le déconfinement de TikTok pendant la pandémie – c'est-à-dire sa découverte par un public d'adultes notamment – peut être relié à une forme d'usage des applications créatives, ponctuant la vie quotidienne des adolescent·e·s, qui consiste à transfigurer le banal du quotidien par des mises en scène, des sketchs, des chorégraphies ou des dramas, tels les « *ready-made by mobile* »[4]. Il est permis d'imaginer que les ressources, en matière d'outils de montage et sonorisation, ainsi que la médiathèque vernaculaire rendue accessible par l'algorithme de TikTok (#foryou), ont fourni les outils d'une (ré)créativité « trompe-l'ennui ». Un ennui qui est d'ordinaire l'un des aspects de la vie des adolescent·e·s, public originel de TikTok, confiné·e·s entre école, chambre et lieux de sociabilité, et qui a été largement partagé par les adultes cohabitant plus longuement avec leurs enfants et leur famille durant cette période.

TIKTOK : DE LA CAMÉRA-STYLO À LA CULTURE « ALGO-RYTHMÉE »

L'application TikTok fait partie de la panoplie des applications pour smartphone qui se sont succédé depuis l'apparition de ces contenus typiques de la culture mobile. Brièvement, en résumé de nos recherches précédentes à ce sujet, la culture mobile peut être théoriquement décrite autour des deux notions de « caméra-stylo » et de « mobtextes »[5]. Le smartphone constitue en partie la réalisation de la « caméra-stylo » appelée de ses vœux par Alexandre Astruc (1949) et vient supporter les trois dimensions de ladite révolution du numérique comme révolution de « l'écrivance » au sens de Roland Barthes. Avec l'écran « caméra-stylo » du smartphone, trois grands changements s'opèrent autour de ces trois questionnements : qui peut écrire ? quand écrire ? comment écrire ? En premier lieu, j'observe une encapacitation, pour les sujets mineurs et minorés (femmes, adolescent·e·s), à pouvoir s'exprimer au travers de contenus typiques que l'on peut qualifier de « mobtextes ». D'autre part, ces agencements scripto-audiovisuels forment des contenus au sein desquels se mixent des signes et se créolisent des écritures ; ils relèvent d'une « seconde visualité » en ce sens qu'ils sont bien plus que de simples images comme la doxa le clame. Enfin, les messages véhiculés par les applications mobiles viennent mettre en scène la quotidienneté et ses affects

de tous les jours, délimitant ainsi des usages du smartphone comme média de la voix intérieure.

Quant à TikTok, l'application se présente comme un « prêt à créer mobile » en permettant de composer de courtes boucles vidéo en format vertical de quinze à soixante secondes (et davantage en téléversement), grâce à des outils de prise de vue et de montage intégrés, ainsi qu'une sonorisation qui s'active dès l'ouverture de l'application. Les fonctionnalités de duo en écran partagé, les *challenges* et tendances (filtres, musiques, effets) du moment ainsi que les tags qui nourrissent l'algorithme de sélection des contenus affichés (baptisé #foryou), encouragent la création de ce que l'on peut désigner comme un « mème gestuel et sonifié ».

Plus spécifiquement, cette application possède des propriétés formelles de vidéos diffusées en boucle et a été originairement l'application des chorégraphies reprises en chœur par des jeunes adolescent·e·s ; ce qui favorise des usages mimétiques (également orchestrés par l'algorithme et les critères d'éditorialisation). À la façon d'une ritournelle, suivant la définition qu'en donnent Gilles Deleuze et Felix Guattari dans *Mille Plateaux*[6], la boucle TikTok popularise des sons et des musiques, des gestes et des mouvements ainsi que des slogans et des causes.

Étant donné la contrainte architextuelle de la répétition sans fin des vidéos dans une boucle continue et les performances réalisées par les utilisateur·rice·s de l'application, celle-ci propose une variante dans les usages jusqu'alors connus de partages numériques en permettant la mise en mouvement d'un même (mème) corps social, notamment dans un temps dramatisé comme l'isolement personnel contraint ou des mobilisations collectives à distance. Le partage de ces « mobtextes » suppose également l'usage de métadonnées, de différents mots-clés qui achèvent la logique sociale mimétique caractérisant fortement cette application.

À la suite des notions imaginées par l'anthropologue de la globalisation culturelle Arjun Appadurai[7], les différents mots-clés associés à une boucle vidéo forment un *tagscape*[8] qui identifie et achève de socialiser, à une échelle transnationale, le contenu ainsi créé au sein de la « métaboucle » de vidéos actionnée par l'utilisateur·rice à l'ouverture de l'application. Les tags pandémiques associés aux différents épisodes de #confinement des années 2020 ont parlé aussi #ennui ou #BlackLivesMatter et ont pu à la fois renfermer les utilisateurs sur des « chambres à soi » informationnelles ou les ouvrir à d'autres causes à imiter.

De la sorte, l'algo-ritournelle créée par l'association de la boucle vidéo à des fonctionnalités de création et de partage mimétiques constitue une efficace rhétorique politique de la viralité. Et de fait, la période de pandémie de la Covid-19 laisse observer une politisation globale des usages de cette application et lui confère également le statut d'une scène où se performe un certain « agir protestataire » contemporain, de corps à chœurs.

L'ALGO-RITOURNELLE TIKTOK, STRUCTURE FORMELLE DE L'HISTOIRE QUI SE RÉPÈTE, #BLM #TIKTOKINTIFADA

Entre chants et danses tournés par les adolescent·e·s du monde entier, un mot-clé inattendu a surgi dans l'application TikTok : le tag #BLM qui a rallié, de la rue aux boucles vidéo, des manifestants antiracistes et a fait résonner, partout dans le monde, la supplication de George Floyd « *I can't breath* » – macabre ritournelle du printemps 2020. Des vidéos tournant en boucle de manifestations, danses collectives, performances de rues ont essaimé au sein des réseaux de smartphones et de « mobtextes » connectés. Cette entrée dans la danse par la rage antiraciste d'une jeunesse – qui se mobilise (au sens incarné du terme) et qui se regarde se mouvoir d'une boucle à l'autre – relève typiquement de cet âge des cultures participatives globalisées mises en évidence par Henry Jenkins à travers la notion de *spreadable media* dont l'application TikTok est emblématique[9]. Cette culture participative connectée, qui est à l'œuvre dans ces boucles vidéo, peut s'appréhender également du point de vue de l'esthétique pragmatiste. En suivant la pensée de la philosophe deweyenne Joëlle Zask, la transformation de la situation dramatique de l'agonie de Georges Floyd en performance expressive tragique implique « *une action mutuelle, une interaction* […] *définie*[s] *par le fait que certains aspects du milieu se prêtent à l'action, pouvant être utilisées comme des outils de persévérance dans la vie* »[10]. La boucle vidéo matérialise, à sa façon, une persévérance de la vie et de la militance en temps de pandémie – d'autant plus quand la mort, la maladie et le crime raciste hantent la Terre.

Parmi les causes endémiques qui traversent les âges socionumériques – à l'instar du racisme systémique aux USA inspirant le mouvement *Black Lives Matter* et le tag créé en 2013 sur Twitter, puis en 2015 sur Snapchat –, l'Intifada, débutée en 1993 comme une « guerre des pierres » au sein du conflit israélo-palestinien, présente également sa version digitale[11], depuis les jeux vidéo du studio Afkar[12] jusqu'à cette image qui tourne en boucle depuis le 15 avril 2021. Elle montre un jeune homme – présenté comme un jeune Arabe vivant à Jérusalem – giflant un Juif orthodoxe dans le tramway ; la scène se passe quelques jours après l'évènement déclencheur de nouvelles tueries de part et d'autre des deux camps irréconciliables, le 12 avril 2021, lorsque la police israélienne a érigé des barrières à la porte de Damas (quartier arabe de la vieille ville de Jérusalem) – porte où les jeunes Palestiniens (appelés localement Arabes-Israéliens) s'étaient rassemblés au début du ramadan. Depuis, l'appellation « TikTok Intifada » est utilisée dans les

médias israéliens pour désigner ces boucles audiovisuelles qui font partie de la guerre informationnelle (entre censure et propagande) à laquelle se livrent les deux camps. Des vidéos à charge ou à décharge comme l'illustre, par exemple, le fil de remixes #freepalestinetiktokchallenge de cette vidéo d'une influenceuse israélienne en uniforme de l'armée désignant le drapeau palestinien et le remplaçant par l'*emoji poop* à l'aide d'un jeu de filtres[13]. La chanson, devenue ritournelle, qui rythme les mèmes dansés de cette boucle imitative, associant drapeaux et émojis dépréciatifs ou positifs[14], se trouve reprise par une jeunesse mondiale, qu'elle soit musulmane ou juive, de Palestine ou d'Israël, du Maghreb mais aussi des pays d'Asie ou d'Europe. À l'occasion de ce *challenge*, il s'agit de choisir son camp (#savesheikhjarrah ou #saveisrael) en se plaçant sous tel ou tel filtre drapeau, en occupant sa place dans le cadre de la vidéo comme pour faire corps avec la cause soutenue. La ritournelle musicale et visuelle de ce *challenge*, avec jeu de filtres, drapeaux et émojis à associer, sonorise également des vidéos de fans de K-pop et du groupe BTS qui ont relayé fortement les mouvements #BLM et anti-Trump du printemps 2021. D'un printemps à l'autre, la culture « algo-rythmée » et ses ritournelles audiovisuelles qui se dessinent dans les usages de l'application TikTok ne cessent donc de faire écho à la vision de Arjun Appadurai selon laquelle c'est « *la dynamique d'ensemble des systèmes culturels globaux – qui s'appuie sur la relation complexe entre flux de personnes (*ethnoscape*), de technologies (*technoscape*), de finances (*financescape*), d'informations (*médiascape*) et d'idéologies (*idéoscape*) – qui permet de* "voir le matériel culturel traverser les frontières nationales"[15] »[16].

Laurence Allard,
Maîtresse de conférences, Sciences de la communication, Université Lille-Faculté des SHS-Culture/ IRCAV-Paris3-Sorbonne Nouvelle

Spécialisée depuis de nombreuses années dans les usages numériques et plus particulièrement de la culture mobile, ses travaux et publications sont consultables sur http://culturesexpressives.fr

Culture mobile « algo-rythmée » : TikTok comme scène globalisée des causes mobilisatrices #BlackLivesMatter, #digitalintifada

NOTES

1– Architexte : sur cette notion, voir Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier, « Pour une poétique de "l'écrit d'écran" », *Xoana*, n° 6/7, 1999, p. 97-107.
2– TikTok en chiffres et statistiques en France et dans le monde en 2021 : https://urlz.fr/fGCf
3– Retour sur votre « Année sur TikTok », décembre 2020 : https://urlz.fr/fGCh
4– Cf. Laurence Allard, « Partages créatifs : stylisation de soi et *appsperimentation* artistique », *Communications et Langages*, 2017/4, n° 194, p. 29-39, 2017.
5– Laurence Allard, article cité.
6– Dans *Mille Plateaux* (Minuit, 1980), Gilles Deleuze et Félix Guattari : « *En un sens général, on appelle ritournelle tout ensemble de matières d'expression qui trace un territoire, et qui se développe en motifs territoriaux, en paysages territoriaux (il y a des ritournelles motrices, gestuelles, optiques, etc.)* » (Deleuze, Guattari, 1980 : 397). « […] la ritournelle *est le contenu proprement musical, le bloc de contenu propre à la musique. Un enfant se rassure dans le noir, ou bien bat des mains, ou bien invente une marche, l'adapte aux traits du trottoir* […] » (Deleuze, Guattari, 1990 : 368). Parmi la classification de la ritournelle des auteurs, la catégorie des « *ritournelles qui ramassent ou rassemblent les forces, soit au sein du territoire, soit pour aller au-dehors (ce sont des ritournelles d'affrontement, ou de départ, qui engagent parfois un mouvement de déterritorialisation absolue* » semble faire fortement écho à ces slogans, ces cris, ces appels qui résonnent dans les boucles des militants de #BLM ou #TikTokIntifada.
7– Arjun Appadurai, *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris, Payot, 2005 [1996].
8– *Tagscape* : ensemble de mots-clés (pseudo, nom codé, terme idiosyncrasique) renvoyant à une sélection de contenus personnels [NDLR].
9– Henry Jenkins, Samuel Ford, Joshua Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, 2013.
10– Joëlle Zask, « Situation ou contexte ? », *Revue Internationale de philosophie*, n° 245, 2008, p. 314-315.
11– "TikTok intifada is 'just the tip of the iceberg' – analysis", *The Jesuralem Post*, 26 avril 2021, https://www.jpost.com/arab-israeli-conflict/tiktok-intifada-is-just-the-tip-of-the-iceberg-analysis-666403
12– Cf. Vit Šisler, "Digital Intifada" in *Umelec/ International*, 2006, vol. 10, No. 1, p. 77-81.
13– Une compilation de ce challenge est visible par ici : https://www.youtube.com/watch?v=K5mHLQr1Xnc
14– Sur TikTok, le son récurrent est associé à ce fil @🍁🍫•M A N I N I•🍸🍯
15– Arjun Appadurai, *op. cit.*, p. 88.
16– Vincent Cicchelli, Sylvie Octobre, « Une analyse par la circulation des produits culturels », *Réseaux*, n°226-227, 2021, p.19-43.

LES « NETTOYEURS » DU WEB, OU LE CÔTÉ OBSCUR D'INTERNET

Entretien avec **Lauren Huret**. Propos recueillis par **Joël Vacheron** et **Lisa Pignot**.

Dans son œuvre *Praying for my Haters*, l'artiste Lauren Huret s'intéresse aux modérateurs de contenus à Manille, travailleurs invisibles et sous-payés, dont le métier est de lire des propos haineux et visionner des scènes d'une extrême violence pour les faire disparaître de la toile. En dévoilant la dimension quasi sacrificielle de ces « nettoyeurs » du Web et les conséquences bien réelles que ces « images maudites » ont sur eux, l'artiste déjoue nos croyances dans le pouvoir magique des algorithmes et, plus largement, le mythe selon lequel le numérique, dans cette nouvelle économie de l'image, ne serait qu'immatériel.

***L'Observatoire* – Dans votre œuvre *Praying for my Haters*, vous mettez au grand jour l'existence d'un « prolétariat numérique » incarné par les travailleurs du Web dont le métier est de trier et d'effacer les images violentes et traumatisantes qui circulent. Comment a débuté ce projet et que raconte-t-il ?**

Lauren Huret – En 2016, je suis tombée par hasard sur un article en ligne du magazine *Wired*, signé par Adrian Chen, qui fait état de travailleur·euse·s aux Philippines qui trient jour et nuit les contenus problématiques postés par les utilisateurs sur les réseaux sociaux. Ces personnes sont souvent employées en sous-traitance pour le compte d'entreprises comme Facebook par exemple. J'ai été immédiatement frappée par beaucoup de détails écœurants qui confirmaient l'horreur de la réalité de ces travailleur·euse·s du Net que l'on appelle « modérateur·ice·s » ou parfois « *data analyst* ». Ce qui m'a également touchée, c'est le peu d'informations concernant leur existence et le type de travail que ces personnes effectuent, mais aussi les processus d'*invisibilisation,* notamment à travers la notion très *marketing* du « tout-automatisant ». La plupart des entreprises travaillent à développer un imaginaire véhiculant l'idée que beaucoup de processus sont complètement automatisés. En réalité, il y a une main-d'œuvre humaine abondante et sous-payée pour effectuer toutes ces « micro-tâches » de tri des contenus.

Au début de ces recherches, j'ai entraperçu l'immense « capital économique de l'image » : centres de tri, trajectoires et chemins matériels d'un serveur à l'autre, objectifs de consommation, etc. J'ai essayé de comprendre le nouveau statut de l'image qui se dessine dans ces nouveaux usages.

Suite à la lecture de l'article d'Adrian Chen, j'ai poursuivi mes recherches sur le sujet et j'ai eu la chance d'obtenir une bourse de la Fondation Pro Helvetia pour partir aux Philippines afin d'y faire une enquête de terrain. J'ai aussi rapidement rencontré Hans Block, l'un des réalisateurs du documentaire *The Cleaners*, qui a eu la gentillesse de me fournir des informations très utiles sur place. À Manille, ça a été compliqué d'infiltrer ces unités de travail, de rencontrer ces personnes, car elles sont tenues au secret en signant un contrat de confidentialité. Mais j'ai découvert peu à peu l'ampleur de cette nouvelle économie de l'image. Mes intentions étaient de cerner à quel point le travail humain et le travail machinique étaient liés et pourquoi les entreprises prenaient grand soin de dissimuler ce travail derrière l'illusion de l'automation totale. Quand je parle du travail effectué par les modérateur·ice·s de contenus, la plupart des personnes n'ont aucune idée de toutes ces infrastructures mises en place. Deux chercheurs, Hamid R. Ekbia et Bonnie A. Nardie[1], ont trouvé un terme spécifique pour décrire cette situation : « l'hétéromation ».

***L'Observatoire* – Qu'y a-t-il derrière ce phénomène d'« hétéromation » que vous évoquez ?**

L. H. – C'est une question très complexe, car il y a énormément de facteurs en jeu. Le terme « hétéromation » définit plusieurs nouveaux phénomènes de production de capital, de valeur, et un échange continu de tâches entre humains et machines. Il s'agit d'une relation de travail humain-machine. L'« hétéromation » parle justement de cette extraction de valeur produite par l'utilisation humaine des ordinateurs quand une entreprise tire des bénéfices au détriment de l'usager. Ce processus est souvent invisibilisé. Quand nous échangeons des choses et sommes actif·ve·s sur les réseaux sociaux, nous produisons de la valeur pour ces entreprises, mais nous n'en avons pas forcément conscience. Ces opérations de sélection de contenus semi-automatisées influencent grandement les images que

Manila stories, Lauren Huret, vidéo, 4k, boucle de 15 minutes, 2018

© Lauren Huret, Courtesy Roehrs&Boetsch

nous voyons. Cette « bulle algorithmique » façonne nos quotidiens. C'est également ce que l'on appelle désormais « le capitalisme de surveillance ».

***L'Observatoire* – Dans ce « capitalisme de surveillance » que vous décrivez, les humains sont-ils systématiquement derrière la machine pour censurer les contenus ?**

L. H. – Cela dépend vraiment des plateformes et des logiciels utilisés pour faire la modération (ou la censure, c'est selon). Souvent, les contenus problématiques sont signalés par des humains, et les logiciels s'occupent ensuite de répartir ces contenus pour que les modérateurs puissent définir si cela peut rester en ligne ou pas. Je pense que certains contenus sont faciles à identifier par les machines – comme la nudité par exemple –, mais il faut l'œil humain pour statuer. Quand quelqu'un se plaint que son contenu a été supprimé par Facebook, c'est sûrement un·e travailleur·euse sous-payé·e – quelque part en Inde ou aux Philippines – qui a pris la décision. Dans l'incroyable documentaire *The Cleaners* de Moritz Riesewieck et Hans Block, on parvient à comprendre le type de décision que ces personnes doivent prendre au quotidien : elles « *delete* » ou « *ignore* » des milliers d'images avec un temps moyen de prise de décision de huit secondes ! Quant au type de contenu censuré, cela dépend de la plateforme, des valeurs de l'entreprise, des guides écrits servant de référence, etc. Le ratio entre ce qui doit choquer et ce qui ne doit pas choquer est très difficile à évaluer. Souvent, les réseaux sociaux veulent laisser des contenus légèrement problématiques pour garder les utilisateur·rice·s engagé·e·s. On est souvent plus impliqués – et c'est très humain – quand des choses nous révoltent et nous choquent ; on a tendance à les partager plus souvent. Cette complexité est très bien décrite dans l'ouvrage de Sarah T. Roberts[2].

***L'Observatoire* – Comment vous êtes-vous emparée de ces questions dans votre travail d'artiste ? S'agit-il de questionner aussi le rapport quasi « magique » que nous pouvons prêter aux images et, plus largement, les systèmes de croyance associés aux technologies de la communication ?**

L. H. – Je dirais plutôt que j'essaie de « déjouer » la croyance en l'automation ou plutôt « la promesse de l'automation totale » dans ce cas précis. Ce qui m'intéresse, c'est d'explorer le *bug*, le mensonge, l'omission, et d'autres aspects irrationnels et contradictoires de l'être humain. Ce que je regarde dans une machine, ce sont les croyances à l'œuvre dans son fonctionnement interne. Cela donne beaucoup d'indices sur notre psyché collective, nos espoirs, nos faiblesses.

Pour mon travail vidéo *Les âmes suspendues* (2017), j'ai utilisé une simple application de filtres faciaux, disponible sur un réseau social, pour trouver des « visages » parmi ce qui m'entourait. Je scannais en quelque sorte mon environnement direct, mon atelier, et le programme s'efforçait en vain de retrouver des traits humains dans tout type d'objets. Cette utilisation forcée du logiciel créait des sortes de fantômes – référence directe faite aux premières manipulations photographiques de la fin du XIX[e] siècle, qu'on appelle maintenant la « photographie spirite »[3]. Les filtres ont vraiment modifié notre rapport à l'image de soi. Leur automatisation fait qu'on les perçoit à peine, voire plus du tout. J'avais qualifié cette action de « paréidolie algorithmique », c'est-à-dire une méthode pour forcer le logiciel à imaginer des choses, à révéler ses fragilités, ses défaillances.

J'essaie de me dire que chaque image produite est une sorte de tour de magie. Chaque image, qu'elle soit générée par des machines ou produite par des êtres humains, est une apparition fantastique. Les images sont des forces politiques ultra-puissantes ! Elles peuvent être menaçantes et ne refléter en rien une réalité. En tant que fervente critique des médias, j'essaie de constamment questionner la présence des médias dans nos vies et d'analyser leurs influences diverses. On a tendance à adhérer par principe aux choses que nous voyons sans les avoir vécues. Les images de manifestation antiracistes me touchent au plus haut point par exemple, tout comme la vidéo d'un petit chaton… Tout ceci est vu sur la même plateforme, donc au même plan… C'est un travail extrêmement difficile – pour le cerveau et pour le corps – de distinguer, de trier, de se soucier et d'agir. Les images nous affectent et sont des affects. Il me semble naïf de penser que regarder son « *feed Insta* » à longueur de journée ne produirait rien, en matière d'affect, de comportement, ou de processus d'adhésion à certaines idées – et d'autres processus que je n'ai pas encore identifiés moi-même. Les algorithmes de sélection de contenus n'arrangent rien. Si vous êtes xénophobe, misogyne et raciste, des contenus similaires risquent d'apparaître dans votre bulle algorithmique et ils viendront vous conforter dans vos idées.

***L'Observatoire* – Vous allez même jusqu'à parler d' « images maudites »…**

L. H. – Dans mes travaux plus récents (notamment *Praying for my Haters*[4]), je voulais comprendre un peu mieux le statut de l'image aujourd'hui, à l'heure d'Internet et du tout-communiquant (ou *mass sharing*). Nous n'avons jamais autant été soumis aux images, elles sont absolument partout. La définition d'une *image maudite* serait une image qui laisse une empreinte négative sur notre corps, à tel point qu'on ne peut l'oublier ; qui nous modifie un peu en entrouvrant des « mondes de l'horreur ». Yves Citton parle plutôt d'*images maudissantes* ou d'*images radioactives*[5], pour lui les images ne sont pas en elles-mêmes maudites, mais produisent un effet à partir du moment où elles sont vues. On sait que les images peuvent nous affecter grandement, mais on a de la peine à construire un nouveau vocabulaire autour de ça. Le vaste champ de recherche des *visual studies* est l'une des pistes à privilégier bien sûr.

***L'Observatoire* – Vous dites que les images peuvent nous affecter profondément, et vous parlez d'un « pouvoir performatif de l'image ». Qu'entendez-vous par là ?**

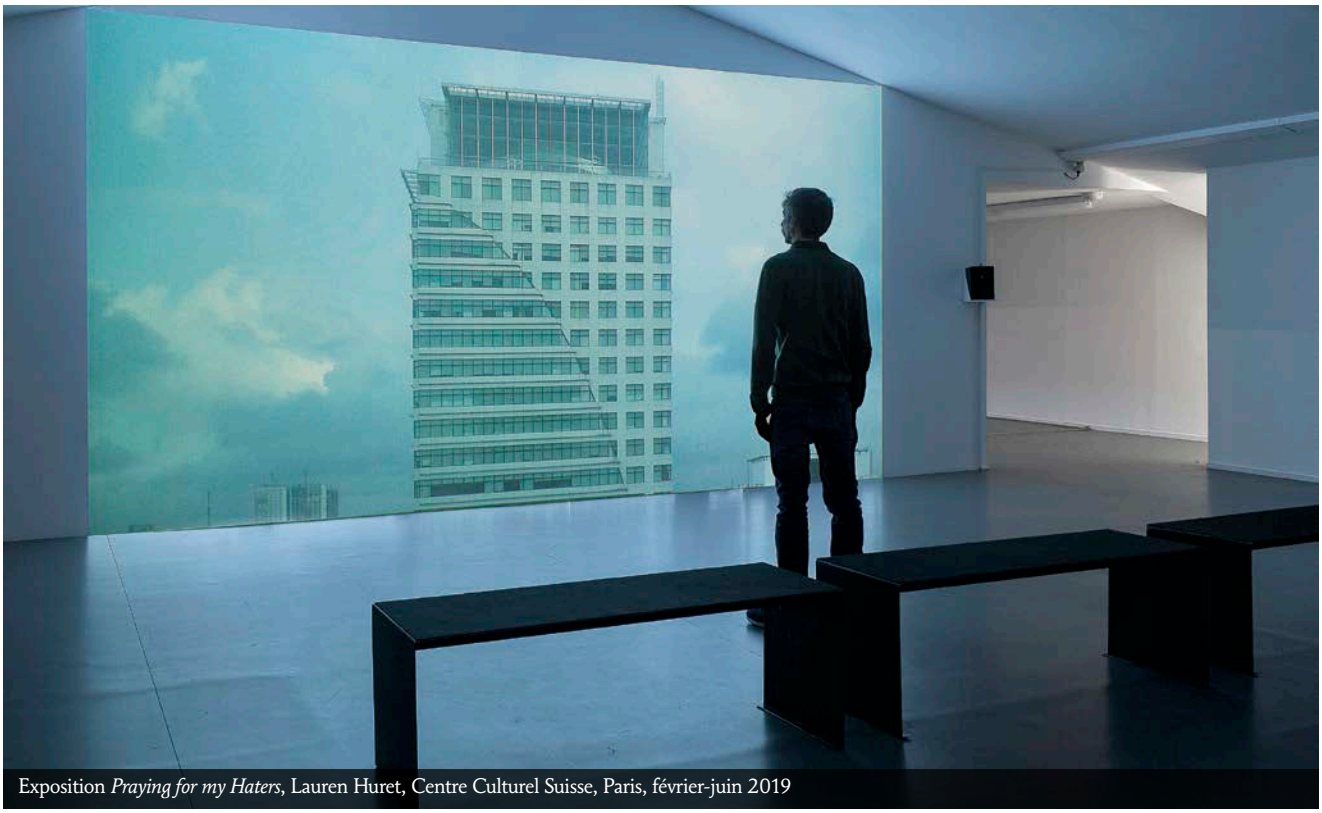


Photo : © Margot Montigny. Courtesy Lauren Huret

Exposition *Praying for my Haters*, Lauren Huret, Centre Culturel Suisse, Paris, février-juin 2019

L. H. – J'ai eu la chance d'interviewer Manos Tsakiris pour mon livre *Praying for my Haters* et il décrit très bien ce phénomène sur la base des recherches qu'il effectue pour comprendre la façon dont les images nous atteignent. Je citerais donc ce morceau d'interview qui me paraît être une bonne manière de conclure : « *Les images, sous leurs formes les plus diverses (des peintures et icônes jusqu'aux photographies et même au-delà), ont toujours été de puissants agents culturels. Leur pouvoir performatif a été largement traité à travers les disciplines, que ce soit l'histoire de l'art et celle des émotions ou la sociologie des médias et, plus récemment, les sciences politiques. Les images, et en particulier les photographies, n'agissent pas comme les mots puisqu'elles sont censées être les témoins véridiques de la réalité. Sans compter que l'avènement du photojournalisme a doté les photographies d'un pouvoir politique substantiel en raison de leur capacité à cadrer la réalité, au moyen de l'objectif, et à déterminer quels sujets sont rendus visibles ou non, et comment. De nos jours, le pouvoir des images est encore plus net du fait de leur propagation instantanée sur les médias numériques globalisés.* […] *Nous vivons donc une ère de politique globale de l'image où les représentations visuelles peuvent devenir elles-mêmes une force politique.* »

Entretien avec **Lauren Huret**
Artiste

Propos recueillis par **Joël Vacheron**
Enseignant au département Communication visuelle de l'ECAL, École cantonale d'art de Lausanne

En collaboration avec **Lisa Pignot**
Rédactrice en chef

Cette interview a été réalisée par Joël Vacheron dans le cadre du projet de recherche *Automated Photography* (www.automated-photography.ch) de l'ECAL/École cantonale d'art de Lausanne (www.ecal.ch) et l'HES-SO. Une publication et une exposition de Automated Photography seront présentées au public dans le dernier trimestre de 2021.

Les « nettoyeurs » du Web, ou le côté obscur d'Internet

NOTES

1– Hamid R. Ekbia, Bonnie A. Nardi, *Heteromation, and Other Stories of Computing and Capitalism*, MIT press, Cambridge, MA, 2017, 266 p.
2– Sarah T. Roberts, *Behind the Screen. Content Moderation in the Shadows of Social Media*, Yale university press, New Haven, 2019, 280 p.
3– La photographie spirite, très à la mode à partir des années 1890, caractérise un type de photographie révélant des images fantomatiques (apparition d'esprits derrière ou à côté de sujets vivants dans des portraits photo) [NDLR].
4– *Praying for my Haters*, exposition et édition au Centre culturel suisse en 2019.
5– "The Heteromation of Radioactive Images. Conversation with Lauren Huret", in Lauren Huret, *Praying for my Haters*, Paris, Centre culturel Suisse, 2019, p. 7-14.

RÉSISTER AU « BRUTALISME » DU MONDE CONTEMPORAIN À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Entretien avec **Achille Mbembe**. Propos recueillis par **Lisa Pignot** et **Jean-Pierre Saez**.

Dans son essai *Brutalisme*, paru aux éditions La Découverte en 2020, Achille Mbembe dresse les traits de notre époque marquée par une violence généralisée envers les populations et par le développement des technologies et du numérique qui tendent à faire de l'humanité une entité de plus en plus artificielle. Dans ce capitalisme numérique, le philosophe voit se dessiner un « narcissisme de masse » qui réactive le repli identitaire, mais aussi une course effrénée vers l'exploitation des humains et de la Terre. Il plaide pour un « devenir africain du monde », prenant appui sur le formidable laboratoire que constitue l'Afrique où l'acte de réparation constitue le moteur de la vie et de l'existence en commun.

L'Observatoire **– La notion de « brutalisme », à laquelle vous avez consacré votre dernier ouvrage, fait écho à toutes sortes de brutalités que subit le monde aujourd'hui. Pouvez-vous en expliciter les dimensions principales ?**

Achille Mbembe – L'une des choses qui me frappe au regard de l'évolution de notre monde, c'est la montée en puissance – y compris dans les vieilles démocraties – de pouvoirs hyper-partisans, disposés à miser sur des stratégies de tension et d'écrasement en lieu et place de l'apaisement, de la négociation et du compromis. De tels pouvoirs sont prêts à traiter à peu près tout (êtres humains, groupes d'ores et déjà vulnérables, milieux naturels et objets) sans se soucier de heurter, blesser ou laminer. Les formes de laminage ou d'écrouissage auxquelles le vivant, dans son ensemble, est aujourd'hui confronté sont de plus en plus sophistiquées, souvent invisibles et souterraines. D'autres sont à ciel ouvert, sans médiation. Il s'agit de formes d'exécution que l'on pourrait qualifier d'« inconditionnées ». C'est notamment le cas des interminables guerres d'occupation, des frappes militaires, des massacres à petites doses (bombardements à répétition de cibles non militaires, destruction des infrastructures vitales, des maisons, des vergers ou même des écoles et des hôpitaux). En réalité, toutes ces forces saturent désormais l'ensemble de l'existence quotidienne. La plupart n'ont pas seulement revêtu le visage de la technologie, ce sont des forces de plus en plus ubiquitaires et auxquelles il est de plus en plus difficile de se dérober.

Les nouvelles technologies de la brutalisation remplissent au moins trois fonctions. D'abord, elles visent à capturer et à recycler de vieilles ressources – à commencer par les corps humains, les muscles, l'énergie humaine, les matières premières, la respiration – mises au travail et exploitées par l'offre économique, ou tout simplement – dans le cas des classes de populations indésirables – laissées en déshérence ou en friche, à travers maintes politiques de délaissement et d'abandon, ou par la violence de la négligence et de l'indifférence. Ensuite, ces technologies ont pour fonction de fragmenter les espaces et les territoires, de tracer et de consolider maintes frontières physiques, optiques, acoustiques, tactiles ou imaginaires entre l'intérieur et l'extérieur, l'extérieur de l'intérieur et l'intérieur de l'extérieur, et ainsi de suite… Ainsi maints territoires de vie sont-ils désormais traversés par une quantité de frontières différentes ou semés de remparts, d'enclaves, de clôtures, de fosses et de murs souvent invisibles au sein desquels les corps – surtout ceux des indésirables – sont soumis à toutes sortes d'épreuves ou littéralement pris d'assaut, victimes d'immobilisation ou d'expulsion et évictions en tous genres, ou simplement confinés dans des lieux invivables. Enfin, ces technologies ont pour fonction d'investir de nouveaux champs d'extraction tels que la parole et la perception, les désirs, les émotions, les sentiments, les passions, le sommeil et les rêves. Il s'agit de champs pratiquement inépuisables, de gisements mirobolants que l'on s'efforce de soumettre à l'empire du calculable avec la récolte massive et le traitement prophylactique de données de toutes sortes.

Il me semble donc que l'époque se prête au déchaînement de ces forces. Afin d'exercer leur emprise sur le vivant, ces pouvoirs sont prêts à aller au contact, à cogner. Pour ce faire, ils sont prêts à déployer des instruments tels que le savoir et la technique au service de la démolition et de la séparation des corps et des cerveaux, des paysages, des milieux, des espaces et de l'environnement, des bâtiments, des mémoires et des imaginaires. Cette priorité accordée à l'acte de démolition, de séparation et de confinement m'a conduit

“Les métaphysiques africaines ne sont pas hantées par l’assomption d’un éventuel oubli de l’être.”

à donner un nom à notre époque et je l’ai trouvé dans ce terme de « brutalisme » qui appartient à l’histoire de l’architecture. Par ce terme, je ne voulais pas seulement dire qu’aujourd’hui, bâtir, remodeler, forger passe par la démolition, la séparation et le confinement, je voulais surtout mettre le doigt sur le passage à une forme de pouvoir, à la fois conscient et inconscient de ses limites, et parfaitement disposé à traiter tout – y compris la vie elle-même – tantôt comme une matière exploitable, tantôt comme ce qui relève purement et simplement du déchet. Dans ce sens, le « brutalisme » est une technique de gouvernement qui consiste à déclencher, s’il le faut, des processus à la fois incalculables et potentiellement immaîtrisables.

***L’Observatoire* – Vous exprimez une inquiétude profonde quant au mariage contre-nature possible de l’homme avec la machine, généré par les possibilités technologiques d’aujourd’hui. Cela vous conduit à craindre un « grand remplacement » qui consisterait en un devenir artificiel de l’humanité. Pouvez-vous expliciter cette crainte ?**

A.M. – Rappelons tout d’abord que le « grand remplacement » est un fantasme. Il nourrit, chez ceux qui s’opposent à l’immigration et rêvent de communautés pures et fermées sur elles-mêmes, la peur de l’extinction, au moment où l’Europe fait face à une crise de la natalité alors que d’autres régions du monde (en particulier l’Afrique) continuent de produire un nombre élevé d’êtres humains. Sous cette version, « le grand remplacement » est la manifestation de la peur de la destruction, à la fois biologique et phénoménologique. L’autre version du « grand remplacement » participe plutôt d’une utopie techno-libertaire. C’est l’utopie selon laquelle nous assisterions à l’apparition d’une troisième espèce mi-humaine, mi-synthétique.

Je ne fais pas partie de ceux qui, au regard de la technologie, cultivent une attitude craintive ou pessimiste. Je pense néanmoins que nous avons besoin aujourd’hui d’une critique renouvelée de la technologie s’appuyant sur d’autres archives que celles de l’Occident uniquement. Historiquement, le rapport de l’humanité aux processus techniques n’aura pas été le même partout. Dans les métaphysiques africaines anciennes, par exemple, il y a une reconnaissance foncière du fait que l’espèce humaine n’est pas la seule espèce à habiter notre planète. Tous les êtres et toutes les espèces sont inscrits dans ce que l’on pourrait appeler « le grand cercle de la représentation ». Dans ce grand cercle, il n’y a pas, d’un côté une essence de la technique, et de l’autre une essence de l’être et de sa vérité. Les métaphysiques africaines ne sont pas hantées par l’assomption d’un éventuel oubli de l’être.

Au contraire, l’humanité, la technique et le reste du vivant entretiennent un rapport de bio-symbiose et de coappartenance ou, si l’on veut, de collusion. Au demeurant, dans la plupart des métaphysiques africaines anciennes, connaître, c’est naître auprès d’autres. Ce n’est pas séjourner auprès d’eux ; c’est exister avec eux, en résonance avec l’ensemble des forces animées. C’est cela, la vie affirmative : celle qui sait faire place à l’incalculable, qui est sans prix et qui, parce qu’elle est inestimable, échappe à tout projet de capture et d’assignation, et dont la puissance de création et de transformation va toujours de pair avec la puissance de réparation. Dans un tel paradigme – celui de la multiplicité et de la cohabitation des gisements ou des bassins de vie –, une très grande place est faite à la variation.

La civilisation technicienne, qui a fini par conquérir et coloniser la planète, repose quant à elle sur d’autres fondements. La puissance, ici, c’est avant tout celle du calcul, la puissance de captation et l’accumulation des quantités. La relation, ici, c’est la relation entre un sujet et un objet, l’un dressé contre l’autre, l’être face au néant. La seule force qui compte, c’est la force d’appropriation de la matière de la richesse. Toutefois, on le sait désormais, les autres espèces ne sont pas passives. La Terre elle-même n’est pas passive ; elle répond, elle réagit. Le problème, à mes yeux, n’est donc pas celui du « mariage contre-nature possible entre l’homme et la technologie », car ce mariage est d’ores et déjà en cours – que nous le voulions ou non.

Les humains sont d’ores et déjà empêtrés dans toute une série de relations, avec toutes sortes de dispositifs synthétiques, artificiels, créés par eux-mêmes. Certains nourrissent l’idée que nous pourrons sortir de la crise inaugurée par l’Anthropocène en devenant « autres ». Ils estiment que, poussée jusqu’à ses extrêmes limites, cette imbrication contribuera à l’apparition d’une troisième espèce – appelons-la comme ça – et que la technologie nous permettra de nous sauver nous-mêmes et de sauver un monde en proie à la combustion. Voilà la nouvelle utopie. Mais cela m’étonnerait que nous puissions un jour transcender notre être de corps, de chair, de sang et de nerfs. Pour faire face à la radicale dévastation des conditions de vie sur Terre, nous sommes obligés de revenir sur terre et de réinventer des formes neuves de « l’ en-commun ». Pas besoin, par conséquent, d’une humanité synthétique. Ce dont nous avons besoin, c’est d’une humanité capable de se rebrancher sur l’animé.

***L’Observatoire* – Dans votre réflexion, vous accordez une attention particulière aux effets des technologies numériques sur l’humanité. Vous faites au fond le constat que les réseaux sociaux sont devenus de véritables défouloirs et que le numérique a porté l’exposition de soi à son paroxysme. Pouvez-vous étayer ce constat et nous dire quelles conséquences ces phénomènes ont sur la construction des personnes et des relations sociales ?**

© Alice-Anne Jeandel

A. M. – Je crois que les technologies numériques sont une invention hallucinante. Elles prétendent éliminer ou effacer deux interrogations existentielles qui auront traversé l'humanité depuis sa naissance. La première est celle de la scission ontologique du sujet humain et de la différence d'avec soi-même. Cette question de l'absence d'unité du sujet humain, de l'autodivision, c'est celle que les grands systèmes métaphysiques et religieux et, jusqu'à récemment, les grands systèmes thérapeutiques – à commencer par la psychanalyse – se seront efforcés de résoudre. On nous aura en effet expliqué que cette autodivision était au fondement de notre sentiment du malheur ou même de notre conscience du tragique. Toute la culture classique et moderne, l'esthétique et l'éthique tournaient autour de cette quête d'unité.

La deuxième interrogation existentielle aura porté sur le désir en général, et en particulier cette sorte de désir primordial qui aura consisté à abolir toutes sortes de limites, à commencer par les limites de ce qui était désirable. Le procès de civilisation – en tout cas en Occident, tel que raconté par les historiens – a consisté à poser des limites à ce que l'on peut faire, penser ou désirer. L'idée de « limite », sous sa forme civilisationnelle, a permis de construire le social. Il n'y a pas de social sans qu'existe un certain nombre de limites ou de règles qui font la norme, et auxquelles tout le monde est astreint. Elles ne sont donc pas seulement des défouloirs, ou des outils de fétichisation du soi érigés en norme. Il s'agit d'un ultime lieu de rassemblement, ou mieux, de déploiement de l'essence de l'être et de son effectivité.

> "Il faut une redistribution du savoir et de la connaissance technologique, en tant que préalable indispensable à une nouvelle forme de militantisme et de mobilisation."

Tout cela ouvre la voie à un nouveau type de culte, à un nouveau régime d'adoration. Bien qu'il en ait les apparences, celui-ci n'est guère l'équivalent du culte des divinités d'hier ou même, pour ce qui nous concerne, du vieux culte des ancêtres. Il s'agit du culte des fétiches que sont devenus à la fois nos objets et nous-mêmes. L'aspiration à prendre la place de la divinité a toujours été l'une des aspirations d'un certain humanisme occidental. Il est significatif qu'elle ait débouché, de nos jours, non point sur la mort de Dieu, mais sur la revanche de l'animisme. Lorsque l'on y ajoute le déchaînement de toutes sortes de passions négatives et la disqualification de la raison – que nous avions pensée comme la faculté suprême et qui est aujourd'hui en état de siège –, on voit à quel point l'idée même de démocratie est en danger.

L'Observatoire **– Vous mettez particulièrement en valeur la part d'ombre des technologies numériques. On peut aussi faire le constat qu'elles sont parfaitement ambivalentes. Comment alors pourrait-on mieux les utiliser pour développer davantage nos capacités d'émancipation ?**

A. M. – Je suis absolument d'accord avec vous sur ce point : elles sont effectivement ambivalentes. Le problème est donc de savoir qui va exercer le contrôle sur ces infrastructures et ressources. Par exemple, la condition contemporaine est caractérisée par une accélération de la vitesse et des possibilités de circulation jamais égalées auparavant. Cela ne concerne pas tout le monde, certes. Certains circulent plus que d'autres et la distribution des vitesses n'est pas égale, mais les principes de vitesse et de circulation sont au cœur des transformations technologiques que nous vivons. On voit bien comment sont en train d'émerger, au passage, des formes de gouvernement qui essaient de se constituer à l'image de ces technologies mouvantes.

Il s'agit là de « pouvoirs mutants » qui opèrent par la captation. Ils s'efforcent de diriger – de façon invisible – et de prévoir nos comportements, en nous suggérant des conduites (par exemple, quel mot utiliser quand nous transmettons tel message à tel individu), des besoins (ce que nous devrions acheter). Voilà à quoi correspondent les formes de publicité qui apparaissent sur les écrans devant lesquels nous passons une grande partie de nos vies. Les pouvoirs s'efforcent d'occuper ces interfaces.

À mon sens, la technologie n'est pas mauvaise en soi, mais il y a une lutte autour de l'appropriation et du contrôle de ces outils (qui ne sont d'ailleurs pas à la disposition de tous). C'est pour cette raison qu'une véritable éducation politique à leur utilisation s'impose, ainsi qu'une connaissance minimum de la façon dont ces outils animés fonctionnent, des rationalités qui sont derrière, et comment ces outils reconfigurent nos subjectivités. Si l'on souhaite, par exemple, s'attaquer au capitalisme financier ou au capitalisme sous sa forme algorithmique, il faut à tout prix acquérir un minimum de capacité de penser et d'agir à l'intérieur de ces technologies – et non plus seulement de l'extérieur. La domination dans le monde contemporain devient de plus en plus abstraite, invisible, peu tangible. Certes, elle conserve une dimension somatique, mais la plupart des modalités de la domination contemporaine sont de plus en plus prises en charge par des instruments invisibles (des nano-instruments). Elles se transforment et se réinventent dans l'évènement de la rencontre, du passage. Pour les combattre efficacement, il faut pouvoir, au préalable, acquérir la capacité de transformer le réel selon les propres critères de ces instruments. C'est ainsi que l'on transformera leur pouvoir de destruction en pouvoir de création. Il faut une redistribution du savoir et de la connaissance technologique, en tant que préalable indispensable à une nouvelle forme de militantisme et de mobilisation.

***L'Observatoire* – Quels sont les signes qui vous font dire que le type d'« espace public » que fabrique Internet pourrait être éphémère ?**

A. M. – Cet espace public est très différent de celui que des philosophes comme Habermas (ou d'autres) ont pu théoriser. Je lisais récemment un ouvrage intitulé *Philosophie de l'architecture*, dans lequel son auteur, Ludger Schwarte, montre très bien comment les espaces publics du XIXe siècle ont rendu possibles, ou ont su accueillir, des mouvements révolutionnaires. Il montre à quel point la Révolution française, par exemple, n'aurait peut-être pas été possible sans les rues et les places qui avaient été construites moins d'un siècle auparavant ; comment les masses n'auraient peut-être pas pu se rassembler si ces nouveaux espaces publics n'avaient pas existé. Cette construction de l'espace public – qui permettait un certain nombre d'investissements populaires– est-elle encore possible aujourd'hui dans une ville comme celle de Johannesburg où je vis, et où les *malls* (propriétés privées) sont les espaces publics par excellence ? C'est en cela que l'espace public numérique est très différent : il est spectral. Son « instanciation » (via un écran, un message codé) n'est pas du tout tangible. Si je vous envoie un texto, vous ne pouvez pas le toucher ; vous pouvez évidemment le lire, mais ça n'a rien de tangible, même si vous l'imprimez. Le message peut être audible, visible, mais vous ne pouvez pas le toucher.

Par ailleurs, ce sont des espaces publics qui fonctionnent « à la vague », à l'image du ressac : une vague arrive, elle échoue sur le rivage et elle est tout de suite remplacée par une autre qui efface la première, et ainsi de suite… Il y a des effets d'enroulement qui ne se stabilisent presque pas. Il n'y a pas de moment de stabilisation, de cristallisation (en tout cas, par définition). Il y a, dans ce type de configuration, une structure peut-être trop mouvante, trop instable et trop éphémère. Évidemment, des interactions évènementielles ont lieu, des expérimentations créatrices aussi. On peut imaginer qu'au terme d'une communication par texto ou par mail, les gens se rassemblent sur une place publique, mais c'est une forme de convocation. Enfin, c'est un espace public qui fonctionne beaucoup à l'outrage. Il faut, la plupart du temps, mobiliser des passions négatives (par exemple, monter des scandales) pour provoquer un effet de cristallisation.

***L'Observatoire* – Comment réparer cette civilisation « brutaliste » que le capitalisme contemporain a engendrée ? En quoi l'Afrique, à travers les formes de créativité qui s'y déploient, peut-elle inspirer cette réparation ?**

A. M. – L'Afrique est l'un des derniers endroits de la planète à n'avoir pas succombé entièrement à la loi du capitalisme ; on l'oublie trop facilement. Elle n'a pas été entièrement phagocytée par le capitalisme, non pour des raisons pseudo-culturalistes, mais pour des raisons purement historiques. L'une de ces raisons – je ne peux pas toutes les énoncer ici – tient à la difficulté qu'ont éprouvée les classes dominantes à mettre au travail les dominés, en partie à cause de la disproportion existante entre la main-d'œuvre disponible et l'étendue des territoires. Quand on s'intéresse à l'histoire des migrations en Afrique, on constate qu'elles ont été un formidable moyen de faire échec à une exploitation capitaliste systémique. La force de travail, en tant que force constamment animée et ensemble de corps constamment en mouvement, a obéré la plupart des tentatives d'exploitation des gens et des espaces, car il n'y a jamais eu une masse suffisante de gens susceptibles pour servir de matière première incorporable et exploitable. Cette mobilité, ce déplacement constant des populations, a énormément ralenti l'expansion du capitalisme en Afrique.

Concernant l'idée de « réparation », il y a, dans les mémoires sociales du continent africain, d'autres ontologies, d'autres manières d'envisager ce qu'est le vivant ou de protéger les gisements et réserves de vie. Cette idée de réparation est très présente dans les chansons, les mythes ou les cosmogonies. Chaque fois que je voyage en Afrique, dans des grandes villes (Lagos, Kinshasa, Abidjan, Dakar…) où vivent des millions de gens, je suis frappé par le nombre de gens occupés à réparer quelque chose : une maison, une voiture, une chaussure, des habits (par la pratique comme par la parole). Cette pratique de réparation des mémoires sociales, des formes d'échange – qui fait partie de la fabrique culturelle – est un gisement que l'on n'a ni suffisamment étudié, ni suffisamment mobilisé dans la perspective de réparation du monde. De ce point de vue, l'Afrique est un énorme laboratoire.

C'est également un excellent laboratoire pour comprendre ce que signifie vivre dans les extrêmes, dans un monde où il fait trop chaud, où il ne pleut plus, ou il pleut à contretemps, où il faut vivre avec très peu, tout en étant tenu de partager. Nous n'avons pas suffisamment porté attention à ces mille manières de tisser et retisser le vivant, de porter ensemble ce fardeau qu'est la dette de vie. Or, au moment – si rien n'est fait – où le reste de la planète se dirige justement vers les extrêmes, nous avons plus que jamais intérêt à porter attention à la manière dont ceux qui ont fait cette expérience avant nous ont continué à créer de la vie et de la valeur dans des milieux objectivement invivables. Si l'on veut trouver une porte de sortie ou envisager des alternatives – même utopiques –, je pense qu'il faut partir de cette situation historique réelle.

Entretien avec ***Achille Mbembe***
Philosophe

Propos recueillis par ***Lisa Pignot***
Rédactrice en chef
et
Jean-Pierre Saez
Directeur de l'Observatoire des politiques culturelles jusqu'en avril 2021

AIGUISER NOTRE SENS CRITIQUE FACE AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION : UN ENJEU ÉDUCATIF DE PREMIER PLAN

Entretien avec **Thomas Huchon**. Propos recueillis par **Lisa Pignot**.

Journaliste et réalisateur, Thomas Huchon est l'auteur du documentaire *Conspi Hunter, comment nous avons piégé les complotistes* (disponible sur la plateforme *Spicee*) dont il a fait un outil pédagogique. Depuis 2016, il intervient dans des collèges, des universités, des prisons… dans l'objectif d'éduquer aux médias et à l'information, et de permettre à chacun de décrypter la mécanique des *fake news* autant que les théories du complot. Ainsi qu'il le rappelle dans cet entretien, il est urgent d'accompagner la jeunesse dans cet univers numérique et plaide pour une éducation à l'esprit critique.

***L'Observatoire* – Dans votre travail d'éducation aux médias, votre cheval de bataille est l'éveil à l'esprit critique. Comment menez-vous cette approche critique et quel est son objet ?**

Thomas Huchon – Dans cette démarche pour comprendre le monde qui nous entoure, est apparue une nouvelle réalité : l'avènement du monde numérique. Développer un rapport critique à l'égard des nouvelles technologies est, pour moi, une évidence étant donné que c'est par elles que nous avons désormais accès à la réalité du monde, et qu'elles nous permettent d'approcher ce qui nous entoure – du très intime au plus politique. Aujourd'hui, comment procédons-nous ? Nous posons nos questions à Google. Or, le problème avec Google, ce n'est pas *qui* pose la question, mais *qui* donne la réponse.

Dans ce cheminement où tout le monde souhaite s'informer seul ou produire du contenu par soi-même, on ne peut pas s'exonérer d'un certain nombre de règles ni d'une connaissance critique de la façon dont fonctionne cet univers numérique. Dans cet univers dérégulé, beaucoup de choses nous échappent – notamment l'information qui nous permettrait de mieux appréhender le monde qui nous entoure.

Il y a vingt ans, quand j'ai commencé ma carrière de journaliste, je voyais Internet comme un espace merveilleux qui allait permettre de partager des connaissances ou de limiter les inégalités… Mais ce monde empreint de liberté oubliait qu'il y a, dans toute structure, un besoin de régulation, de règles. On ne peut donc pas faire l'impasse aujourd'hui sur cette approche critique vis-à-vis de ce qu'on lit, consomme ou voit sur Internet ; il est fondamental que nous nous demandions pourquoi on le voit, pourquoi on le lit, et pourquoi on reste rivé jusqu'à 4 heures du matin à notre page Facebook ou à YouTube pour regarder des vidéos de petits chats ou lire des propos complotistes étourdissants…

J'ai longtemps été un « tech enthousiaste », mais aujourd'hui je me définirais plutôt comme un « tech sceptique » : j'ai en effet l'impression qu'on n'emprunte plus du tout de chemins collectifs dans notre manière d'accéder à la réalité. Lorsque j'étais enfant, on regardait des émissions de télévision en famille ; des magazines traînaient sur la table du salon ; et le fait que tout cela existe dans un même univers physique permettait une discussion et une transmission. J'ai un peu peur que le chemin pris aujourd'hui soit de plus en plus individuel, tout en ayant l'impression qu'il est collectif.

***L'Observatoire* – Qu'est-ce qui entrave ce recul critique face aux informations que nous trouvons sur les réseaux sociaux ?**

T. H. – Notre cerveau est notre principal allié, mais en même temps celui qui nous joue le plus de tours – notamment à cause d'un certain nombre de biais cognitifs –, car la manière dont il fonctionne n'est pas complètement adapté au numérique. Cela ne signifie pas que l'on ne sera pas capables de s'adapter un jour – l'humanité a prouvé qu'elle était capable de s'adapter aux choses les plus difficiles –, mais cela va exiger un immense travail. C'est pourquoi il est aujourd'hui absolument essentiel de développer un esprit critique sur les questions numériques, qui ne pourra se développer qu'au travers d'une plus grande éducation – et médiation – où il faut aborder les choses avec nuances ; et ce n'est pas toujours facile… on est souvent battus en brèche par ceux qui, sur le Web, jouent la carte du propos choquant ou clivant.

Le temps est également une donnée fondamentale pour donner à notre esprit critique la possibilité de s'exprimer. Quand vous recevez une notification sur votre smartphone, cela sollicite la part émotionnelle de votre cerveau, mais

l'esprit critique n'est pas mobilisé. Pour passer d'une réaction instinctive à une réaction réfléchie, il faudrait prendre les quelques secondes nécessaires à la réflexion – un peu dans l'esprit de ce vieil adage qui dit « il faut tourner sept fois sa langue dans sa bouche avant de parler »… Rien qu'en suspendant son geste pour « *swiper* », on se redonne la capacité de reprendre le pouvoir sur nous-mêmes.

Ce travail de sensibilisation peut s'avérer assez simple avec les plus jeunes – car il peut être mené à l'école –, mais il risque d'être plus compliqué avec les adultes. Les plus âgés ne se posent généralement pas la question de savoir ce qui se passe derrière leurs « clics », quant plus jeunes, ils sont persuadés de tout comprendre alors qu'ils n'ont pas idée, non plus, de ce qui se passe derrière leur « *swipe* ».

***L'Observatoire* – Vous intervenez dans des collèges, des universités, des prisons… en donnant des outils pour lutter contre les théories du complot qui se développent sur Internet. Concrètement, que faites-vous ?**

T. H. – Depuis cinq ans, je mène cette initiative « pédagogico-journalistique » que l'on a baptisée *Conspi Hunter*. Cette aventure a commencé en 2015 avec le film que j'ai réalisé pour piéger des complotistes. Nous avions inventé un mensonge que nous avions diffusé sur Internet et auquel les complotistes ont cru… et nous en avons fait un film. C'est ainsi que de « réalisateur de documentaires et journaliste » je suis passé à « pédagogue »…

Quand nous intervenons, les élèves (ou les adultes) ne savent pas du tout pourquoi nous sommes là, ni ce que nous allons leur raconter. Nous commençons par montrer un « faux film » de 7 min 30 dans lequel il est dit que les États-Unis ont inventé le virus du Sida pour combattre la révolution castriste à Cuba dans les années 1960 (ceci expliquant pourquoi les Américains ont imposé un blocus à l'île), mais que les Cubains sont en passe de trouver le vaccin et que nous, puissants Occidentaux, cherchons à leur voler avec l'aide de l'industrie pharmaceutique. Les élèves y croient, parce que leur professeur a fait venir un journaliste dans leur classe et qu'ils n'ont aucune raison de se méfier.

On leur explique ensuite que tout ce qui est raconté est un mensonge et on leur montre le « vrai film ». C'est à partir de là que s'engage une discussion : comment faire en sorte qu'ils ne se fassent plus piéger ? Sans prétendre avoir la solution contre les *fake news*, force est de constater que, au fil de ces 140 interventions, des choses fonctionnent. Même si la démarche peut paraître un peu « tordue » – car, sur un plan moral, c'est tout de même difficile pour un journaliste d'inventer un mensonge ! –, elle a fonctionné car elle était bienveillante. Nous avons réussi à recréer ce petit moment de distance vis-à-vis des informations que l'on nous envoie, et en recréant ce petit temps pour nous interroger, nous avons pu nous reposer des questions et appliquer une méthodologie.

Cette expérience a été très enrichissante pour moi. En quatre ans, j'ai rencontré entre 5000 et 6000 enfants en milieu scolaire, pour mener des opérations d'éducation aux médias et d'éveil à l'esprit critique, et j'en retire une immense confiance dans la jeunesse de mon pays. Néanmoins, celle-ci ne sera pas capable de s'en sortir seule et nous devons l'accompagner.

Dans cette transmission, il y a aussi l'espoir de « refaire du commun » ; car le problème est aussi là : nous vivons tous un peu dans nos bulles, nos prés carrés, nos univers. Or, ce sur quoi nous pouvons nous mettre d'accord, ce sont les faits. Il faut se donner le temps de les « poser sur la table » et de les examiner, libre à chacun ensuite de les interpréter comme il le veut. Il me semble donc que si l'on arrive à recréer cet espace, cela nous permettra de discuter et de débattre. Même si les questions soulevées par le numérique, l'accès à l'information, etc. nous paraissent lointaines, il est important que l'on s'en empare, car c'est ce qui nous permettra de vivre ensemble. Le combat ne me paraît donc pas perdu, bien au contraire je pense que nous pouvons reprendre le contrôle sur nos vies, sur nos intellects, sur les moyens dont on accède à l'information, mais c'est un travail qu'il va falloir accompagner.

> "Dans ce cheminement où tout le monde souhaite s'informer seul ou produire du contenu par soi-même, on ne peut pas s'exonérer d'une connaissance critique de la façon dont fonctionne cet univers numérique."

Entretien avec ***Thomas Huchon***
Réalisateur et journaliste

Propos recueillis par ***Lisa Pignot***
Rédactrice en chef

LA MÉDIATION AUX MARGES : CIRCULATION DES SAVOIRS ET CULTURES SUBALTERNES EN LIGNE

Sarah Cordonnier, Camille Jutant

Les actions de médiation semblent désormais incontournables au sein des institutions culturelles. Au-delà d'un meilleur « accès » à la culture, ces actions visent d'autres effets moins souvent pris en considération : elles configurent les relations entre les personnes, les savoirs et les œuvres, contribuant parfois à renforcer les écarts entre les rôles dévolus aux professionnel·le·s et aux publics, entre ce qui est légitime ou non ; tout en autorisant aussi des pratiques buissonnières, des engagements collectifs, des imaginaires partagés. Ces processus sont-ils différents en dehors des environnements institutionnels ? Nous chercherons plutôt les *continuités*, là où on ne les attendrait pas, entre espaces institutionnels et environnements numériques. Pour cela, nous observerons les manières locales de construire, de prescrire et de s'approprier des savoirs au sein d'un réseau social numérique consacré au tricot, pratique culturelle à priori peu légitime.

INTERROGER LES MÉDIATIONS DEPUIS LEURS MARGES : LE CAS DE RAVELRY

Ravelry (www.ravelry.com) est un réseau social bien peu connu alors qu'il compte près de dix millions de membres et un million de visites uniques par mois (mars 2020). Cela tient sans doute au fait que ce réseau est consacré au tricot, activité considérée comme subalterne, domestique, autrefois utilitaire et aujourd'hui usuellement qualifiée « de loisir », largement pratiquée par des femmes – autant de raisons pour en détourner l'attention des professionnel·le·s et des chercheur·se·s du domaine de la culture. Pourtant ce site éclaire, de bien des manières, les formes contemporaines de production, de partage et d'utilisation des connaissances et des références culturelles en régime numérique. Les activités numériques liées au tricot ont été effervescentes dès les années 1990 (blogs, tutoriels…), modifiant profondément une pratique dont l'apprentissage reposait essentiellement sur la transmission intergénérationnelle et intrafamiliale. « *Internet joue bien ici un rôle de médiation dans la publicisation d'activités et de pratiques très intriquées à l'univers domestique et féminin. Cette médiation, en limitant l'asymétrie des domaines d'expertise et d'accès aux ressources, transforme par ailleurs aussi la distribution des compétences et les rapports des producteurs aux consommatrices*. »[1] Mais lorsque Ravelry propose une plateforme commune à ces activités à partir de 2007[1], ce n'est plus uniquement l'expérience des pratiquant·e·s qui est valorisée, c'est tout un champ culturel international qui se développe et se structure d'une manière profondément originale.

Ravelry regroupe une base de données (plus d'un million de modèles, plus de 200 000 fils), des forums (six forums principaux administrés par Ravelry et environ 44 000 groupes créés par les usager·ère·s, dont 13 000 actifs) et un espace personnel (projets, favoris, bibliothèque…). La plateforme repose donc sur une organisation classique des informations (beaucoup de bibliothécaires ont d'ailleurs contribué à l'architecture de la plateforme). En ce sens, Ravelry constitue bien un dispositif de médiation, qui suppose une configuration, une organisation des éléments en présence ; qui dit quoi regarder, comment le considérer et comment déployer sa pratique.

À ce jour, cinq personnes seulement travaillent de manière rémunérée sur cette plateforme qui s'est d'emblée construite de manière collaborative, reposant sur le partage de connaissances et d'expertises plurielles *par* et *pour* une communauté. Jessica Forbes, tricoteuse très active sur Internet au début des années 2000 et sa femme Cassidy, programmatrice, sont à l'initiative de Ravelry, dont elles se définissent comme les « administratrices responsables » (*responsible steward*). Les principes

qu'elles ont posés dès 2007 tiennent toujours : gratuité de l'inscription, pas de but lucratif, publicités liées uniquement au tricot, soutien aux créateur·rice·s, promotion de valeurs inclusives. Les fondatrices prennent en charge la curation des contenus, bien que les décisions soient soigneusement ajustées aux besoins spécifiques des usager·ère·s du site à mesure de leur évolution et, en général, explicitées et ouvertes aux suggestions. Mais ces principes ne sont pas uniquement déclaratifs ni imposés « d'en haut », ils fonctionnent parce qu'ils sont activés sur la plateforme, par la contribution de chacun·e à sa mesure, ce qui reconfigure la médiation, ses destinataires, son objet et son rôle politique.

LA MÉDIATION, PARTAGE D'EXPERTISES ET D'IGNORANCES

Le développement de Ravelry témoigne de la capacité des individus à s'exprimer librement dans un espace propice à ces formes de contribution. Mais en même temps, il remet en question les représentations habituelles des « usager·ère·s en régime numérique », trop souvent considéré·e·s comme une somme d'individus non organisés, agissant en amateurs, de manière spontanée et horizontale, sans place définie (comme en miroir inversé de la médiation traditionnelle).

Quel que soit le dispositif de médiation, il offre ou assigne toujours des places, des rôles aux participants en présence. Il y a donc bien des rôles et un cadre dans Ravelry, mais ils sont souples et labiles. Par exemple, différents rôles peuvent être endossés conjointement ou successivement par les participant·e·s : une même personne peut proposer un *patron* dont elle garantit la qualité éditoriale, partager son expertise ou manifester sa méconnaissance sur un *forum*, faire *publiquement* des suggestions pour l'amélioration de Ravelry, montrer les étapes de son apprentissage d'une technique dans un *projet*, héberger un *groupe de discussion* avec des ami·e·s, etc. ; et ce, que cette personne se soit inscrite la veille ou qu'elle ait participé à la création du dispositif dès son origine.

Ces rôles sont liés aux représentations réciproques que se font les partenaires de l'échange ainsi qu'aux savoirs en jeu. Or, comme l'ont montré plusieurs auteurs, le travail de médiation est souvent justifié par une séparation postulée entre les partenaires de l'échange qui est pensée en termes de manque (et pas de différences), de conflits ou de désaccords. L'objectif du travail de médiation vise alors à combler ce manque, à rétablir une asymétrie entre sachants et non-sachants, entre professionnels et amateurs, entre experts et non-connaisseurs[3]. Sous cet angle, la médiation induit une représentation des publics assez peu satisfaisante qui produit d'ailleurs de la défiance, du rejet, de la part des publics mis en situation d'assimiler ce qu'on leur propose dans un jeu de rôle qui exerce des formes de violence symbolique fortes. Ainsi conçue, la médiation repose sur des rôles problématiques qu'elle est même susceptible de renforcer : « *expliquer quelque chose à quelqu'un, c'est d'abord lui démontrer qu'il ne peut pas le comprendre lui-même* »[4].

> "Les nombreuses formes de médiation hétérogènes observables sur Ravelry ont pour point commun la tolérance et l'hospitalité."

À l'inverse, les nombreuses formes de médiation hétérogènes observables sur Ravelry ont pour point commun la tolérance et l'hospitalité. L'ignorance est toujours accueillie avec bienveillance et s'expose donc très régulièrement. Ainsi, un sujet du forum principal *For the love of Ravelry* est consacré à « vos réalisations les plus moches » ; ouvert en 2009, il est toujours actif et comporte plus de 22 000 contributions : c'est une occasion de partager ses propres échecs et ses erreurs, pour en rire ensemble, pour les réévaluer ou en tirer collectivement des enseignements qui seront profitables à d'autres. Dans un registre différent, une attention particulière est donnée aux débutant·e·s, qu'il s'agisse de tricoteur·euse·s à qui l'on précise si tel patron leur est accessible, ou des créateur·rice·s dont le premier modèle est mis en avant dans une section spéciale « *debut pattern* » (depuis 2020) pour leur donner plus de visibilité. En revanche, l'expertise s'affirme sans fausse modestie, mais sans écraser non plus. Elle est reconnue en acte et enrichie de manière participative. Par exemple, certain·e·s usager·ère·s consacrent une grande énergie à répondre aux questions techniques, en précisant souvent que leur conseil n'est qu'une possibilité parmi d'autres, comme Schrouderknit qui a publié plus de 80 000 messages à ce jour.

C'est grâce à cela que la participation y est authentiquement à l'œuvre. En effet, tout en donnant un souffle nouveau au tricot, le dispositif proposé par Ravelry permet aussi l'encapacitation d'individus *dans et par* une communauté. De très nombreux commentaires en témoignent, par exemple : « je tricote depuis toujours mais je n'avais jamais pensé que c'était quelque chose de spécial, jusqu'à ce que je découvre cette énorme communauté de *makers* […] en 2009. J'ai immédiatement senti que je me reconnectais avec moi-même et que j'avais enfin trouvé mon groupe ! [*my crowd*] [...] Il y a tellement de talent, et je suis reconnaissante envers vous qui consacrez tant d'énergie à partager votre créativité avec le monde ! » (BoredomKills).

Photo : © Paul Rushton

Le genre de participation capacitante qui est à l'œuvre ici n'a pas à être cantonné aux régimes numériques : de nombreuses études sur la médiation au sein des institutions montrent comment se déploient des ajustements extrêmement inventifs de la part des participant·e·s, publics comme professionnel·le·s de la médiation. Pour Joëlle Le Marec[5], le souci du public peut être vu comme la condition politique qui fait exister continuellement l'éthique du *care* au cœur des institutions de service public.

« SOUDURE DE L'IMAGINATION ET DU SENS COMMUN »[6]

Ravelry – dans son architecture, son développement, ses usages – s'appuie sur les outils cognitifs classiques du classement, de la catégorisation, de la hiérarchie des savoirs, tout en prenant le contre-pied des conceptions usuelles selon lesquelles les savoirs sont produits et organisés *en amont* (sur le modèle des archives, catalogues de bibliothèques ou collections de musées) *puis* mis à disposition des profanes au travers de dispositifs de médiation. Ces formes professionnalisées de la médiation requièrent « *l'invention d'institutions où se cultivent des imaginations entreprenantes, mais aussi fragiles, qu'elles ont à protéger contre les questions qui* ne doivent pas *les concerner* »[7] : des savoirs épurés, mis en réserve, séparés des environnements profanes.

Or, à l'inverse, sur la plateforme, la création des savoirs, leur agencement et leur médiation interviennent *conjointement* et s'effectuent grâce aux contributions des participant·e·s qui s'ajustent en permanence les unes aux autres. C'est *dans* et *par* ces processus que la pratique se densifie et en vient à constituer une culture ouverte, à la fois focalisée sur une thématique plutôt étroite (les arts du fil) et traversée par des enjeux sociaux, politiques et esthétiques fortement en prise avec nos environnements contemporains.

En effet, Ravelry provoque, à une large échelle, la mise en commun de savoir-faire, de traditions, d'intérêts qui se greffent autour d'une préoccupation commune pour le tricot ; une mutualisation de savoirs et de cultures qui, avant le numérique, étaient isolés et fortement localisés (les traditions islandaise, japonaise, baltique, britannique, etc.). Ravelry suscite alors une créativité puissante appuyée sur des cultures locales, mais aussi sur leur métissage ainsi que sur la convocation et la réinterprétation de références culturelles, artistiques, populaires et/ou numériques globales et partagées (cinéma, jeux vidéo, séries télévisées, romans, musique…).

À partir du tricot, de nombreux enjeux politiques, sociaux et culturels sont finalement pris en charge et activés collectivement, par l'échange verbal mais aussi dans la pratique et par le soutien à différentes formes de craftivisme[8] ; ce qui a des incidences jusque dans la structure de la plateforme. C'est notamment le cas du processus d'acceptation de corps de tous types, âges, corpulences, etc. : proposer des patrons dans un grand nombre de tailles est devenu la norme ; à la demande

> “Ces pratiques subalternes nous incitent [...] à interroger nos propres relations à l’organisation des savoirs”

des tricoteur·euse·s, des catégories comme l’accessibilité des patrons aux mal-voyant·e·s sont ajoutées à la base de données ; des créateur·rice·s partagent, au moyen de leurs patrons, des revendications politiques structurées, comme Mélina Hami, ou Jacqueline Cieslak qui défend un programme critique et intersectionnel[9] sur le « *body positive* » ; mais les innombrables photographies « normales » de personnes aux corps si différents entre eux, vis-à-vis des corps formatés de l’industrie publicitaire, participent aussi du processus.

C’est aussi le cas avec l’inclusion des personnes à bas revenus (proposition de plusieurs alternatives de matériels selon leur prix, etc.), l’attention portée à l’écologie (dans la production de la laine, l’achat local, etc.), ou encore la participation résolue au mouvement *Black Lives Matter* en juin 2019 avec l’interdiction, par Ravelry, de soutenir Trump et son administration en raison de leurs liens ouverts avec la « *white supremacy* »[10] et plus généralement une attention active portée à l’inclusion des minorités (articles et forums dédiés, collecte de fonds, modèles de tricot, etc.).

Ravelry est, en somme, un espace situé de réactivation du sens commun animé par cette question : « *comment* [...] *faire du “nous” qui lutte, non ce qui est réuni par un savoir enfin véridique, mais ce qui se tisse et s’enchevêtre à mesure que se discernent les interdépendances entre raisons de résister ?* »[11].

COMMENT PARTAGER LES SAVOIRS DE LA MARGE ?

À l’instar du tricot et de ses mises en culture numérique, les pratiques culturelles éloignées, peu connues, négligées, invitent les chercheur·euse·s et les professionnel·le·s de la culture à un travail de réflexivité sur leur relation avec ce qu’il·elle·s considèrent, et contribuent à qualifier, comme « marge ». Ces pratiques subalternes nous incitent à manifester nos intentions de recherche, à interroger nos propres relations à l’organisation des savoirs, liées à nos propres épistémologies disciplinaires, mais aussi à ce que nous postulons, sans être toujours en mesure de le partager, au sujet des terrains que nous rencontrons. Pour ne pas « *reconstitu[er], à peu de frais, des avant-gardes académiques, politiquement inoffensives, par extraction de tous les engagements dont se nourrissent les fascinants savoirs de la marginalité* »[12], il s’agit alors de construire une posture attentive et amicale, respectueuse des savoirs, des pratiques, des collectifs, et des manières d’en rendre compte, « *qui reconnaît l’impossibilité de vivre les situations des uns et des autres. Ce partage des impossibilités est la condition même de possibilité d’une ouverture construite collectivement, une ouverture qui n’est pas escamotée dès le départ par un discours trop vite construit pour ordonner, pour valoriser, et donc pour refermer l’hétérogénéité si riche autour de* catégories *convenues* »[13].

Sarah Cordonnier *et* ***Camille Jutant***
Enseignantes-chercheuses en sciences de l’information et de la communication, Université Lumière Lyon 2, laboratoire ELICO

La médiation aux marges : circulation des savoirs et cultures subalternes en ligne

NOTES

1– Vinciane Zabban, « Tricoter en public. Internet et le “coming out” de la tricoteuse », dans Olivier Martin, Éric Dagiral (dir.), *L’ordinaire d’internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Paris, Armand Colin, 2016, p. 37-57, p. 55.
2– Fruity Knitting, “Ravelry Founders Jessica & Casey - Episode 54”, 22 mai 2018, https://www.youtube.com/watch?v=8qXmRsW-gPo
3– Bernadette Dufrêne, Michèle Gellereau, « La médiation culturelle. Enjeux professionnels et politiques », dans *Hermès*, n° 38, 2004, p. 199-206.
4– Jacques Rancière, *Le maître ignorant. Cinq leçons sur l’émancipation intellectuelle*, Paris, Fayard, 1987, p. 15.
5– Joëlle Le Marec et Ewa Maczek (dir.), *Musée et Recherche.Le souci du public*, Coll. Les dossiers de l’Ocim, 2020.
6– Isabelle Stengers, *Réactiver le sens commun. Lecture de Whitehead en temps de débâcle*, Paris, La Découverte, 2020.
7– Ibid., p. 31.
8– Sarah Corbett, *How To Be a Craftivist: The art of gentle protest*, London, Unbound, 2017.
9– L’intersectionnalité désigne la situation de personnes subissant simultanément plusieurs formes de stratification, domination ou discrimination dans une société. Source : *Wikipédia* [NDLR].
10– Aja Romano, “‘Everyone uses Ravelry’: why a popular knitting website’s anti-Trump stance is so significant”, *Vox*, June 27, 2019.
11– I. Stengers, *Op. cit.*, p. 23.
12– Joëlle Le Marec, « Force des savoirs, précarité des conditions. Chercher ensemble », dans Le Marec, Joëlle, Hester Du Plessis (dir.), *Savoirs de la précarité / Knowledge from precarity*, Paris, Éditions des Archives contemporaines, 2020, p. 39.
13– *Ibid.*, p. 36.

ACCÈS AUX SAVOIRS ET POUVOIR D'AGIR CITOYEN : LE DÉFI DES BIBLIOTHÈQUES AU SEIN D'UNE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

Lionel Dujol

L'émergence du numérique a fortement interrogé la place des bibliothèques publiques au sein d'un écosystème informationnel où il n'a jamais été aussi facile d'accéder aux savoirs et à l'information. Mais les logiques algorithmiques, imposées progressivement par les acteurs privés du numérique, ont rapidement démontré que la réalisation d'une bibliothèque universelle n'était qu'une illusion. À l'ère de l'abondance informationnelle filtrée par les GAFAM[1], l'« expertise neutre » du bibliothécaire, médiateur et curateur, n'a jamais été aussi nécessaire. Néanmoins, cette exigence oblige les bibliothèques publiques à se repenser et à adapter leurs indispensables missions traditionnelles à cet environnement numérique. Hormis leur rôle de facilitateur dans l'accès à un pluralisme culturel, les bibliothèques publiques ont aujourd'hui un autre défi à relever : aider les citoyens à développer leur pouvoir d'agir au sein d'une société numérique.

Depuis une dizaine d'années, le numérique transforme en profondeur les collectivités territoriales, et les bibliothèques publiques n'échappent pas à cette évolution majeure. À l'espace physique (et ses pratiques territorialisées) s'ajoute celui plus vaste du numérique, avec son lot de nouveaux usages et de nouvelles attentes des citoyens.

La notion de temps est également bousculée. D'un côté, un équipement physique avec ses contraintes d'horaires d'ouverture ; de l'autre, une bibliothèque en ligne accessible 24 h/24 et 7 j/7. De fait, la notion d'usager se complexifie. Il peut être emprunteur ou simple visiteur, inscrit ou non inscrit, usager internaute et utilisateur de la bibliothèque en ligne seulement, habitant du territoire physique et/ou « habitant » de ce nouveau territoire numérique.

Cette palette de combinaisons possibles impose aux bibliothèques, à l'instar de tous les services publics, de se penser désormais en trois dimensions indissociables et complémentaires : in situ, hors les murs et à distance. Le numérique n'affaiblit pas le service territorialisé, bien au contraire, il l'étend et le renforce. La crise sanitaire que nous connaissons fait la démonstration quotidienne de ces complémentarités.

L'émergence du numérique n'est donc en rien une remise en cause de ce qu'est une bibliothèque publique. Celle-ci reste une installation avec un bâtiment physique, un portail en ligne sur le Web qui propose des ressources et offre des services (in situ, hors les murs et à distance) comme la possibilité de consulter le catalogue depuis chez soi, de réserver, de prolonger ses prêts, ou encore de demander un conseil de lecture à un bibliothécaire via un service de questions/réponses[2], et bien d'autres. La bibliothèque se montre ainsi présente de plusieurs façons auprès des citoyens et renforce son lien de proximité avec la population desservie.

LA MÉDIATION NUMÉRIQUE DES SAVOIRS

Le numérique – en particulier le Web – a profondément modifié la production et la diffusion du savoir et de l'information. De rare et difficilement accessible, cette information est devenue surabondante, disponible en permanence et en temps réel. Toute information produite se perd instantanément dans un immense océan informationnel où il est extrêmement difficile de s'orienter sans accorder sa confiance à des tiers. Et pourtant, la facilité d'utilisation des moteurs de recherche et la force de la recommandation entre amis, via les médias sociaux, ont renforcé chez l'internaute un sentiment d'autonomie qui l'incite à se détourner des médiateurs traditionnels d'informations dont font partie les bibliothèques.

Aussi, ne s'agit-il plus, pour les bibliothécaires, de se contenter de participer à la chaîne du savoir en accumulant et en

organisant des documents disponibles. Leur action de médiation ne peut plus se limiter exclusivement à la valorisation de leurs collections matérielles ou immatérielles. Le bibliothécaire médiateur s'inscrit désormais au sein de cet immense continent de savoirs qu'est le Web, en élaborant des dispositifs de médiation qui favorisent la rencontre entre des personnes (qu'elles soient usagers de bibliothèque ou simples citoyens) et des contenus (qu'ils soient disponibles in situ ou en ligne[3]).

Très concrètement, cela se traduit par des formes de médiation destinées à valoriser des contenus présents à la fois dans les documents disponibles à la bibliothèque, mais aussi dans les informations, voire les conseils de personnes ressources, repérées sur le Web. Ce sont, par exemple, une sélection de ressources Web sur un sujet donné[4], un portail thématique sur la musique[5], un profil social sur le cinéma documentaire[6], ou un média web culturel à l'image de *l'Influx*[7] proposé par la BM de Lyon. Ces dispositifs ne visent pas tant à promouvoir la collection de la bibliothèque qu'à mettre à disposition de tous une « expertise bibliothécaire ». Cette expertise propose et met en perspective des références pour mieux comprendre, valorise des ressources alternatives sous licences libres[8] ou étonne en mettant en valeur les pépites enfouies du Web.

Ce n'est donc plus sous le seul angle de la bibliothèque envisagée pour elle-même qu'est abordée cette question de la médiation numérique, c'est également sous l'angle de sa participation au mouvement global de la société de l'information et du savoir[9]. C'est ici un impact majeur du numérique sur le rôle sociétal des bibliothèques publiques.

DÉVELOPPER LE POUVOIR D'AGIR DU CITOYEN DANS UNE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

L'enjeu de la transformation numérique n'est pas seulement technologique, il est aussi socioculturel. La puissance publique, les collectivités territoriales et les bibliothèques – en tant que dispositifs de politique publique – ont à porter la diffusion d'une culture numérique vers l'ensemble des citoyens. L'objectif est de renforcer leur capacité d'adaptation à ces évolutions liées au numérique, dont la diffusion et la complexification croissante renforcent chaque jour le risque d'exclusion. Il s'agit non seulement d'accompagner le citoyen vers une autonomie numérique progressive mais également d'augmenter son pouvoir d'agir au sein d'une société numérique. Cette compréhension (et appropriation) numérique est ce que nous appelons l'« inclusion numérique ». Quels sont les champs d'action possibles pour les bibliothèques ? Depuis la fin des années 1990, les bibliothèques sont des points d'accès public à Internet par la mise à disposition de postes de consultation en libre accès ou de bornes wifi. Les bibliothèques publiques sont souvent le seul moyen d'accéder gratuitement au Web et aux services en ligne pour de nombreuses personnes. La présence d'un médiateur numérique permet de répondre aux besoins de médiation et d'accompagnement qui se font de plus en plus présents avec la dématérialisation des démarches administratives. Au-delà de ce nécessaire accompagnement « pratico-pratique », ces espaces numériques en bibliothèque se pensent de plus en plus comme des lieux de littératie numérique[10] dans lesquels on accompagne le citoyen dans le développement des aptitudes et des savoirs nécessaires pour qu'il soit un utilisateur éclairé du numérique plutôt qu'un simple consommateur. Cela donne lieu, par exemple, à des cycles de conférences ou des ateliers alliant découverte et prise de distance sur des sujets comme l'identité numérique, la vérification des informations mises en ligne, ou encore la sensibilisation à l'impact environnemental du numérique. D'autres pistes sont ouvertes : comme celle de faire évoluer les espaces numériques des bibliothèques en espaces de création numérique collaborative, à l'image des fablabs, ou plus simplement par l'organisation d'évènements de cocréation tels que les éditathons ou hackathons durant lesquels on produit de nouveaux services ou contenus à partir de données ouvertes et d'informations en accès libre. Ces dispositifs de création numérique portent, au sein des bibliothèques publiques, la vivacité de l'esprit de collaboration et de partage, et tiennent en éveil la volonté des individus à exercer une créativité tout en prenant part à une vie culturelle collective. Le numérique n'est donc en rien une finalité mais l'un des leviers du vivre ensemble par le « faire ». Finalement, lorsque la bibliothèque embrasse le numérique dans sa globalité – de la mise en place d'un service en ligne à l'élaboration d'un dispositif de mise en capacité du citoyen à agir – nous mesurons alors combien elle s'affirme comme garante à la fois d'un accès facilité et libre aux services publics, à l'information et à la connaissance, mais également d'une liberté de participer au développement de la société et d'une forme d'équité sociale.

Lionel Dujol
Responsable de la prospective et de l'accompagnement au changement, Direction de la lecture publique Valence Romans Agglo. Formateur au CNFPT sur l'impact du numérique en bibliothèque.

Accès aux savoirs et pouvoir d'agir citoyen : le défi des bibliothèques au sein d'une société numérique

NOTES

1– GAFAM est l'acronyme des géants du Web : Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft, qui sont les cinq grandes firmes américaines qui dominent le marché du numérique.
2– À l'image du *Guichet du Savoir* proposé par la bibliothèque municipale Lyon (www.guichetdusavoir.org) ou du service Eurékoi coordonné par la BPI (www.eurekoi.org).
3– B. Calenge, *Les bibliothèques et la médiation des connaissances*, Paris, Éd. du Cercle de la Librairie, 2015.
4– À l'exemple des Randonnées numériques thématiques de la Médiathèque Départementale des Hautes Alpes. https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/a-decouvrir/selections-thematiques
5– À l'exemple de Bmol, le portail musical de la bibliothèque municipale de Grenoble. www.bmol.bm-grenoble.fr/
6– Pour une poignée de docs, animé par la BPI. www.facebook.com/pourunepoigneededocs/
7– L'influx - Le webzine qui agite vos neurones. http://www.linflux.com/.
8– L. Dujol, Communs du savoir et bibliothèques, Paris, Éd. du Cercle de la Librairie, 2017.
9– L. Dujol, S. Mercier, Médiation numérique des savoirs : des enjeux aux dispositifs, Montréal, Éd. Asted, 2017. http://mediation-numerique-des-savoirs.org/.
10– La notion de « littératie » renvoie aux conditions psycho-cognitives, mais aussi sociales, qui encadrent l'accès et les usages que l'on peut faire des informations écrites. Par « littératie numérique », on désigne la capacité à comprendre et à maîtriser Internet, les outils numériques et les technologies de l'information [NDLR].

FAIRE ÉVÈNEMENT, FAIRE ÉQUIPE, FAIRE CORPS

Céline Berthoumieux, Mathieu Vabre

Produire un évènement de type « biennale », c'est travailler d'arrache-pied et en équipe, sur sa direction artistique, sa programmation, la production des œuvres, la médiation, l'histoire que l'on raconte aux publics, la façon dont on va les chercher, les accueillir, leur laisser une trace de cette expérience. On y pense pendant des mois, on en parle en équipe tous les jours. On se réveille parfois au milieu de la nuit en se demandant si l'on a bien fait de programmer tel spectacle, tel jour, à tel endroit. Et si cette création ne s'intégrait pas dans l'espace d'exposition ? Et si ce cartel explicatif était incompréhensible ? Et si la médiation ne convenait pas ? Etc. Mille questions qui racontent toutes la même histoire : le public va-t-il être au rendez-vous et allons-nous être à la hauteur de notre ambition ?

Cette sensation et cette angoisse (parfois), lorsque l'on est producteur d'évènements culturels, nous les vivons tous. Mais c'est notre vie, c'est pour cela que nous nous levons le matin, que nous travaillons au-delà du raisonnable.

Oui mais voilà, comme la totalité des évènements culturels, Chroniques n'a pas été visible par le public en 2020 – on n'a pas pu « ouvrir », comme l'on dit maintenant. Pendant huit mois, de mars à octobre, on en a parlé continuellement en équipe. On n'a jamais baissé les bras, on s'est soutenus, on a pleuré, on a douté ; quand l'un tombait, l'autre le relevait. Et grâce à la force de cette équipe et la puissance d'évocation de Chroniques, Biennale des Imaginaires Numériques, édition 2020 (avec pour thématique « l'éternité »), on a avancé, coûte que coûte. Nous n'avons pas ouvert aux publics, mais nous avons fait Chroniques.

> "Chroniques a été pensée au-delà d'un évènement, comme un projet de territoire pour fabriquer du commun."

TENIR LE CAP ET INVENTER EN TEMPS DE BOULEVERSEMENT

Pourquoi ? Il y a d'abord eu, comme un instinct primaire, la nécessité de sauvegarder un travail de près de deux ans qui aurait certainement été réduit à néant, car la deuxième édition d'une biennale qui doit encore faire ses preuves n'aurait pas été prioritaire dans les aides (pourtant massives) des collectivités. Il y avait d'autre part la certitude qu'une fois dans l'évènement, la rencontre avec les œuvres, la pensée, la circulation des idées et le fait de les partager ensemble serait essentiel.

Essentiel, car après vingt ans de structuration de la filière numérique et la lente reconnaissance des pratiques numériques dans le champ artistique et culturel, ce secteur – longtemps regardé comme le dernier secteur à la mode, ou promouvant la dernière innovation technologique – est aujourd'hui perçu comme un secteur capable d'inventer un modèle pour repenser une société en crise.

Depuis Chroniques, nous travaillons activement à une coopération entre deux associations, Seconde Nature et ZINC, ainsi qu'à la structuration d'un réseau national, à de multiples échelles, pour transformer nos institutions, nos usages, nos pratiques et nos façons de travailler ; car, que ce soit dans les pratiques artistiques et culturelles ou sur les territoires, le numérique ne doit pas être pensé comme un simple outil mais comme un sujet politique afin de l'inscrire dans d'autres modèles de développement culturel.

Dès le début, Chroniques a été pensée au-delà d'un évènement, comme un projet de territoire pour fabriquer du commun selon trois axes : une plateforme régionale, un évènement international et un invité d'honneur. La plateforme régionale est un regroupement de structures de programmation et de production, pensée à l'échelle du territoire de la région Sud,

Photo : © Gregoire Edouard

Future Shock de Hui-Yu Su, Chroniques 2020

pour créer un maillage territorial entre les institutions du spectacle vivant, de l'art contemporain et des cultures numériques et/ou des industries créatives. Son objectif initial est le soutien à la création en permettant la mutualisation des moyens de production au service de la qualité artistique. L'enjeu, voire le défi sous-jacent, est la coopération : aller sur le territoire de l'autre – ses choix esthétiques, culturels et politiques – pour créer une culture commune autour des problématiques art et technologies ; donc un enjeu de coopération et de structuration en dehors des silos institutionnels de la culture.

Le jury réuni autour de la plateforme de production permet d'échanger sur des artistes que l'on qualifie communément d'« émergents » – car ils sont en dehors d'un certain marché de l'art ou non repérés dans les silos culturels. Sans idéaliser les critères de sélection, l'espace de la plateforme de production permet de s'attarder sur les valeurs esthétiques et offre un espace d'expérimentation sur les écritures contemporaines.

L'évènement résulte de ce processus de construction avec les partenaires locaux, nationaux et internationaux. L'ambition est de créer un temps fort, de dimension internationale, pour les publics et les professionnels, en créant un moment d'accélération du territoire construit à partir de ce travail annuel : un évènement fédérateur et vitrine de la filière numérique. Plusieurs dispositifs ont été créés autour de Chroniques une plateforme de production, Chroniques Campus (à destination de l'enseignement et de la recherche) et le Digital Art Club (pour les entreprises et le milieu économique du territoire), qui tous visent à créer une communauté apprenante capable d'agir et de penser la transformation sociale à l'ère numérique.

FOI DANS L'INTÉRÊT GÉNÉRAL ET DANS LA TRANSFORMATION PAR L'ART ET LA CRÉATION

Au-delà d'un évènement artistique supplémentaire, avec la Biennale nous poursuivons le travail engagé par les associations sur la politisation et la réflexion critique autour des idéologies des technologies et de la culture numérique. L'idée de la thématique sociétale est apparue dès l'origine de la Biennale. C'est un choix affirmé de ne pas réduire le numérique à un simple outil d'innovation, mais d'en faire à la fois la matière artistique et le sujet de réflexion des artistes, en travaillant sur une thématique en résonance avec une question de société dont les artistes et les intellectuels se saisissent.

En 2018, nous traitions de la notion de lévitation pour parler de notre condition moderne, de cette transformation profonde de notre relation à l'espace dans lequel nous vivons qui se trouve repensé avec l'essor des flux informationnels et satellitaires, en nous autorisant une vision d'observateur transcendant et omniscient.

En 2020, nous traitions du paradoxe actuel de nos imaginaires contemporains où cohabitent la quête et la possibilité d'un prolongement de la vie, ainsi que le discours récurrent sur l'effondrement de notre civilisation. En dialogue avec les sciences expérimentales et théoriques, chacune des œuvres présentées par la Biennale Chroniques imagine un futur possible et désirable ; elle croise et confronte les regards, les travaux et la collaboration interdisciplinaire d'artistes et chercheurs engagés autour d'un souci commun de soin (*care*) apporté aux environnements, aux territoires, aux espèces animales, aux virus. Il en résulte une esthétique politique de l'être au monde partagé. Il est remarquable que l'ensemble de ces projets, inscrits à l'interface des arts, des sciences et des technologies, développe une véritable intelligence collective.

L'une des spécificités du travail mené par ZINC et Seconde Nature repose sur une approche privilégiant les liens entre création artistique et créativité individuelle. De la même manière que les artistes « ouvrent le capot des machines » et visent à la souveraineté technique en construisant leurs propres dispositifs et architectures logicielles, la logique à l'œuvre, avec les publics, est celle de l'accompagnement des pratiques culturelles numériques avec pour objectif le développement de la créativité d'une pratique « amateur » et d'un « devenir auteur » de ses propres contenus. Les chantiers sur la participation des publics à la vie culturelle sont encore nombreux et seront au cœur de nos problématiques futures dans l'élaboration des prochaines éditions.

Zoryas de Claire Williams, Chroniques 2020

© Pierre Gondard

LA PETITE HISTOIRE, LA GRANDE HISTOIRE…

Mais sans possibilité d'ouverture publique, il nous a fallu penser comment conserver le lien et partager de manière sensible ces réflexions. D'abord, nous avons construit en un temps record la digitalisation de l'évènement. Nous sommes heureux de ce travail et de ces contenus en ligne qui laissent une trace précieuse des expositions, du travail curatorial et des œuvres. Pourtant, aussi curieux que cela puisse paraître, nous avons dû apprendre en quelques semaines, en équipe, à penser notre évènement comme un objet en ligne, digitalisé. Ce sont des compétences, une approche, qui requièrent une transformation – mais encore faut-il être capable de l'opérer, en avoir les moyens humains et financiers. Plus encore, quelles réflexions collectives doivent être menées quant à l'utilisation sans garde-fou des plateformes appartenant aux GAFAM ? Et surtout, quelle est l'économie générée ? Ce sont des questions essentielles pour la vitalité du secteur culturel en France. Ces enjeux doivent se traiter collectivement et à partir des politiques culturelles. La transformation numérique et digitale est encore aujourd'hui un impensé de ces politiques. Avec les confinements, l'explosion des pratiques et usages a révélé combien il devenait urgent de se transporter au XXIe siècle, dans l'approche que les institutions, les collectivités et l'État ont de ces profondes transformations dans le rapport à l'art, la culture, la création, la production, la diffusion. D'un côté, il faut sortir de la pensée magique du fameux « bouton numérique » sur lequel il suffirait d'appuyer pour que tout fonctionne – car il n'existe pas. De l'autre, une fois de plus, il faut arrêter de balayer d'un revers de main les pratiques créatives des amateurs, via les réseaux sociaux ou les œuvres ayant recours aux technologies numériques, au prétexte qu'« on ne les comprend pas » ou que « ça n'est pas de l'art » – car cela existe, et il est temps que les politiques publiques s'en saisissent à la hauteur des enjeux actuels.

> "Il faut sortir de la pensée magique du fameux « bouton numérique » sur lequel il suffirait d'appuyer pour que tout fonctionne."

Nous avons pu aborder ces enjeux avec nos pairs lors des rencontres professionnelles que nous avons maintenues à la fin de Chroniques. Les « rencontres pro » pendant un évènement sont importantes pour le secteur : c'est à la fois un marché, une occasion de se rencontrer dans un cadre plutôt festif et un moment pendant lequel on croise nos pratiques professionnelles, on réfléchit aux enjeux du secteur, on parle politique culturelle… Dans un moment comme celui que nous vivions, c'était essentiel ; et pour Chroniques, ça l'était d'autant plus, car même s'il est important que les œuvres – qu'elles soient ou non des créations – soient vues et trouvent des diffuseurs, nous avons aussi cette place de « décrypteurs ».

Lorsque nous avons réfléchi en équipe à ce moment très spécial que sont les « rencontres pro » de Chroniques – plus d'un an auparavant (courant 2019), puis au sortir du premier confinement (en mars 2020) –, nous avons eu envie, dans une sorte de « choc post-traumatique » dû à cette dislocation du corps social, que ce moment soit très incarné et que l'on s'y retrouve pour partager des paroles, de la pensée, des perspectives ; que l'on y partage des émotions, de la solidarité. On voulait faire corps.

Aujourd'hui encore, alors que la culture est à l'arrêt depuis plus d'un an, il est difficile de faire un état de l'impact d'une telle situation ; même si l'on sait que les dégâts vont être considérables et les répercussions visibles pendant des années. Au-delà de la sidération d'avoir été les « oubliés », sans perspective de « reprise », demeure le fait de ne pas voir d'horizon pour les politiques culturelles, ni le début d'une vision pour penser l'après et reconstruire ce qui peut l'être. Comment en sommes-nous arrivés à ce que la place, le rôle de l'art, de la création et de la culture ne soit plus un sujet dans notre société ? De quelle inculture parle-t-on ? Ou de quel aveuglement ?

Alors bien sûr, la situation est tellement inédite et dramatique qu'il faudra prendre le temps d'analyser et de réfléchir aux conséquences avant de nous projeter dans l'après. Pour autant, des fossés bien connus se sont davantage creusés : accès, émergence, répartition. Que penser du fait que, pendant une année, seuls les professionnels ont eu accès à l'art et la culture IRL [*In Real Life*, littéralement « dans la vraie vie » NDLR] ? Quel constat faire concernant la situation des artistes plasticiens, des arts visuels et des arts numériques, qui est à peine traitée, alors qu'elle est dramatique ? La force de frappe du secteur du spectacle vivant occulte le désarroi des artistes, des structures, des producteurs qui ne sont ni labellisés, ni dans le dispositif de l'intermittence. De nombreuses aides venant de l'ensemble des institutions et collectivités ont été débloquées, mais encore faut-il avoir la possibilité d'en bénéficier. Cette attention à une juste répartition est de notre responsabilité collective. Si le terme d'« exception culturelle française » peut prêter à sourire, nous devons le faire nôtre dans ce qu'il raconte de la nécessité de la diversité des formes et des écritures, mais aussi du foisonnement de la création (toutes disciplines confondues). Nous le devons aux jeunes générations pour que l'émergence, l'expérimentation, les alternatives, et tout ce qui est « sous le radar institutionnel » perdurent. Nous le devons aux jeunes générations, mais en réalité nous le devons à tout le monde.

Céline Berthoumieux
Mathieu Vabre
Codirection de Seconde Nature, ZINC et de Chroniques, Biennale internationale des Imaginaires Numériques. Présidente et vice-président d'HACNUM, Réseau national des arts hybrides et des cultures numériques

RÉVÉLER LES EXTERNALITÉS DES ÉCOSYSTÈMES DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMÉRIQUES

Raphaël Besson, Mathilde Gouteux

Fédérant près de 90 acteurs (50 membres adhérents et 40 artistes associés), le réseau HACNUM – Réseau national des arts hybrides et cultures numériques – a impulsé, en 2021, une recherche-action visant à coconstruire un protocole d'évaluation des impacts et des externalités des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques. L'objectif : mesurer et représenter non seulement les impacts directs (nombre de projets culturels, nombre et types de partenariats, fréquentation des publics, nombre de créations d'emploi et d'activités, ventes de spectacles et d'œuvres d'art, etc.), mais aussi et surtout les effets indirects et externes (les externalités sociales, environnementales, organisationnelles, d'apprentissage ou d'innovation).

L'écosystème national des arts et des cultures numériques est le terrain de jeu d'acteurs pluriels, dont la multiplicité de formes et d'activités les fait échapper à toute tentative de catégorisation précise. S'il est difficile de les enfermer dans une seule et même définition, on peut néanmoins tenter de les rassembler autour de certaines caractéristiques telles que l'utilisation des technologies numériques dans la fabrique artistique, le caractère participatif du processus créatif, et une certaine critique esthétique de la société numérique.

Souvent issus des sphères alternatives telles que la cyberculture, la musique électronique, les mouvements hackers ou encore l'éducation populaire, les acteurs des arts hybrides se sont généralement développés au sein de friches culturelles ou à l'occasion de festivals. Fidèles à la « culture du libre » et de la participation, ces acteurs se détachent du modèle de l'objet et du tirage limité ; position qui rend la valorisation de leurs activités plus difficile que dans l'art traditionnel. Ils évoluent donc au sein d'un système souvent fragile et relativement précaire, et cette situation est renforcée par la difficulté qu'ils éprouvent à se faire reconnaître du monde institutionnel. En effet, leur statut hybride et leur positionnement dans des champs artistiques alternatifs et multiples (musique, arts plastiques, audiovisuel, jeux vidéo…) sont peu adaptés à une légitimation au sein d'administrations culturelles segmentées.

Cependant, la capacité des acteurs des arts hybrides et cultures numériques à se mouvoir dans une pluralité d'écosystèmes peut aussi se percevoir comme une richesse, qu'il s'agit désormais de reconnaître et de valoriser. C'est dans cette perspective qu'a été créé HACNUM en 2020. Rassemblant divers acteurs (centres d'art, tiers-lieux, festivals, artistes, bureaux de production, théâtres, fablabs, médiathèques), cette association *« vise à accompagner les transformations du secteur culturel et jouer le rôle de catalyseur sur les territoires pour faire entrer la culture dans le paradigme de la transition numérique »*. Le réseau a aussi vocation à valoriser les encastrements complexes et multiniveaux que les acteurs des arts hybrides et des cultures numériques ont su tisser au fil des années.

DES ENCASTREMENTS COMPLEXES ET MULTINIVEAUX

L'encastrement territorial

Les arts numériques font sortir l'art de son espace réservé et sacralisé en se déployant dans des tiers-lieux, des friches culturelles et une diversité d'espaces publics : quartiers sensibles, hôpitaux, écoles, etc. Ces pratiques artistiques permettent de tisser des liens avec les territoires, en transcendant le carcan des usages et fonctions traditionnellement dévolus aux équipements culturels. Certains festivals comme Accès)s(, Electroni[k], L'Ososphère,]interstice[ou Némo font du territoire et de l'espace public leur terrain d'expression, à l'instar des « géo-artistes »[1] décrits par Luc Gwiazdzinski.

L'encastrement technico-économique

Les arts numériques se sont historiquement développés avec l'ère électronique et un encastrement dans

> “Les arts numériques font sortir l’art de son espace réservé et sacralisé en se déployant dans des tiers-lieux, des friches culturelles et une diversité d’espaces publics.”

les sphères technique et numérique. Cet ancrage se poursuit aujourd’hui avec le développement de nombreuses collaborations avec des laboratoires de recherche, des centres technologiques ou des entreprises innovantes comme celles de la filière des industries culturelles et créatives. Grâce à cet encastrement, les artistes numériques cherchent à s’inspirer des nouvelles technologies (intelligence artificielle, robotique, réalité augmentée, nano- et biotechnologies…) afin de créer de nouveaux dispositifs artistiques. Citons notamment des artistes comme Antoine Vanel, Adelin Schweitzer ou Cécile Babiole qui adoptent une posture critique vis-à-vis des technologies.

L’encastrement social

Les arts hybrides et cultures numériques incarnent un mode exploratoire de la relation entre arts et société en sortant du triptyque traditionnel de création/production/diffusion. Héritiers de l’éthique hacker et du « mouvement faire »[2], les artistes conçoivent la création comme un acte collectif, à travers la réalisation d’œuvres immersives ou participatives. Les arts numériques épousent le concept d’« esthétique relationnelle » [3] tel que développé par Nicolas Bourriaud, où l’art permet la rencontre, la proximité « interhumaine », et contribue à la « société relationnelle ».

L’art numérique est un art engagé, un « hacktivisme technocritique »[4] selon Jean-Paul Fourmentraux, qui inclut le spectateur dans une réflexion critique sur la société contemporaine. C’est le cas, par exemple, des œuvres d’Antoine Vanel (*Blindsp0t*) ou du collectif RYBN (*The Great Offshore*) qui invitent le spectateur à s’interroger sur le caractère liberticide des sociétés numériques.

Avec cette courte description des encastrements multiniveaux, nous prenons conscience que les acteurs des arts et des cultures numériques sont immergés dans les transformations profondes qui travaillent nos sociétés et nos territoires : transitions numériques, nouveaux modes de collaboration et renouveau des communs, demande accrue de participation, prise de conscience écologique, mutations technologiques, etc. Sans en avoir pleinement conscience, les acteurs de la création numérique sont engagés dans un processus de dépassement du numérique. Au-delà des outils technologiques, ils explorent de nouveaux environnements pour saisir et symboliser les enjeux anthropologiques, artistiques, scientifiques et culturels de nos « sociétés transitionnelles » immergées dans une culture numérique. Ils se positionnent comme les acteurs clés des transitions[5].

Cependant, pour que ces acteurs fassent durablement transition, il semble aujourd’hui essentiel d’évaluer non seulement leurs effets directs (nombre de projets culturels, nombre et types de partenariats, fréquentation des publics, nombre de créations d’emploi et d’activités, ventes de spectacles et d’œuvres d’art, etc.), mais aussi et surtout leurs effets indirects et externes (les externalités sociales, environnementales, organisationnelles, d’apprentissage ou d’innovation, l’importance des interactions et des formes de coordination). Nous faisons en effet l’hypothèse que la valeur principale des projets portés par les acteurs des arts hybrides réside moins dans leurs *outputs* (leurs effets matériels directs et quantifiables, à l’image des œuvres numériques) que dans leurs externalités[6]. Leur valeur est comparable à l’activité pollinisatrice des abeilles, dont la valeur est mille fois supérieure à l’*output* qu’elles produisent et susceptible de faire l’objet d’un usage marchand : le miel vendu sur les marchés[7].

OUVRIR LA BOÎTE NOIRE DES EXTERNALITÉS

L’identification, la compréhension, la mesure et la représentation de ces externalités impliquent de renouveler les méthodes d’évaluation de leurs impacts. Il s’agit d’imaginer de nouveaux protocoles coconstruits avec différents acteurs (chercheurs, parties prenantes, porteurs de projets, usagers) afin de multiplier les expertises et points de vue. Cette démarche correspond à une vision de l’évaluation pluraliste qui, pour être exhaustive, affirme intégrer toutes les parties prenantes du projet. Il s’agit aussi d’adapter les protocoles d’évaluation à l’état d’esprit des acteurs des arts hybrides et des cultures numériques. Les actions culturelles engagées par ces acteurs mobilisent souvent ceux qui vivent et qui font les territoires au quotidien : acteurs culturels, entrepreneurs, habitants, étudiants, acteurs publics... L’étude des effets, au moyen de protocoles et de mesures statistiques classiques, paraît ici presque impensable. Dans cette perspective, les questions évaluatives et les indicateurs doivent être élaborés conjointement avec les acteurs, qui doivent non seulement leur reconnaître de la valeur, mais aussi se les approprier et les intégrer dans une démarche de compréhension de leur action. D’où l’enjeu d’une « recherche indisciplinée »[8] et de la production de nouveaux protocoles d’évaluation intégrant des experts, des auto-évaluateurs et des citoyens.

Afin de garantir une dimension participative à la démarche, un dispositif d'évaluation a été développé autour de l'articulation de trois protocoles : un premier protocole qualifié d'« expert » (identification d'indicateurs et de critères d'évaluation a priori, conduite d'entretiens semi-directifs) ; puis un deuxième protocole d'auto-évaluation des porteurs du projet (ateliers de coconstruction des grilles auto-évaluatives) ; le troisième repose sur une évaluation conduite par les usagers, mais aussi les partenaires des porteurs de projets et les institutions avec lesquelles ils collaborent.

En fin de compte, l'imbrication de ces trois types de méthodes doit permettre d'assurer une évaluation collective, décentralisée et ancrée dans les territoires, et d'objectiver non seulement les effets directs, mais aussi les effets externes des actions des arts hybrides et numériques. Cette imbrication d'une pluralité d'écritures et de savoirs (expérientiels, spécialisés, académiques), doit aussi permettre de discuter collectivement de la valeur des externalités produites. Notre hypothèse est que les actions développées par les acteurs des arts hybrides produisent davantage d'externalités positives (participation citoyenne, apprentissage, coopération, lien social, transformation de l'action publique, etc.) que d'externalités négatives (gentrification, précarisation des acteurs, standardisation des actions culturelles, etc.). Afin que les acteurs des arts hybrides et des cultures numériques se pérennisent et fassent durablement transition, il est également essentiel qu'ils puissent réinternaliser, au sein même de leur modèle économique, la valeur des externalités produites. La démarche d'évaluation des externalités doit donc être couplée à une démarche de qualification et de quantification de la valeur des externalités produites ; une approche particulièrement complexe à mettre en œuvre, mais qui sera largement questionnée dans le cadre de notre recherche.

LES TERRAINS DE LA RECHERCHE-ACTION

La recherche-action est actuellement déployée dans trois territoires représentatifs d'une diversité de situations socio-économiques et de projets portés par les écosystèmes des arts hybrides et des cultures numériques : le pôle de compétences Pôlette en Auvergne-Rhône-Alpes, la plateforme arts & cultures numériques *Oblique/s* en Normandie, l'incubateur Fluxus dans le Grand Est.

Pôlette en Auvergne-Rhône-Alpes

La région Auvergne-Rhône-Alpes jouit d'un écosystème de culture et arts hybrides mature, avec la présence de nombreux acteurs sur son territoire, notamment dans la production de contenus (Crossed Lab, AADN, Coin Coin Productions, CCO Villeurbanne, Igor Deschamps, Mirage, THÉORIZ, Scenocosme, ERASME…). Les acteurs ont su développer une dynamique de collaboration et ont obtenu une reconnaissance institutionnelle avec la création, en 2011, du premier fonds régional dédié aux arts numériques, le SCAN (Fonds de soutien à la création artistique numérique). Les nombreux festivals et évènements grand public autour des arts numériques organisés au sein de la région ont permis une relative structuration du réseau. L'influence des acteurs a même réussi à pénétrer des institutions culturelles traditionnelles comme l'Hexagone de Meylan, le LUX, Les Abattoirs, Les Subsistances, ou encore le Théâtre Nouvelle Génération. Le dynamisme des arts hybrides et cultures numériques rhônalpins se concentre principalement dans la métropole lyonnaise, du fait du soutien de ses institutions et de l'abondance des lieux d'expositions et évènements sur le territoire du Grand Lyon. C'est dans ce terreau fertile que se sont alliées trois structures : AADN, Coin Coin Productions et Crossed Lab, pour créer, en 2020, un pôle de compétences. Nommé Pôlette, ce pôle de compétences doit permettre de répondre aux difficultés du secteur – fragilité, atomisation, réalités administratives complexes – en guidant les porteurs de projets de la création numérique. Pôlette accompagne tous types d'acteurs dans leur administration comme leur production, et propose des services de structuration de filières et de montée en compétences.

Fluxus dans le Grand Est

La région Grand Est accueille, depuis 1998, un acteur historique des arts numériques : le festival L'Ososphère. Depuis sa création, il a développé un programme d'actions autour des cultures numériques qui se déploie dans de nombreux espaces strasbourgeois : nuits électroniques, expositions, parcours artistiques, projections, concerts, croisières sonores, workshops, conversations, radio, etc.

> "Pour que ces acteurs fassent durablement transition, il semble aujourd'hui essentiel d'évaluer non seulement leurs effets directs […] mais aussi et surtout leurs effets indirects et externes."

La région a vu fleurir en son sein divers lieux avec une forte capacité d'accueil et de diffusion avec des festivals (L'Ososphère, Constellations) et des espaces tels que le Shadok, Puzzle, ou BLIIIDA. La région se démarque par sa capacité à articuler arts et économie numériques, via par exemple le pôle BLIIIDA, qui dispose de l'incubateur de start-ups innovantes The Pool et de la fabrique de l'économie sociale et solidaire *ESS We Can*, ou encore par l'accueil (chaque année depuis dix ans) des rencontres Grand Est Numérique à Metz. Le nouvel incubateur culturel fluxus, créé à l'initiative de la DRAC, s'inscrit dans cette dynamique, avec pour objectif de favoriser l'émergence de projets entrepreneuriaux et de soutenir la création d'entreprises créatives. Porté par le tiers-lieu BLIIIDA, l'incubateur cherche à fédérer un réseau régional, mutualiser les ressources du territoire et générer une coopération transfrontalière en matière d'entrepreneuriat culturel. Depuis 2018, fluxus accompagne des projets de toutes les filières culturelles et artistiques : audiovisuel, architecture, design, illustration, spectacle vivant, jeux vidéo, musique… La structure a également su tisser un réseau conséquent avec des partenaires opérationnels dans les différentes villes, a formalisé une collaboration avec l'Agence culturelle Grand Est et signé un partenariat outre-Rhin avec Startup Mannheim.

Oblique/s en Normandie

La Normandie est une région bien différente des précédentes avec, sur son territoire, une faible présence d'acteurs des arts hybrides et numériques, et une reconnaissance institutionnelle de ceux-ci encore balbutiante. Les acteurs présents ponctuent cependant l'année d'une grande diversité d'évènements. Évoquons notamment le festival]interstice[à Caen, qui offre chaque été, depuis plus de 15 ans, des expositions d'arts visuels, sonores et numériques, invitant des artistes du monde entier. L'offre évènementielle s'est étoffée ces dernières années, avec l'ouverture estivale du lieu Tetris pendant le festival Exhibit! au Havre depuis 4 ans, et la création du festival rouennais dédié aux arts numériques, le SET UP, en 2020. C'est dans l'optique de mettre en relation les différents acteurs et créer un réseau culturel en Normandie que s'est créé *Oblique/s* en 2020, à l'initiative de Station Mir et du Tetris. Par l'animation du réseau et la création de partenariats, cette plateforme vise à valoriser l'activité des acteurs du numérique et à soutenir l'articulation avec des acteurs d'autres secteurs tels que l'éducation, la recherche, les entreprises et les collectivités.

C'est au sein de ces différents territoires, que notre recherche-action va se déployer dans les prochains mois. Avec l'objectif de cocréer un outil national partagé d'évaluation et de visualisation des impacts et des externalités produites par les écosystèmes des arts hybrides et des cultures numériques. Un outil dont la portée devrait dépasser le champ des arts numériques, pour embrasser l'ensemble des secteurs culturels, dont les externalités positives dépassent bien souvent les simples retombées économiques directes.

Raphaël Besson
Directeur de Villes Innovations
et
Mathilde Gouteux
Chargée de recherche de Villes Innovations

Révéler les externalités des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques

NOTES

1– L. Gwiazdzinski, « Petite fabrique géo-artistique des espaces publics et des territoires », *L'Observatoire* n°48, 2016, p. 32-38.
2– V. Guillon, C. Ambrosino, « Penser la métropole à "l'âge du faire" : création numérique, éthique hacker et scène culturelle », *L'Observatoire*, n° 47, 2016, p. 31-36.
3– N. Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998.
4– J.-P. Fourmentraux, *antiDATA. La désobéissance numérique, Art et hacktivisme technocritique*, Dijon, Les Presses du réel, 2021.
5– R. Besson, « Les arts numériques, acteurs clés des transitions territoriales ? », *Nectart*, n° 11, 2020, p. 142-150.
6– Une externalité se produit lorsque l'activité d'une personne (d'un agent) crée un avantage (une externalité positive) ou un désavantage (une externalité négative) à autrui, et ce en l'absence de toute contrepartie financière et sans que le bénéfice ou la perte n'aient été initialement planifiés. Les externalités se situent par conséquent en dehors de la programmation initiale et des échanges marchands, mais elles peuvent avoir des conséquences économiques déterminantes.
7– Y. Moulier Boutang, *L'abeille et l'économiste*, Carnets Nord, Coll. Essai, 2010.
8– P. Nicolas-Le Strat, « Des lieux en recherche », dans *Encore Heureux. Lieux infinis. Construire des bâtiments ou des lieux ?*, Éditions B42, 2018.

« L'ÉMOTION PARTAGÉE DEMEURE PRÉFÉRABLE À L'ÉMOTION VÉCUE SEULE ET EN SOLITAIRE »

Entretien avec **Patrick Thil**. Propos recueillis par **Lisa Pignot** et **Jean-Pierre Saez**.

Si, comme le rappelle Patrick Thil dans cet entretien, la crise sanitaire a accéléré l'usage d'une diffusion numérique dans le monde culturel, ce mode de diffusion ne saurait remplacer une relation directe et vivante aux œuvres. Fort de l'expérience du territoire lorrain, l'adjoint à la culture de la Ville de Metz nous invite à considérer cette alliance entre culture et numérique non comme un palliatif mais comme un atout ouvrant des potentialités infinies en matière de conservation, de création, d'accès aux œuvres et de développement durable.

***L'Observatoire* – Qu'est-ce que la notion de « culture numérique » évoque pour vous ?**

Patrick Thil – Lorsque l'on parle de « culture » et de « numérique », je pense que la première chose qui viendrait à l'esprit des plus jeunes serait qu'il s'agit d'abord d'un instrument de diffusion – même si, au-delà, il existe bien d'autres choses. Pourquoi ? Parce que les plus jeunes sont penchés sur leurs écrans, branchés à leur smartphone, à l'ordinateur, et qu'ils peuvent tout regarder. Néanmoins – c'était déjà vrai au temps de Gutenberg – l'écrit n'est pas responsable de ce que l'on en fait, puisque l'on peut écrire les pires choses comme les meilleures. Il en va de même pour ce nouvel outil qu'est le numérique. Nous l'avons vu avec cette crise sanitaire, tous les acteurs culturels ont eu à cœur d'être présents sur le numérique de la diffusion – qui ne remplace en rien la présence réelle, qualifiée par ce nouveau terme « présentiel ». L'émotion partagée demeure préférable à l'émotion vécue seule et en solitaire. Si l'on avait interrogé les plus jeunes d'entre nous, il me semble donc que la diffusion culturelle aurait d'abord été mise en avant.

On voit aussi que cette diffusion culturelle a concerné toutes les structures culturelles. Tout le monde y a participé. Je suis président de l'Orchestre national de Metz et de ce bel ensemble qu'est La Cité musicale-Metz et, durant le premier confinement, j'ai trouvé les musiciens magnifiques lorsqu'ils ont enregistré les *Concerts des musiciens confinés* – j'avoue même avoir été étonné de voir que l'on peut être à l'unisson tout en étant chacun chez soi ! Cela nous a aussi permis de découvrir ces musiciens sous un autre jour : on a l'habitude de les voir dans leur habit de scène et là on les découvrait dans une certaine intimité.

***L'Observatoire* – L'une des idées convenues, à propos du numérique, est qu'il menace non seulement le livre mais aussi les médiathèques ; cependant, elles ont prouvé qu'elles étaient capables de faire un usage tout à fait positif des technologies. Comment appréhendez-vous cette question ?**

P. T – Il y a selon moi plusieurs aspects. Si l'on considère la question de la conservation, les médiathèques ont su se saisir du numérique comme d'un nouveau moyen de présentation et de diffusion de leurs collections. On le sait, nos médiathèques possèdent une richesse tout à fait étonnante. C'est particulièrement vrai à Metz et à Nancy où nous avons des gravures magnifiques de Jacques Callot, de Piranèse… Ces gravures absolument extraordinaires ont inspiré de nombreux artistes et notamment les surréalistes.

Notre fonds est riche de planches de plains-chants messins (dont on a les partitions) qui ont donné naissance au chant grégorien, mais aussi d'incunables du Moyen Âge de la grande époque messine, etc. Ces richesses sont conservées dans les règles édictées par le ministère de la Culture, c'est-à-dire avec des consignes strictes et scientifiques de conservation, de façon à ne pas abîmer ces documents que nous devons transmettre aux générations futures et – on l'espère – préserver pour l'éternité. Le numérique permet donc aujourd'hui de voir ce que l'on ne peut qu'entrevoir d'ordinaire. Il permet aux villes de rassembler tous leurs joyaux, même quand ceux-ci se trouvent à l'extérieur ou sur d'autres continents. On connaît la richesse du Louvre, de la BNF, des universités américaines et d'autres institutions qui possèdent des œuvres nées à Metz mais que nous ne pouvons pas voir. C'est déjà extrêmement intéressant. Le numérique permet même de tourner

les pages des incunables que l'on ne peut pas toucher. Aujourd'hui, on peut les approcher.

Le même travail est fait dans le Sillon Lorrain puisque *Limédia* – un véhicule culturel attaché aux bibliothèques – permet cet échange. Nous avons aussi à Metz un musée numérique au sein de l'Agora, Micro-Folie, qui met toutes les œuvres des musées à la portée de chacun. Du côté des Archives, pratiquement toutes les collections rares (et pas seulement) peuvent être consultées gratuitement grâce au numérique. Il nous reste un chantier à mener qui est d'archiver nos propres productions numériques car, ne l'oublions pas, ce chantier a été rendu obligatoire par la loi. Le numérique n'est donc pas l'ennemi du livre ou de l'écrit mais son disciple, et aussi celui qui peut mieux le révéler.

***L'Observatoire* – Quelles interactions peut-on entrevoir entre le numérique et l'écologie ? Comment les institutions culturelles peuvent-elles donner un sens à cette relation ?**

P. T. – Aujourd'hui, le numérique touche toutes nos institutions culturelles. La plus visible et la plus récente, c'est évidemment le Centre Pompidou-Metz où le numérique est très présent à travers ses expositions, le cinéma, et où la création numérique est extrêmement vivante. Nous avons aussi un autre musée à Metz, tout à fait admirable, pour lequel le maire nourrit le projet de rendre « muséal » – si j'ose dire – les espèces et notamment celles qui ont disparu. À cet égard, le numérique sera utilisé via des écrans permettant de voir les espèces en vie.

Si les musées sont plus naturellement concernés par le numérique, cela touche aussi les autres secteurs. Par exemple, à l'Opéra de Metz, nous avons des productions où les décors sont numériques. Du point de vue du développement durable, le numérique offre ici de nouvelles possibilités. Les décors d'opéra nécessitent généralement des espaces considérables pour être stockés et, sans avancer l'idée que tous les décors doivent aujourd'hui être numériques, cela permet toutefois de les « ranger » dans un tout petit espace de stockage sur ordinateur. Donc cet aspect concerne tous les pans de la culture, mais aussi la création ; et l'on pourrait multiplier les exemples.

***L'Observatoire* – Comment le numérique peut-il favoriser un partage culturel qui complète une relation plus directe aux œuvres, sans se substituer à celle-ci ? Diriez-vous que la création artistique et le spectacle vivant doivent l'imaginer comme un outil qui « augmente » les possibles ou comme une menace sur une relation vivante entre les œuvres et les publics ?**

P. T. – Nous l'avons vu avec cette crise, le numérique permet de faire connaître notre patrimoine bâti, le livre, les concerts, les pièces de théâtre, les opéras, etc., de laisser une porte ouverte sur le spectacle vivant diffusé sous cette forme ou enregistré. Souvent les « vues » sur le site Internet dépassent très largement les capacités de nos salles traditionnelles. Cependant, ce mode de diffusion ne remplacera jamais le spectacle en salle ou la découverte des œuvres en réel. Le numérique doit, en revanche, inciter les publics à franchir les portes des institutions.

Enfin, comment, à Metz, oublier ce que le numérique apporte non en tant qu'outil de diffusion mais en tant que moyen de création. Il est présent dans le spectacle vivant, mais aussi dans notre festival Constellations. Les projections d'images, les « mappings » sur des bâtiments emblématiques, l'utilisation de la fibre pour la diffusion de la lumière… ouvrent des combinaisons infinies pour la création d'œuvres immatérielles qui rejoignent la fascination que l'on éprouve à regarder les constellations infinies du ciel.

Cette projection vers les étoiles contient une poésie et nous plonge aussi dans les beautés de l'univers, de manière introspective, dans l'insignifiance des choses… Mais n'est-ce pas le défi de tout art… ?

Entretien avec ***Patrick Thil***
Adjoint à la culture de la Ville de Metz, conseiller délégué aux établissements culturels de Metz Métropole

Propos recueillis par ***Lisa Pignot***
Rédactrice en chef
et
Jean-Pierre Saez
Directeur de l'Observatoire des politiques culturelles jusqu'en avril 2021

LE PRINCIPE D'INCERTITUDE COMME FORCE MOTRICE DANS LA PRODUCTION D'UN RÉCIT MÉTROPOLITAIN

Bruno Cohen

En octobre 2013, faisant suite à une longue séquence de célébrations autour du centenaire de l'École de Nancy, du Siècle des lumières, puis de la Renaissance, la communauté urbaine du Grand Nancy – qui allait devenir métropole – attentive aux croisements arts, sciences et industries, fait inscrire à son organigramme une mission intitulée *Nouvelles intelligences des territoires*. Cette mission, dont la direction m'est confiée, est chargée d'analyser les transformations technologiques à l'œuvre. Elle va se structurer autour d'une question : comment encourager la collectivité à soutenir des formes d'appropriation sociale et culturelle du numérique hors d'une vision technologisante de l'action publique ?

LA MISSION *NOUVELLES INTELLIGENCES DES TERRITOIRES*

Les objectifs et les modalités d'animation imaginés pour cette mission ne doivent rien au hasard. Lors des célébrations culturelles précédemment évoquées, j'avais eu l'occasion avec d'autres de concevoir l'évènement *Moments d'invention 2013*. Celui-ci mêlait arts, sciences et économie autour du devenir humain, urbain et numérique. La nouvelle mission va se saisir de ces contenus pour favoriser l'analyse des usages numériques (applications, plateformes, réseaux sociaux) et autres dispositifs locaux (clusters, fablabs, repair cafés, tiers-lieux). Dans la foulée, prenant à contre-pied la croyance selon laquelle seules les solutions technologiques peuvent résoudre les crises de toutes sortes, elle s'interroge sur ce que pourrait être une politique publique locale, construite autour d'un numérique revisité, favorisant, par exemple, de nouvelles dynamiques citoyennes et urbaines, et garantissant l'équité d'accès aux services et aux ressources publiques. En quoi cette mission fait-elle alors émerger un nouvel état d'esprit métropolitain ? En quoi peut-on parler d'incertitude au cours de cette séquence ?

TENTER D'Y VOIR CLAIR

À cette époque, il s'agit surtout d'y voir clair quant aux modalités selon lesquelles cet environnement numérique influerait sur les représentations de chacun et sur les conditions de la démocratie locale. En parallèle, le passage attendu au statut de métropole oblige l'intercommunalité à se réinvestir dans l'écriture de son projet politique, en mobilisant une dynamique territoriale structurée autour de l'idée de société métropolitaine. La mission va occuper une place et un rôle marqués par la prise en compte de ces questions, mais aussi par la conscience d'un développement numérique généreux (essor du *Do It Yourself*, mouvement des communs…) et le constat de la convergence brutale d'un ensemble de crises.

UN OUTIL INCLASSABLE DANS UN CONTEXTE INCERTAIN

La complexité des enjeux assignés à cette mission va renforcer sa singularité. D'emblée, elle est identifiée, au sein de l'institution intercommunale, comme inclassable, hors des schémas et modèles classiques de fonctionnement de l'administration territoriale, non seulement en raison de son objet polymorphe mais, sans doute aussi, en raison de l'approche créative qu'elle revendique. Cette mission peut-elle être conçue comme un espace propice au prototypage culturel à travers de nouvelles façons de coopérer, en régime numérique, entre élus et agents territoriaux ? Est-elle entendue comme un espace de R&D territorial prospectif au sein de l'intercommunalité ? Doit-elle être un support d'expérimentation, pour trouver, par l'action collective, des adaptations aux transformations sociétales à l'œuvre ? Est-elle à même d'accompagner la production du récit métropolitain, c'est-à-dire le projet de la métropole naissante ?

UN ENTRE-DEUX SALUTAIRE

Toutes ces questions sont sur la table. Elles seront soutenues ou pudiquement ignorées par une grande partie des élus et des responsables administratifs, du moins à l'entame du travail. La mission évolue alors dans un entre-deux, un espace incertain propice aux oscillations de toutes sortes : elle figure dans l'organigramme de la collectivité mais dispose d'une grande autonomie qui la fait exister différemment au sein de l'institution. C'est dans cet espace-temps que vont s'inventer de nouvelles capacités, de nouveaux savoirs, de nouveaux projets… où s'exprimeront aussi de nouvelles contradictions.

De fait, elle est soumise aux turbulences et aux incertitudes diverses liées à l'exercice communautaire, jugée notamment sur sa capacité à convaincre et à rassembler sur la nature et la qualité des liens entre démocratie et numérique. La mission est observée aussi bien « en interne » qu'à l'extérieur sur sa façon d'accompagner différemment le devenir numérique métropolitain à partir de son expérience culturelle. Pour mener à bien cet objectif, elle dispose – et c'est essentiel – du soutien sans faille du président de la Métropole et des directeurs généraux des services qui se succéderont. Dès lors, elle tirera, de cet environnement indécis et de cet entre-deux, un avantage opportun pour frayer de nouvelles manières de faire.

LES *ATELIERS DES POSSIBLES*

L'une des manières de faire consiste donc à inventer et animer des *Ateliers des possibles*. Un nom un brin flou et incertain, agrégateur d'intentions créatives (de défiances sans doute aussi), pensé comme un prolongement involontaire des accélérateurs utopiques liant contre-culture et cyberculture dans les années 1960-1970 ou, plus loin encore, de l'hybridation culturelle, scientifique et industrielle au temps de l'École de Nancy.

Au cours des années 2014-2019, les *Ateliers des possibles* vont rassembler environ 150 personnes de l'agglomération nancéienne, sollicitées et volontaires, issues du monde des sciences et de la recherche, de la culture et des arts, de l'entreprise, du social, de l'aménagement urbain, de l'éducation, de l'administration publique, etc. pour penser les transformations à l'œuvre. Chacun des participants ayant pris part, de près ou de loin, aux *Moments d'invention 2013*, il existe un référentiel culturel commun.

> "L'invitation à oser rêver un « au-delà du numérique » au sein d'une métropole en évolution, bouleversent les règles du jeu et font de l'incertitude une condition inhérente aux actions à produire."

Il s'agit de construire, au sein de ces ateliers, un temps et un espace pour interpréter l'hyperconnexion des échanges entre humains et analyser les alternatives économico-culturelles émergentes : en quoi celles-ci favorisent-elles de nouvelles capacités démocratiques ? Il s'agit surtout d'éclairer la collectivité face aux défis sociétaux soulevés par cette révolution numérique néolibérale, en particulier sur les façons d'être et de vivre, de travailler, sur la gestion des données publiques, la production et la circulation de l'information, la souveraineté intercommunale, etc.

L'objectif n'est pas d'établir un énième constat de l'évolution technologique du monde. En réalité, la singularité de cette expérience consiste à inviter chacun des participants à engager sa réflexion et son imagination dans une relation vivante à cette grande transition. Elle souhaite inciter chacun à s'approprier socialement et culturellement cette révolution, non par la formation aux outils ou une lecture orientée vers l'innovation – objet classique de l'action publique –, mais à partir d'une quête sur le sens des transitions[1] à l'œuvre. Cette démarche inédite ouvre de nouveaux « possibles » à interpréter.

Les *Ateliers des possibles* sont, à bien des égards, une communauté hétérogène tant du point de vue des parcours et des expériences de chacun que du point de vue de la diversité des analyses idéologiques. Pour encourager une mise en commun, sans nier les interprétations divergentes des réalités locales ou même du mot « numérique », nous allons mobiliser des concepts tels que ceux d'humanisme numérique, d'improvisation créative ou d'hybridation culturelle, pour offrir un cadre théorique propice à une construction des savoirs et favoriser ultérieurement l'« agir ensemble ».

Tout au long de ces années, les ateliers prennent place aux quatre coins de l'agglomération : la tour panoramique, la station d'épuration, le stade de football, la piscine thermale, le Lorraine Fab Living Lab, la médiathèque, l'hippodrome, et bien d'autres lieux encore dépendants directement ou indirectement de la Métropole. Cette mise en scène du cadre des rencontres accélère les représentations que les participants ont du territoire – perçu non plus sous l'angle de son périmètre administratif mais sous celui, plus sensible, d'une géographie à vivre. Cet arpentage territorial, le rythme régulier des rencontres et les très nombreuses méthodes agiles mobilisées créent les conditions d'une confiance entre les participants. En revanche, l'absence de livrables, l'invitation à oser rêver un « au-delà du numérique » au sein d'une métropole en évolution, bouleversent les règles du

jeu et font de l'incertitude une condition inhérente aux actions à produire. Les ateliers sont des espaces fragiles, hors des contraintes traditionnellement assignées à ce type d'expérience. Cette invitation au partage, en confiance et en conscience, suscite ou renforce la responsabilité de chacun dans la fabrication d'un récit en commun. Pour cela, il faut garantir non seulement le droit de dire et d'être entendu, mais surtout oser dépasser les partis pris classiques de l'institution ; faire le pari de penser large – l'humanisme numérique par exemple – à partir de l'espace nancéien. Dès lors, chacun(e) trouve l'opportunité de s'engager sans filet ni posture, souvent avec plaisir mais non sans critique, dans cette expérience collective, intellectuellement vivifiante, qui fait du partage le moteur de son aventure. Cela est rendu possible grâce à l'apport de très nombreux experts tout au long du processus et, en particulier, à l'occasion des *Moments d'invention 2013*[2] que les ateliers vont prolonger en 2016 et 2018.

La Métropole du Grand Nancy valide ce mouvement, même si elle ne perçoit pas toutes les implications potentielles de ces réflexions – ou, me semble-t-il, ne veut pas s'en saisir.

PARLER DE LA VIE, FAIRE RÉCIT COMMUN

De quoi est-il question au sein de ces ateliers ? De la vie, de nos vies, de nos liens, de nos croyances, de nos questionnements sur le sens de la ville, de la politique, du gouvernement des choses et de la capacité à être ensemble. Les participants aux *Ateliers des possibles* considèrent que cette révolution technologique et industrielle peut modifier la culture par le biais de la numérisation et affecter l'humain en tant que tel. Les valeurs, les modes de communication, la perception de nous-mêmes et des autres, rien n'échappe à cette logique de la mesurabilité généralisée. Si beaucoup de sujets sont abordés, principalement structurés autour de l'interprétation des enjeux politiques, culturels et environnementaux liés au numérique, pour autant cela n'est pas l'essentiel, loin de là. Face à l'injonction à tout numériser au nom de l'efficacité collective – conséquence d'un marketing surpuissant – et face à la montée des individualismes, au désir illimité d'accéder à tout, tout de suite, sans distance critique – révélant un glissement inéluctable de la posture de citoyen à celle de consommateur[3] dans les affaires locales –, beaucoup estiment que la question est bien de savoir comment réagencer la réalité pour soutenir les conditions d'une vie locale renouvelée. C'est sur la base de ces réflexions (et d'autres) élaborées lors des *Moments d'invention* que la Métropole va décider de créer la Fondation Humanisme numérique et d'en confier l'animation scientifique à Milad Doueihi[4]. La Fondation va poursuivre, un temps, le travail des ateliers sous la forme de diverses rencontres et d'un séminaire à Nancy, mais sera amenée à surseoir à ses activités lors de la pandémie de Covid-19, faute de moyens financiers privés.

L'INCERTITUDE COMME MOTEUR

L'expérience des *Ateliers des possibles* démontre que deux conceptions (au moins) s'affrontent pour résoudre les crises que nous vivons. L'une considère que pour réduire l'entropie, née des dysfonctionnements structurels de nos sociétés, la seule voie est de privilégier une démarche prédictive, algorithmiquement augmentée, afin de réorganiser les rationalités comportementales dans les affaires publiques et privées, individuelles et collectives. L'autre approche – qu'il convient de documenter davantage à la lumière de cette expérience et sans doute d'autres – considère que seule l'acceptation de l'incertitude (qui ouvre à de nouvelles conditions ou opportunités et sollicite le développement de l'imagination, la variation des points de vue) permet les transformations démocratiques, économiques et culturelles nécessaires. Pour cela, il s'agit de développer des stratégies qui agencent, entrelacent, improvisent et finalement renouent constamment notre humanité avec nos milieux de vie.

Pour le dire autrement, on peut penser qu'une fabrique collective de récits – ici les *Ateliers des possibles* –, constituée et animée à partir de savoirs et de pratiques multiples et hybrides, réinterprétant la réalité au-delà de ce qui est attendu ou prévisible, compose une matrice culturelle suffisamment singulière pour réinvestir non seulement l'objet politique local mais aussi nos milieux de vie.

En contribuant à la rédaction du projet métropolitain grand nancéien, les participants aux *Ateliers des possibles* ont peut-être ouvert une voie à un changement d'état d'esprit des acteurs et des décideurs locaux, beaucoup plus profond qu'il n'y paraît. Seuls les temps à venir nous le diront.

Bruno Cohen
Réalisateur et scénographe, ancien directeur de la mission Nouvelles intelligences des territoires *Grand Nancy et ancien directeur de la Fondation Humanisme numérique.*

Le principe d'incertitude comme force motrice dans la production d'un récit métropolitain

NOTES

1– Bruno Cohen, Samuel Nowakowski, *Demain est-il ailleurs ? Odyssée urbaine autour de la transition numérique*, FYP Éditions, 2020.
2– La gazette des possibles, *Futurs possibles*, Métropole du Grand Nancy, 2015-2017.
3– Benjamin R. Barber, *Comment le capitalisme nous infantilise*, Éditions Fayard, collection Documents, 2007.
4– Milad Doueihi, *La grande conversion numérique*, Éditions du Seuil, La librairie du XXIe siècle, 2008.

OFFRE CULTURELLE EN LIGNE :
UN TERRAIN DE PLUS EN PLUS INVESTI PAR LES OPÉRATEURS NATIONAUX ET TERRITORIAUX

Entretien avec **Christelle Creff**. Propos recueillis par **Lisa Pignot** et **Jean-Pierre Saez**.

Longtemps les DRAC ont éludé la question numérique, mais la prégnance des technologies digitales dans notre vie culturelle nécessite désormais un investissement plus déterminé de la part de l'ensemble des politiques culturelles publiques territoriales. Parmi les secteurs déconcentrés du ministère de la Culture, la DRAC Grand Est se situe à la pointe de cette réflexion sur les enjeux du numérique – tant en matière de création, de médiation, que d'éducation artistique et culturelle –, prenant appui sur un tropisme régional qui compte de nombreuses structures dédiées aux arts et à la culture numérique. Christelle Creff explicite l'engagement de son équipe sur ces enjeux.

L'Observatoire **– Si la crise sanitaire nous a privés de spectacles et de visites in situ, n'a-t-elle pas aussi permis de révéler que de nombreuses ressources en ligne existaient déjà ?**

Christelle Creff – Le numérique est présent dans nos sociétés depuis maintenant plusieurs décennies. Il a fait davantage irruption sur la scène des politiques publiques dans les années 1990, et si nos concitoyens ont pu se livrer à des pratiques culturelles effrénées pendant le confinement grâce au numérique, c'est bien parce que de multiples opérateurs nationaux et territoriaux avaient préparé le terrain : c'est parce que nous avions des bibliothèques numériques telles que Gallica – qui a vu augmenter sa fréquentation de 35 % –, un opéra qui avait numérisé un grand nombre de ses spectacles – dont un qui a été, je crois, visionné plus de 369 fois –, ou encore un grand musée national, le Louvre, qui avait numérisé sa collection – ce qui lui a permis d'avoir 400 000 visiteurs par jour contre 40 000 auparavant – ; et les exemples sont innombrables.

Donc, la crise sanitaire, et le confinement qui en a découlé, nous ont révélé qu'il existait une formidable envie de culture et d'art de la part de la population, cumulée à une formidable envie du secteur culturel, des créateurs, des artistes de pouvoir continuer à travailler depuis chez eux malgré les contraintes – et nous savons combien elles sont nombreuses quand on est chez soi ! –, et ils ont relevé ce défi en créant des spectacles et des œuvres, et en réunissant des orchestres depuis chez eux. On a donc pu se rendre compte qu'il y avait déjà un certain nombre d'offres et de services très divers et de qualité. Même si cette révélation s'est faite de manière extrêmement brutale, force est de constater que beaucoup de choses existaient en matière de politiques publiques pour soutenir l'inclusion numérique et favoriser la création numérique.

L'Observatoire **– Cette crise a-t-elle favorisé un infléchissement des pratiques culturelles vers le numérique ou bien cette tendance au développement des cultures numériques n'a-t-elle fait que confirmer un processus déjà en cours ?**

C. C. – Tous les dix ans, le ministère de la Culture scrute les pratiques culturelles des Français. En 2019, une nouvelle étude – réalisée à partir d'un échantillon de 9 600 personnes – a été publiée et elle nous enseigne plusieurs choses. D'une part, on constate qu'il y a une augmentation des pratiques culturelles – même si des inégalités territoriales et sociales persistent – ; et d'autre part, il apparaît que 15 % de nos concitoyens ont des pratiques exclusivement numériques.

Comment répondre à cet état de fait ? Nous sommes de mieux en mieux armés pour répondre à ce défi. Beaucoup d'établissements culturels ont déjà pris en main le numérique, par exemple dans des équipements comme les tiers-lieux qui jalonnent le territoire – et ils sont très nombreux dans le Grand Est. Il y a énormément d'outils et d'initiatives, et le secteur de la création est bien préparé pour intégrer le numérique dans ses productions.

L'Observatoire **– Comment situer les pouvoirs publics par rapport aux dynamiques artistiques et culturelles imprégnées de numérique ?**

C. C. – Pour les services du ministère de la Culture qui mettent en œuvre les politiques publiques en partenariat avec les collectivités territoriales, il y a un cap à conserver : celui de garantir la pluralité

et la diversité de la création. Ce n'est pas parce qu'un nouveau support ou une nouvelle technologie arrivent que les autres disparaissent. Cela fait maintenant plus de 30 ans, depuis les années 1990, que l'on annonce la disparition du livre imprimé et de l'édition. On voit plutôt que les pratiques tendent à s'additionner et à se compléter, qu'elles s'enrichissent de nouvelles manières de faire.

Dans ce contexte, le soutien à la création et aux artistes doit plus que jamais être maintenu. Il faut sans doute moduler et faire évoluer ces soutiens, car la société elle-même bouge, et il convient que les pouvoirs publics évoluent aussi dans les réponses qu'ils apportent. L'autre pilier auquel il faut rester plus que jamais attentif, c'est de garantir l'accès à la culture et à la connaissance. Le numérique permet d'accéder à la culture, mais assister à un concert, aller voir un spectacle ou une exposition restent des expériences sensibles tout à fait essentielles. Là aussi, les pratiques s'additionnent et se complètent.

***L'Observatoire* – Vous semblez penser que le numérique peut-être un outil d'émancipation culturelle…**

C. C. – Les collections et les offres numériques représentent une ressource formidable et il y en a pour tous les goûts, mais encore faut-il pouvoir faire son chemin. Il faut pouvoir devenir un citoyen éclairé – c'est une autre boussole importante – qui sait exercer son esprit critique ; qui sait, face à une ressource numérique, la situer dans une période ; qui sait forger ses goûts et se construire. C'est tout l'enjeu de l'éducation artistique et culturelle qui reste la grande priorité du ministère de la Culture. Une nouvelle Délégation à la transmission, aux territoires et à la démocratie culturelle vient de voir le jour au ministère de la Culture et elle fonde son action sur de nouvelles manières de travailler avec le terrain. Le maître-mot pour nous, c'est « expérimenter ».

Entretien avec ***Christelle Creff***
Directrice régionale des affaires culturelles Grand Est

Propos recueillis par ***Lisa Pignot***
Rédactrice en chef
et
Jean-Pierre Saez
Directeur de l'Observatoire des politiques culturelles jusqu'en avril 2021

BIBLIOGRAPHIE

DE LA RÉSISTANCE DES ARTISTES SUR LE WEB

AntiDATA. La désobéissance numérique. Art et hacktivisme technocritique, *Jean-Paul Fourmentraux*, Dijon, les presses du réel, 2020, 232 p., ISBN : 978-2-37896-185-5, 24 €. .

Depuis quinze ans, le socio-anthropologue Jean-Paul Fourmentraux construit une œuvre critique et exigeante sur les liens entre art et (contre-)cultures numériques, sondant les enjeux des nouvelles formes qu'Internet, en tant que dispositif technique et réalité sociologique, a fait émerger. Ses derniers essais (*Art et Internet*, 2005 ; *L'ère post-média*, 2012 ; *L'œuvre virale*, 2013) traitaient des mutations opérées sur les statuts d'œuvre, d'auteur et d'expérience, décrivant des processus ouverts, évolutifs, participatifs, et percevant volontiers dans le Net.art la radicalisation du potentiel communicationnel d'Internet.

Dans cet essai, Jean-Paul Fourmentraux approfondit ses réflexions sur les discours technocritiques et les modalités de résistance artistique en s'intéressant aux hégémonies qui se sont constituées ces dernières années, ainsi qu'aux nouvelles aliénations et dispositifs de contrôle les accompagnant. Un essai introductif propose une mise en contexte de l'ambivalence d'Internet et des réseaux sociaux. Catalyseurs de mouvements libertaires et d'émancipation – toujours habités par l'esprit du gratuit, du libre et de la transparence –, ils sont aussi les vecteurs de l'exploitation de plus en plus marquée exercée par les États et plateformes (GAFAM) qui les utilisent comme outils de surveillance, de prédiction, de profilage marketing.

Voyant dans la marchandisation et la politisation d'Internet un champ de lutte, marqué par une certaine servitude volontaire de ses usagers, Jean-Paul Fourmentraux propose une cartographie des artistes développant des discours (des actions et des formes) technocritiques, et réfutant l'« idéologie de l'innovation » : Trevor Paglen, Paolo Cirio, Julien Prévieux, Benjamin Gaulon, Christophe Bruno, Samuel Bianchini, Bill Vorn, et les collectifs DISNOVATION.ORG (Nicolas Maigret et Maria Roszkowska) et HeHe (Helen Evans et Heiko Hansen). Pour chacun, l'auteur propose un regard synthétique sur leur carrière avec le commentaire de quelques œuvres particulièrement signifiantes mises en contexte à travers de brèves revues de littérature sur des sujets aussi divers que l'évolution du regard porté sur l'obsolescence programmée, l'utopie du logiciel libre, la généalogie du concept de « robot » et notre approche de la robotique avec le *Golem* de Norbert Wiener[1] ou l'*Uncanny valley* de Mori Masahiro[2]…

En s'appuyant sur la perspective pragmatique d'un John Dewey – c'est-à-dire en incluant l'expérience artistique dans la continuité des expériences vécues –, et en affirmant la capacité des artistes à « sentir » le monde qui advient, à percevoir les signaux faibles de la société en mutation, Jean-Paul Fourmentraux voit dans ces artistes comme une « chambre d'écho », un miroir grossissant des phénomènes sociaux. Prenant soin, selon ses mots, de ne pas esthétiser la politique ni de politiser l'esthétique, il propose une voie médiane dans laquelle l'acte de résistance, la « désobéissance numérique », devient tribune publique, acte de dialogue social. L'originalité de l'ouvrage consiste à construire une filiation entre ces formes de résistance – nécessairement inédites puisque fondées sur des outils nouveaux – et des concepts classiques de l'anthropologie : le bricolage de Lévi-Strauss (glitch, bug, virus…), le braconnage de Michel de Certeau (intrusion, pillage, réemploi, détournement) ou le sabotage d'Agamben (réappropriation, profanation, contre-emploi), dont la confrontation dégage différentes stratégies telles que : l'archéologie des médias, la « sousveillance », les « médias tactiques », le design spéculatif, le « statactivisme ».

Finalement, cet essai pose un constat rassurant face aux discours désabusés contre les grandes plateformes du Net et leur pouvoir, que l'on présente inlassablement comme démesuré et hors de contrôle ; chaque émergence de systèmes d'oppression ou d'aliénation s'accompagnant nécessairement de moyens de résistance au pouvoir qui l'érode de l'intérieur, nouvelle étape d'une dialectique bien ancienne entre opprimés et oppresseurs.

Clément Thibault
Critique d'art et curateur
Directeur artistique du Cube (Centre de création numérique, Issy-les-Moulineaux)

De la résistance des artistes sur le web

NOTES

1- Fondateur de la cybernétique, Norbert Wiener est l'auteur de *God & Golem* où la figure mythologique du *Golem* est utilisée pour comprendre l'imaginaire cybernétique [NDLR].

2- Théorie du roboticien japonais Mori Masahiro, publiée pour la première fois en 1970, selon laquelle plus un robot androïde est similaire à un être humain, plus ses imperfections nous paraissent monstrueuses [NDLR, source Wikipédia].

SORTIR DES SCHÉMAS HÉRITÉS DE LA TRAITE NÉGRIÈRE ET DE LA COLONISATION

Afropea, Utopie post-occidentale et post-raciste, *Léonora Miano*, Paris, Grasset, 2020, 224 p., EAN : 978-2246817178, 18,50 €.

À propos du processus multiculturel que vivent les sociétés européennes contemporaines – souvent dans un contexte de crispation identitaire –, il est intéressant de convoquer l'image des caravelles revenant en Europe, chargées d'or et d'épices, desquelles débarquaient des Amérindiens et des Noirs. Qui aurait pu réaliser alors que ces humains feraient souche et constitueraient une composante minoritaire, mais permanente, à inclure dans le récit du vécu européen ?

La mutation historique amorcée au XVI[e] siècle n'a pas encore inscrit la conscience de la pluralité de son identité dans la mémoire collective européenne contemporaine. C'est dans ce contexte que Léonora Miano, romancière et essayiste franco-camerounaise, entreprend *Afropea, Utopie post-occidentale et post-raciste*[1], une réflexion sur l'urgence d'une pensée purgée des schémas mentaux hérités de la traite négrière et de la colonisation et fondés sur la race, la couleur et l'origine des minorités. Un plaidoyer pour reconnaître à ces populations leur dignité et leur permettre d'affirmer leur place dans la société.

À travers des romans et des essais situés en Afrique, dans la Caraïbe, dans l'Hexagone, évoquant les liens entre ces trois espaces[2], Léonora Miano conduit « *une réflexion sur la manière d'habiter l'histoire et la pacifier à l'intérieur de soi* » quand on appartient « *à deux espaces qui se sont mal rencontrés* »[3].

Pour les Européens d'ascendances atlantiques[4] multiples, l'impensé colonial rend douloureuses leur invisibilité et leur absence dans le récit commun. Si ces frustrations aboutissent, pour certains, à des attitudes de repli, voire de rejet de l'autre, elles suscitent aussi une recherche de dialogue pour « *un usage du monde qui fasse place à l'humanité* », hors des considérations raciales inventées par le colonialisme pour établir des hiérarchies et justifier sa domination.

Nous nous situons aujourd'hui dans un contexte particulier où les polémiques au sein du monde du spectacle, sur le cantonnement des artistes noirs dans des rôles racialisés ou la pratique du *blackface,* répondent, en France, à « *la théorie du grand remplacement* » portée par Renaud Camus[5]. Léonora Miano propose, quant à elle, un projet culturel et politique fondé sur une « *transversalité identitaire* » pouvant générer « *de nouveaux imaginaires et de nouvelles modalités de la Relation* ».

La romancière défend l'idée que les Afropéens – qui appartiennent à l'Afrique, à l'Europe et aux Amériques – peuvent relier ces espaces en dehors de la domination, de la race, et de la prédation économique. Elle entreprend de mettre en lumière l'expérience de la composante africaine (noire) du genre humain, en décortiquant les symptômes et les causes de sa marginalisation et en montrant ses apports passés et futurs aux « *manières de vivre l'Humain* » ainsi que les conditions d'une pensée afropéenne et d'une refondation de l'africanité.

Léonora Miano pointe plusieurs éléments auxquels s'attaquer pour que puisse advenir une nouvelle ère pacifiée et déracialisée de la relation : la persistance des schémas inégalitaires hérités de la traite négrière et de la colonisation, toujours présents dans le fonctionnement mental de la société contemporaine ; le déficit de représentation qu'ils engendrent pour des individualités

BRÈVE

LIRE LA VILLE

Manuel pour une hospitalité de l'espace public, *Chantal Deckmyn*, Paris, La Découverte, 2020, 280 p., ISBN : 9782373680492, 28 €.

Ce livre est un véritable manifeste, argumenté et riche d'exemples, pour renouer avec les vertus éducatives, civilisatrices et citoyennes de l'espace public. Chantal Deckmyn est architecte et urbaniste, elle a aussi étudié la philosophie, la psychanalyse et la socio-anthropologie. En présentant l'espace urbain et ses habitants comme participant d'un même écosystème vivant, l'auteure révèle à quel point nos villes sont devenues des lieux hostiles et comment nos communes ont parfois perdu le sens du rassemblement, du partage et de l'accueil. Lorsque l'espace public est aménagé pour écarter les populations indésirables, il finit par maltraiter tous les humains. Tel un véritable manuel pratique pour « faire la ville autrement », l'ouvrage propose des solutions pour la rendre plus hospitalière. Richement illustré, le livre s'intéresse aux « objets de base » tels que les sols, bancs, fontaines, toilettes, kiosques, bains publics, comme aux espaces : gares, parkings… Tous jouent un rôle dans notre relation aux autres et le fait qu'on se sente bien ici ou là. Très pédagogiques, les pages « Exemples. Contre-exemples » font office de formation accélérée. Un ouvrage qui s'adresse aux élus et aux aménageurs, ainsi qu'à tous les amoureux de la poétique urbaine et aux simples promeneurs.

réduites à une communauté marquée par une image négative ; la réduction des individualités à des communautés le plus souvent dévalorisées ; l'absence de corpus littéraire afropéen ; une approche réductrice de l'universel « *qui n'a que des traits caucasiens* » dans le monde du spectacle et qui marginalise politiquement et économiquement des acteurs non caucasiens ; la négation des différences d'expériences et de points de vue entre afrodescendants (déportés dans les Amériques) et subsahariens (anciens colonisés) ; la violence économique occidentale – qu'elle appelle « occidentalité » – qui caractérise un régime et des pratiques, et non tous les Européens.

Pour ouvrir la voie à la pensée post-raciale, et post-occidentale, et incarner l'afropéanisme, Léonora Miano signale le rôle d'artistes occidentaux comme David Byrne dans la naissance du terme « Afropea » et son rôle dans l'aventure artistique séminale du groupe Zap Mama[6].

L'analyse qu'elle consacre à la pensée post-occidentale s'articule autour de la critique des pensées essentialistes. Déracialisée, la pensée afropéenne propose de s'appuyer sur la double appartenance des Noirs européens pour affirmer leur place et renouveler les imaginaires. Elle entend également refonder l'africanité par un nouveau modèle de civilisation – basée sur la pleine conscience de soi ainsi que sur les succès des Noirs et de leur coopération panafricaine – pour entrer en dialogue politique, économique et culturel avec les autres continents à travers des réseaux transculturels qui inscrivent dans le récit humain une force transformatrice déracialisée.

Avec *Afropea*, Léonora Miano invite à une réflexion sur l'universel, ou du moins sur le transculturel.

Ayi-Francisco d'Almeida
Codirecteur de l'association Culture et Développement, Grenoble
Professeur associé à l'Université Senghor d'Alexandrie, Égypte

Sortir des schémas hérités de la traite négrière et de la colonisation

NOTES

1- La lecture d'*Afropea* pourrait être utilement complétée par deux publications de Pascal Blanchard et *alii* aux éditions La Découverte : *La fracture coloniale. La société française au prisme de l'héritage colonial* (2006) et *La France noire. Trois siècles de présences des Afriques, des Caraïbes, de l'océan indien et d'Océanie* (2011).
2- Notamment *Tels des astres éteints* (Plon, 2008), *Blues pour Élise : séquences afropéennes* (Plon, 2010), *Habiter la frontière* (L'Arche, 2012), *Marianne et le garçon noir* (Pauvert, 2017).
3- Léonora Miano, « Il faut sortir du piège de la race », *L'hebdo Jeune Afrique*, 19/09/2019 ; « Je crois en la puissance du lobbying afropéen », *L'hebdo Jeune Afrique*, 19/10/ 2020.
4- « Ascendance atlantique » désigne ici les peuples d'Afrique, d'Europe et des Amériques nés du brassage lié à la traite esclavagiste.
5- « Théorie du "grand remplacement" : Renaud Camus, aux origines de la haine », *Le Monde*, article de Lucie Soullier, 09/11/2019. https://www.lemonde.fr/politique/article/2019/11/09/renaud-camus-aux-origines-de-la-haine_6018573_823448.html.
6- Albums : Zap Mama, Sabsylma, Seven.

BRÈVES

L'ART EST UNE ARME DE COMBAT FÉMINISTE

France, Argentine, Honduras et Salvador, regards pluridisciplinaires croisés, *Samantha Faubert, Fanny Jedlicki* (dir.), Rouen, Presses universitaires de Rouen et du Havre, 2020, 138 p., EAN : 979-1024013824, 19 €.

Le titre de cet ouvrage est éloquent. Comme une réponse à la violence des hommes, la « pratique artistique féministe » s'insurge : « [l]*'art féminin oppose au discours de l'art dominant des sujets et des expériences pluriels* ». Au travers de neuf témoignages, cette pratique politique est présentée sous des formes artistiques diverses permettant la diffusion d'un message et sortant les femmes de la place à laquelle le carcan patriarcal les avait reléguées. Ces témoins prennent la parole et le propos n'est réducteur ni dans l'espace, ni selon les contextes ni dans le temps. Aux mains des femmes, l'art comme arme, outil de « subversion » et d'« émancipation », permet un engagement, conscientisé ou non : une machine du « féminisme » tel qu'il est défini par les auteures. Cette mise en mouvement, dans laquelle la violence prend sa place, a une portée significative tant elle remet en cause tout ce qui aliénait et était établi pour elles.

CULTURAL POLICIES IN EUROPE : A PARTICIPATORY TURN ?

Félix Dupin-Meynard, Emmanuel Négrier, Lluís Bonet, Giada Calvano, Luisella Carnelli, Elettra Zuliani, Toulouse, Occitanie en scène, Éditions de l'Attribut, 2020, ISBN : 978-2-916002-73-6, 16 €.

Si la question de la participation n'est pas nouvelle en Europe, elle s'est réaffirmée ces dernières années comme levier d'innovation sociale et culturelle, d'émancipation individuelle, voire comme réponse possible à un déficit démocratique. Cependant, les contours de la participation restent imprécis, en raison de pratiques et de configurations multiples. Cet ouvrage (en anglais), qui recense les réflexions et travaux de divers experts européens sur la question, cherche à clarifier le sens, les potentialités et les limites de l'expérience participative dans les politiques culturelles. Avec une mise en perspective historique, le livre analyse les processus à l'œuvre dans les différents contextes nationaux en Europe et examine également le rôle joué par la participation pour répondre aux défis sociaux, territoriaux et interculturels. Il propose, enfin, une analyse de l'impact de la crise sanitaire sur le champ culturel, notamment au prisme des questions participatives.

BIBLIOGRAPHIE

SORTIR LES PROJETS CULTURE & SANTÉ DE L'INVISIBILITÉ

Culture et Santé. Vers un changement des pratiques et des organisations ? *Françoise Liot, Chloé Langeard, Sarah Montero,* Toulouse, Éditions de l'Attribut, 2020, ISBN : 978-2-916002-72-9, 16 €.

Dans leur dernière publication, Françoise Liot, Chloé Langeard et Sarah Montero partagent les résultats d'une recherche universitaire approfondie, conduite conjointement pendant quatre années sur le dispositif *Culture & Santé*, afin d'en identifier les effets sur les organisations et les pratiques professionnelles.

Cette politique publique a été lancée il y a vingt-deux ans, par convention interministérielle, afin de développer les projets culturels, l'intervention d'artistes ou encore la mise à disposition d'œuvres dans les hôpitaux et, plus largement, d'inciter aux jumelages entre les deux secteurs (culture et santé). Ces actions répondent à des objectifs de démocratisation culturelle et contribuent à rendre effectif le droit citoyen d'accès à l'art et à la pratique artistique. Or, si elles constituent des espaces d'émancipation et de liberté pour les personnes fragilisées par leur état de santé, elles viennent aussi bousculer les habitudes et les codes des domaines concernés.

Les trois chercheuses nous éclairent sur ces zones de frottement, en analysant les contextes propres à chacun des secteurs et acteurs professionnels. Elles interrogent les rapports de force à l'œuvre, le positionnement des deux secteurs vis-à-vis des projets *Culture & Santé* et leur reconnaissance au sein des organisations. Au-delà des valeurs et des objectifs, les chercheuses posent la question des moyens et des organisations mis en place pour atteindre les objectifs fixés par la politique publique et faire vivre les projets dans les meilleures conditions.

Basée sur des travaux scientifiques longs, minutieux et rigoureux – qui leur ont permis de comparer les différences d'application dans plusieurs régions –, leur analyse ne fait l'impasse sur aucune dimension susceptible d'éclairer la compréhension des enjeux.

Cet espace intersectoriel apparaît ainsi dans toute sa complexité, traversé par une grande diversité d'acteurs, de formes, de terrains d'application et de configurations (d'une région à l'autre, d'une structure à l'autre). Les rôles, enjeux et contextes professionnels de chacun sont décrits et analysés avec une grande finesse y compris selon les statuts en présence au sein des organisations.

Des tensions sont ainsi relevées entre les valeurs et la réalité des organisations et des professions, chacune soumise à ses propres priorités et contraintes. À chaque échelle – du niveau local au niveau national, individuel ou organisationnel –, des limites, voire des contradictions, sont mises en évidence, avec toute l'objectivité et la distance que réclame une démarche scientifique : la disparition du poste de référent culturel au sein du répertoire des métiers de la fonction publique hospitalière, pourtant plébiscité dans les conventions nationales et régionales et indispensable à la mise en œuvre des projets ; le cadre de rationalisation gestionnaire prégnant dans les structures de santé et dans lequel ces projets artistiques sont appelés à se développer ; ou encore la disqualification largement à l'œuvre des actions relevant de l'éducation artistique et culturelle, des artistes investis sur ce champ et des créations qui en découlent ; etc.

Les exemples sont nombreux, appuyant sur la faiblesse des moyens attribués et le manque de reconnaissance des acteurs impliqués, alors que les missions qui leur sont confiées nécessitent des compétences multiples et un investissement proche du militantisme. Les exemples cités mettent aussi en exergue la marginalité des projets eux-mêmes, confinés de toute part dans une forme d'invisibilité et soumis à des contextes fluctuants.

BRÈVE

LE PLAISIR MUSICAL ENFANTIN

Dans les ateliers de la Cité de la musique-Philharmonie de Paris, *Akim Oualhaci, Karim Hammou, Elsa Zotian*, Paris, ministère de la Culture, Culture Études, 2020, 32 p., ISBN : 978-2-11-139974-7.

Inaugurée en 2015, la Cité de la musique-Philharmonie de Paris a notamment pour mission la transmission de la culture musicale et propose, dans ce but, des ateliers d'initiation à la musique à destination des enfants et de leur famille. Ces ateliers constituent des espaces d'observation privilégiés pour saisir les émotions musicales individuelles et relationnelles nées de l'expérience musicale. Menée au cours de la saison 2017-2018, l'enquête a consisté à analyser les manifestations émotionnelles propres à l'expérience esthétique musicale chez les enfants et leurs parents participant à ces ateliers thématiques. Un peu plus de 200 émotions ont été identifiées, puis « recodées » en 22 descripteurs émotionnels dont 10 rassemblent la plupart des émotions observées, parmi lesquelles : l'enthousiasme, l'attention, la dissipation, ou encore la surprise ou l'ennui.

Le tableau dressé peut paraître bien sombre et les sources de résistance au changement nombreuses, mais ces travaux permettent aussi de formuler des recommandations pertinentes. Au-delà de la réponse apportée à la question de l'impact des projets *Culture & Santé* sur les pratiques et organisations, ils constituent une ressource précieuse qui ne peut que contribuer à une meilleure connaissance mutuelle et appeler à des ajustements… car chaque obstacle décrit peut être transformé en levier d'action !

Ainsi, cet ouvrage porte de nombreux ingrédients susceptibles d'améliorer les contextes de travail, de renforcer les projets aussi bien que la politique à l'étude. Il est lui-même amené à prendre part à une nouvelle forme de médiation appelée par les chercheuses, qui consiste en une fonction « partagée » de passeur entre deux mondes.

Laetitia Mailho
Directrice de l'association Arts et Santé, La Manufacture

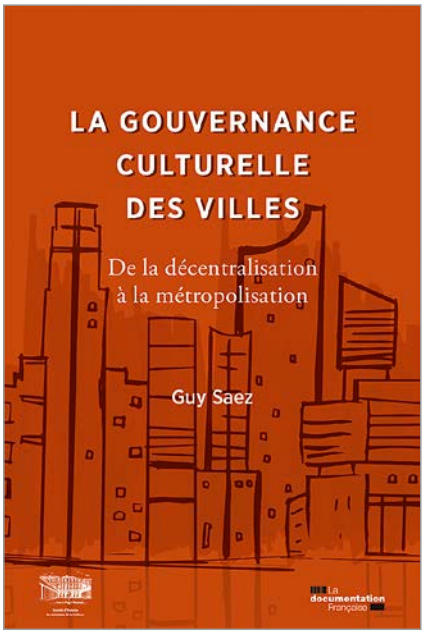
BRÈVE

L'ART QUI GUÉRIT

Pierre Lemarquis, préface de *Boris Cyrulnik*, Paris, Éditions Hazan, 2020, 192 p., EAN : 9782754111119, 25 €.

Si les philosophes ont, les premiers, pressenti l'impact du beau et de l'art sur le cours de notre existence, notre humeur, notre état d'esprit et notre santé, leurs thèses sont désormais confirmées par les neurosciences qui nous révèlent comment notre cerveau – et, par là, notre corps – entre en résonance avec la création artistique sous toutes ses formes. On sait aujourd'hui que l'art sculpte notre cerveau et s'avère indispensable à notre vie. Tuteur de résilience, il élargit aussi notre vision du monde et nous métamorphose dans un processus de guérison, voire de renaissance. Pierre Lemarquis nous invite à visiter une exposition imaginaire afin de nous faire partager son expérience de l'art qui guérit, depuis la préhistoire jusqu'à nos jours.

Vient de paraître



Guy Saez**,** *La gouvernance culturelle des villes. De la décentralisation à la métropolisation,* Comité d'Histoire du ministère de la Culture, Paris, La Documentation française, juin 2021, 536 p., ISBN 978-2-11-157251-5, 22 €.

Ce livre retrace la trajectoire des politiques culturelles des villes depuis la création du ministère des Affaires culturelles jusqu'aux années 2020. En suivant le fil rouge de la coopération entre l'État et les collectivités, il met à jour le dilemme structurel du gouvernement d'un domaine d'action publique toujours en tension entre l'affirmation d'une culture d'excellence et les demandes de reconnaissance d'expressions relevant des cultures populaires.

La gouvernance se déploie en trois régimes d'action publique successifs. La décentralisation culturelle (1960-1980) jette les bases d'une grammaire politique partenariale État-villes bien avant que n'intervienne la réforme de décentralisation des compétences de 1982-1983. Les villes s'engagent alors sur la voie de la territorialisation des politiques publiques, épaulées par leurs puissantes ressources financières et la professionnalisation de leurs cadres (1980-2000). Depuis le début du XXIe siècle, l'emprise des références intellectuelles puisées dans la mondialisation telles que l'économie politique culturelle, la ville créative, les droits culturels, entraîne une métropolisation de la culture.

Bien que les grandes villes soient aujourd'hui confortées dans leur rôle de centres de commandement culturel, le principe de coopération qui avait assuré leur dynamisme est désormais à bout de souffle. Face aux crises (financière, sanitaire) que traverse la société, la tentative de le régénérer *via* les récentes réformes législatives ne semble pas en mesure de le restaurer ni d'inventer un nouveau modèle de politique culturelle.

Guy Saez est directeur de recherche émérite au CNRS (laboratoire PACTE, université de Grenoble-Alpes). Il est l'auteur, entre autres publications, de *L'État sans qualités* (avec Claude Gilbert, PUF, 1982), de *Politiques culturelles et régions en Europe* (avec Mireille Pongy, L'Harmattan, 1999), *Le Patrimoine saisi par les associations* (avec Hervé Glevarec, La Documentation française, 2002). Il a dirigé, avec Jean-Pierre Saez, *Les Nouveaux Enjeux des politiques culturelles. Dynamiques européennes* (La Découverte 2012).

BIBLIOGRAPHIE

LES DROITS CULTURELS : CONTINUITÉ OU RUPTURE ?

Du partage des chefs-d'œuvre à la garantie des droits culturels : ruptures et continuité dans la politique culturelle française, colloque des 19 et 20 décembre 2019, Vénissieux, La passe du vent, coll. Faire cité, 2020, 388 p., ISBN : 978-2-84562-363-7, 15 €.

Actes d'un colloque organisé en 2019, ce nouvel ouvrage du Comité d'histoire rassemble des contributions et témoignages sollicités pour le soixantième anniversaire du ministère de la Culture. Comme l'indique son titre, c'est au projet idéologique et politique du ministère que cette manifestation avait été consacrée.

Ces actes comprennent, pour chacun des quatre chapitres, une communication suivie d'une « discussion » – seules évoquées ici –, puis une table ronde et de courts textes ou témoignages. P. Ory et L. Martin s'attachent d'abord à historiciser la formulation des droits culturels. Pour le premier, la consécration du mot « diversité » au sein de l'Unesco achève un processus où l'historien « *aperçoit des hégémonies nouvelles : culturaliste, identitaire et anglo-saxonne* ». S'agissant des droits culturels, il distingue deux modèles : celui du *Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels* porteur d'une ambition générale et limitée d'accès à la culture, et celui de 2007 (*Déclaration de Fribourg*) où les droits culturels hésiteraient entre incertitudes (sur la notion de communauté culturelle) et contradictions (entre droits culturels des individus et droits culturels des groupes sociaux). L. Martin, suivant le balancier entre démocratisation et démocratie, évoque avec sévérité l'entrée en jeu des droits culturels dont il pointe l'imprécision et le flou. Sa conclusion se veut interrogative, ses dernières phrases exprimant toutefois une vision personnelle et inquiète des droits culturels : « […] *liés à une quête parfois forcenée des origines, de l'authenticité pure et parfaite, d'une identité univoque, la proclamation des droits culturels peut aussi conduire au rejet de toute forme d'échanges, de compromis, d'ouverture à l'autre* […] ».

P. Meyer-Bisch montre que les droits culturels interrogent nos façons de penser les politiques culturelles ; non par l'introduction de logiques libérales, identitaires ou communautaires (précédemment évoquées), mais en invitant à une série de décloisonnements : sortir d'une vision de « *la culture sans sujets* » pour lui préférer une approche de l'activité culturelle comme espace de relations entre des personnes ; mettre en cause le découpage d'un « secteur culturel » au profit d'approches plus transversales ; enfin, plutôt que de compter sur la force prêtée aux œuvres, il s'agirait de travailler la relation entre la puissance du domaine culturel et celle de chacun·e ; un droit culturel étant « *un droit de s'approprier des références culturelles aptes à "instruire" ses libertés et ses responsabilités* ».

A. Fléchet ne suit pas ces propositions mais prolonge plutôt les analyses concernant la marque de la décolonisation sur les travaux de l'Unesco et « *la montée en puissance des notions de diversité, de patrimoine et d'identité culturelle* ». Elle note le difficile inventaire des droits culturels et n'échappe pas à la question décidément récurrente : les droits culturels sont-ils individuels ou collectifs ? Si l'auteure range la *Déclaration de Fribourg* du côté des approches individualistes, elle fait, comme P. Ory, l'hypothèse d'un facteur culturel : Fribourg est en Suisse et P. Meyer-Bisch en a la nationalité ; ce qui serait à l'origine du paradoxe des droits culturels (« *un substrat individualiste de ce qui peut apparaître comme une défense et illustration du communautarisme* ») et la cause de la difficile traduction des droits culturels en politiques publiques.

Dans sa communication, C. Romainville, rappelle d'abord le rôle de M. Hicter qui, en Belgique, dès les années 1950, a formulé une stratégie de démocratie culturelle alternative à la démocratisation, avant de regarder ensuite ce que les droits culturels font aux politiques culturelles. Reconnaissant leur caractère « *relativement nébuleux* », elle ne valide toutefois pas l'idée de l'extension des droits culturels « *aux préoccupations liées à l'identité culturelle* ». À partir de différentes sources normatives, elle énumère sept groupes de droits dont elle tire des obligations pour les États, puis montre « *que la relation entre le droit de participer à la vie culturelle et les politiques culturelles se révèle complexe, variable, incertaine, souvent implicite* ». Elle estime que « *l'accumulation des objectifs a complexifié la lisibilité des politiques culturelles* », les rendant ainsi perméables – en vue d'une clarification – à « *la grammaire des droits culturels* ». C. Romainville termine sa réflexion par une analyse des risques et potentialités de l'intégration des droits culturels aux politiques culturelles. Du côté des potentialités : la « fondamentalité » de ces politiques ; l'interdiction de tout recul sensible (*standstill)* dans la réalisation des droits fondamentaux ; la nécessité de penser de manière complémentaire démocratie et démocratisation culturelles ; la possibilité offerte aux politiques culturelles de « *s'inscrire dans une certaine méthodologie des rapports entre droits humains et politiques publiques* ». Du côté des risques, on note que le communautarisme n'est pas une hypothèse retenue. L'auteure préfère reconnaître que les droits culturels ont été peu investis pour lutter contre les inégalités culturelles ou la marchandisation de la culture. Elle évoque aussi le risque d'un « *langage technocratique* » dépolitisant, mais estime en fin de compte que « *les droits culturels appellent surtout de vigoureux débats démocratiques et l'élaboration, la mise en œuvre et l'évaluation, par le politique, la société civile et les citoyens, de politiques culturelles audacieuses* ».

G. Saez se place à son tour sur le terrain de l'historicité afin d'examiner l'institutionnalisation des droits culturels : continuité ou rupture ? Considérant que les politiques culturelles ont été traversées à la fois par la démocratisation et la participation, la reconnaissance des droits culturels ne ferait que prolonger cette dualité. Le repérage des ruptures est plus difficile, mais il considère que le respect des droits culturels notamment favorise l'expressivité de chacun·e au détriment des formes représentationnelles**.** Pointant à son tour les incertitudes quant à leur dimension individuelle ou collective, il retient essentiellement de ces droits la possibilité « *d'affirmer la légitimité de ses préférences culturelles* ». Sa discussion se termine sur la rupture juridique apportée par les dispositions relatives aux droits culturels de la loi LCAP (2016). Cette juridicisation relativement nouvelle des politiques culturelles relèverait d'une tentative de reconstitution des pouvoirs et du capital symbolique de l'État et introduirait dans la politique culturelle « *d'autres valeurs que celles de la qualité artistique* ». G. Saez voit dans ce texte une tentative de resubstantialiser un projet « *devenu impalpable et évanescent* » mais doute que ce soit « *une politique culturelle adaptée à son siècle* ».

M. Delmas-Marty ouvre le dernier chapitre par une intervention consacrée à l'articulation entre droits culturels et humanisme juridique. La réflexion proposée apporte une contribution substantielle aux questions habituellement posées. C'est notamment le cas lorsqu'elle reprend à son compte la notion de « capabilité » d'A. Sen : « *on commence à comprendre que donner à une personne accès aux droits de l'homme, c'est la rendre plus apte à exercer ses droits* ». Elle observe toutefois que la référence à la diversité culturelle oblige à « *concilier le pluralisme des droits culturels (ou interculturels) et l'universalisme des autres droits de l'homme* ». Elle va donc soumettre deux propositions : s'appuyer sur les interdépendances nées de la mondialisation pour faire des droits culturels de véritables « *droits interculturels* » et « *déconstruire la prétention de toute culture dominante à incarner l'universel afin de réhabiliter dans leur dignité propre les formes culturellement diverses de l'humanisme* »[1].

À sa suite, M. Cornu et N. Wagener redonnent de la visibilité à la *Déclaration des droits de la culture* (1987) qui, comme l'ont montré en creux les autres contributions, a disparu de l'histoire des droits culturels. Adoptée dans la lignée des États généraux de la culture, cette déclaration, durant les années 1990, a inspiré les débats permettant d'opposer « l'exception culturelle » à la libération de certains marchés. Elle portait une conception de la culture, relevant des « communs », comme une chose « *à laquelle on n'impute pas des droits* […]*, mais que l'on protège – protection dont il découle* […] *des droits et des obligations distribués socialemen*t ». Les travaux de l'Unesco vont cependant opérer un glissement de l'exception culturelle vers la diversité des expressions culturelles en se plaçant sur le terrain des droits humains. M. Cornu et N. Wagener montrent par ailleurs que la Communauté européenne s'est attachée à la protection des créateurs. Les droits de la culture auraient ainsi été progressivement écartés au profit « *du droit économique et des droits fondamentaux* ».

BRÈVE

CULTURE ET MÉTROPOLE

Une trajectoire montpelliéraine, *Emmanuel Négrier, Philippe Teillet*, Paris, Éditions Autrement, 2021, 112 p., ISBN : 978-2-7467-5979-4, 7,50 €.

Au-delà d'un certain effet de mode, la métropole est devenue un enjeu de débat politique et citoyen. Le terme renvoie à une diversité de situations territoriales et de dynamiques, notamment en matière culturelle. Emmanuel Négrier et Philippe Teillet examinent la manière dont les métropoles mobilisent la culture et les articulations complexes entre le niveau communal et le niveau métropolitain. L'ouvrage se poursuit par une analyse fine du cas montpelliérain, souvent considéré comme pionnier en matière culturelle, dans une double dimension : politique et culturelle. Stratégie métropolitaine, jeux politiques, inscription dans un espace régional renouvelé… les auteurs abordent la manière dont s'incarne l'altérité à Montpellier – en tant que « *croisement entre une dimension stratégique, des pratiques culturelles et des identifications territoriales* » – et décryptent ce qui fait de Montpellier une métropole culturelle.

La lecture de ces actes donne parfois l'impression d'assister à un « droits culturels *bashing* » comme le note C. Blondeau (le Grand T, Nantes) lors d'une table ronde. Impression d'autant plus troublante que plusieurs intervenant·e·s, non des moins prestigieux, déclarent mal connaître ce sujet. Dans sa conclusion, M. de Saint-Pulgent estime que la réflexion doit être encore approfondie. Pourtant, les communications, historiques en particulier, ont bien rappelé à quel point la question des droits culturels était abondamment documentée. La dispersion de ces droits dans différents instruments internationaux est maintenant connue, comme la sensibilité de leurs contenus aux évolutions géopolitiques. Raison de plus pour s'attacher aux travaux de synthèse – ceux du groupe de Fribourg missionné à ce sujet par les Nations-Unies ou de juristes comme C. Romainville – afin de ne pas s'appesantir indéfiniment sur les imprécisions ou tensions internes à leurs textes originels. Raison aussi pour privilégier désormais les retours d'expérience à défaut de soumettre aux mêmes exigences critiques le « partage des chefs-d'œuvre ».

Philippe Teillet
Maître de conférences en science politique.
Responsable du parcours « Direction de Projets Culturels »,
Université de Grenoble Alpes - Sciences Po Grenoble

Les droits culturels : continuité ou rupture ?

NOTE

1- S. Guérard de Latour, « L'humanisme, une valeur à partager entre différentes cultures », *L'Observatoire*, n°49, 2017, cité par M. Delmas-Marty, p. 289.

TITRES PARUS

l'Observatoire
LA REVUE DES POLITIQUES CULTURELLES

2021/1 **N°57** Ce que les arts nous disent de la transformation du monde
2020/2 **N°56** Pour un autre récit de la diversité
2020/1 **N°55** Le droit d'auteur sous toutes ses facettes
2019/2 **N°54** La culture à l'âge de l'intercommunalité
2019/1 **N°53** Cultures de la Nuit : quels enjeux et quels défis ?
2018/2 **N°52** Tiers-lieux : un modèle à suivre ? **(épuisé)**
2018/1 **N°51** La médiation culturelle : ferment d'une politique de la relation **(épuisé)**
2017/2 **N°50** Le désir d'événement
2017/1 **N°49** Droits culturels : controverses et horizons d'action
2016/2 **N°48** Les géo-artistes : nouvelles dynamiques pour la fabrique urbaine
2016/1 **N°47** Culture et créativité : les nouvelles scènes
2015/1 **N°46** Les enfants, les jeunes et l'art : perspectives internationales
2014/2 **N°45** L'Inventaire général du patrimoine culturel : bilan d'une décentralisation
2014/1 **N°44** Vies et statuts de l'artiste
2013/2 **N°43** Décentralisation et culture : vers un grand chambardement ?
2013/1 **N°42** Éducation artistique et culturelle : pour une politique durable
2012/2 **N°41** Art, culture et philosophie : matière à penser
2012/1 **N°40** La participation des habitants à la vie artistique et culturelle
2011/2 **N°39** Multidisciplinarité, interdisciplinarité, indisciplinarité
2011/1 **N°38** Ce que disent les artistes
2010/2 **N°37** L'ère numérique : un nouvel âge pour le développement culturel territorial
2010/1 **N°36** La ville créative : concept marketing ou utopie mobilisatrice ?

POUR COMMANDER OU S'ABONNER
Tarifs et formulaire en ligne : www.observatoire-culture.net
Informations, devis : ventes@observatoire-culture.net ; tel. 04 76 44 95 04
Prix du numéro : 19 € (France, DOM-TOM) / 23 € (International, UE)

LA REVUE EST DIFFUSÉE EN LIGNE SUR CAIRN.INFO
En version gratuite :
- Sommaires et résumé des dossiers
- Les numéros 32 à 48 et les 5 hors-séries en téléchargement
- Éditos et bibliographies
- Les premières lignes de tous les articles.

En version payante :
- La consultation des articles au format pdf pour les numéros 49 à 57
- L'achat de numéros en version électronique
- L'abonnement aux numéros papier et l'accès à tous les numéros en ligne (réservé aux particuliers)

L'Observatoire des politiques culturelles (OPC) est un organisme national, conventionné avec le Ministère de la Culture et de la Communication. Il bénéficie également du soutien de la Région Auvergne-Rhône-Alpes, du Conseil départemental de l'Isère, de la Ville de Grenoble et de Sciences Po Grenoble. Son projet se situe à l'articulation des enjeux artistiques et culturels et des politiques publiques territoriales, du local à l'international. Il accompagne les services de l'État, les collectivités territoriales – élus, responsables de services et d'équipements –, les acteurs artistiques et culturels et leurs réseaux dans la réflexion sur les politiques culturelles territoriales et leur mise en œuvre. Son positionnement singulier entre le monde de la recherche, de l'art et de la culture et des collectivités publiques lui permet d'être un interlocuteur pertinent pour éclairer la réflexion, suivre et impulser les innovations et le développement de l'action publique. À la fois force de proposition et d'analyse, l'OPC a acquis depuis sa création, en 1989, une expérience significative des politiques territoriales en Europe comme en région.

l'Observatoire
LA REVUE DES POLITIQUES CULTURELLES

1, rue du Vieux-Temple 38 000 Grenoble
Tél. : +33 (0)4 76 44 33 26

Courriel : contact@observatoire-culture.net
Site : www.observatoire-culture.net
Présidente de l'association : Anita Weber
Directeurs de la publication : Vincent Guillon, Emmanuel Vergès
Rédactrice en chef : Lisa Pignot
Secrétariat : Hélène Monin, Samia Hamouda, Sylviane Merenchole
Comité de rédaction : Pascale Ancel / Françoise Benhamou / Luis Bonet / Marie-Christine Bordeaux / Biserka Cvjeticanin / Aurélie Doulmet / Vincent Guillon / Cécile Martin / Lisa Pignot / Jean-Pierre Saez / Guy Saez / Philippe Teillet / Thomas Vasseur / Emmanuel Vergès / Emmanuel Wallon.

Iconographie de couverture :
En Marge !, conception scénique et dramaturgie de Joris Mathieu et Nicolas Boudier, création 2020 Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon © Nicolas Boudier
Conception graphique : pixelis-corporate.fr
Relecture : Emmanuelle Bognaux
Mise en page : Cnossos
Secrétariat de rédaction : Lisa Pignot, Aurélie Doulmet

Ont collaboré à ce numéro :
Laurence Allard, Yanita Andonova, Benoît André, Jack Aubert, Stéphanie Aubin, Franck Bauchard, Rocio Berenguer, Céline Berthoumieux, Raphaël Besson, Laetitia Boulle, Bruno Cohen, Noël Corbin, Sarah Cordonnier, Valérie Cordy, Christelle Creff, Ayi-Francisco d'Almeida, Aurélie Doulmet, Lionel Dujol, Francis Gelin, Mathilde Gouteux, Maxence Grugier, Vincent Guillon, Thomas Huchon, Lauren Huret, Alice-Anne Jeandel, Anne Jonchery, Camille Jutant, Emmanuelle Lallement, Marie Leenhardt, Pierre Lévy, Laetitia Mailho, Joris Mathieu, Achille Mbembe, Hélène Monin, Samuel Périgois, Valérie Perrin, Sylvie Pflieger, Lisa Pignot, Jean-Pierre Saez, Laurent Sellier, Philippe Teillet, Clément Thibault, Patrick Thil, Fred Turner, Mathieu Vabre, Joël Vacheron, Thomas Vasseur, Emmanuel Vergès, Loup Wolff.

Fabrication : Imprimerie Courand & Associés
Tél. : 04 78 32 23 19
N°ISSN : 1165-2675 (imprimé)
N°ISSN : 2553-615X (en ligne)
Dépôt légal, 3e trimestre 2021

L'association Observatoire des politiques culturelles est conventionnée avec le ministère de la Culture et de la Communication, la Région Auvergne-Rhône-Alpes, le Conseil départemental de l'Isère, la Ville de Grenoble, Sciences Po Grenoble.

L'Observatoire des politiques culturelles est soutenu par :

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

La Région Auvergne-Rhône-Alpes

isère LE DÉPARTEMENT

VILLE DE GRENOBLE

SCIENCES PO Grenoble | UGA

Ce numéro a été réalisé en partenariat avec :

PRÉFET DE LA RÉGION GRAND EST
Liberté
Égalité
Fraternité

agence culturelle grand est

cité musicale metz

metz

UNESCO
Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture
METZ
Ville UNESCO Musique
Membre du réseau des villes créatives

Metz Métropole
COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION

CONSTELLATIONS DE METZ
FESTIVAL INTERNATIONAL D'ARTS NUMÉRIQUES

ÉDITO

Vincent Guillon, Emmanuel Vergès
Onze dilemmes de politique culturelle pour le numérique

TRIBUNE

Noël Corbin
Nouvelle organisation, nouveau projet politique : un ministère en mutation ?

DOSSIER

Anne Jonchery, Loup Wolff
La recomposition digitale des pratiques culturelles

Stéphanie Aubin
Le Hub des métallos, un terrain de jeu digital pour faire l'expérience de l'art autrement

Sylvie Pflieger, Yanita Andonova
Le spectacle vivant à l'aune de la privation culturelle

Benoît André, Laurent Sellier
Entre contrainte et créativité : le spectacle vivant face à l'offre culturelle digitale

Franck Bauchard
Le théâtre à distance à l'ère du numérique

Rocio Berenguer, Joris Mathieu
Outils numériques et spectacles vivants : de l'humain dans la machine

Jean-Pierre Saez
Humaniser la civilisation numérique : un défi culturel

Emmanuelle Lallement
De la culture aux cultures numériques : un regard anthropologique

Clément Thibault
Les arts numériques, ce nouveau paradigme

Jack Aubert
Les « transfos digitales » : une dimension relationnelle de plus en plus présente

Valérie Cordy
Pour un enseignement du numérique en école d'art : généalogie, fiction et expérience du code

Valérie Perrin
Pourquoi collectionner les œuvres d'art numérique ? Ou de la nécessité de la collection publique

Fred Turner
Pour transformer l'art, nous devons changer de culture

Pierre Lévy
L'intelligence collective aujourd'hui

Laurence Allard
Culture mobile « algo-rythmée » : TikTok comme scène globalisée des causes mobilisatrices #BlackLivesMatter, #digitalintifada

Lauren Huret
Les « nettoyeurs » du Web, ou le côté obscur d'Internet

Achille Mbembe
Résister au « brutalisme » du monde contemporain à l'ère numérique

Thomas Huchon
Aiguiser notre sens critique face aux médias et à l'information : un enjeu éducatif de premier plan

Sarah Cordonnier, Camille Jutant
La médiation aux marges : circulation des savoirs et cultures subalternes en ligne

Lionel Dujol
Accès aux savoirs et pouvoir d'agir citoyen : le défi des bibliothèques au sein d'une société numérique

Céline Berthoumieux, Mathieu Vabre
Faire évènement, faire équipe, faire corps

Raphaël Besson, Mathilde Gouteux
Révéler les externalités des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques

Patrick Thil
« L'émotion partagée demeure préférable à l'émotion vécue seule et en solitaire »

Bruno Cohen
Le principe d'incertitude comme force motrice dans la production d'un récit métropolitain

Christelle Creff
Offre culturelle en ligne : un terrain de plus en plus investi par les opérateurs nationaux et territoriaux

19 €
N° 58 ÉTÉ 2021
Observatoire des politiques culturelles
1, rue du Vieux Temple, 38000 Grenoble
contact@observatoire-culture.net
Tél. +33 (0)4 76 44 33 26
www.observatoire-culture.net

CAIRN.INFO
https://www.cairn.info