



MINISTÈRE DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Transcription du discours de la ministre de la Culture, Rima Abdul Malak, pour la clôture de la 8e édition de « Think Culture », organisée par News Tank Culture

Paris, le 05/09/2023

C'est la rentrée. Et une rentrée culturelle digne de ce nom c'est forcément avec Newstank. Bravo à Newstank de nous permettre ce rendez-vous désormais rituel. Et une rentrée culturelle digne de ce nom, c'est forcément dans un lieu culturel, visionnaire, inspirant, fédérateur, innovant comme le centre Pompidou. Merci cher Laurent Le Bon de nous accueillir ici. L'année dernière, c'était une évidence pour parler de transition écologique tant le centre Pompidou était pionnier en la matière. Et c'est une évidence aussi pour parler du numérique, puisque la politique numérique occupe une place centrale au centre Pompidou depuis longtemps.

Le centre Pompidou était précurseur dans la médiation numérique. Il a été le premier lieu d'exposition d'arts numériques en France, précurseur avec le centre Pompidou virtuel et pionnier dans l'acquisition d'œuvres NFT.

Le centre Pompidou a été inauguré en 1977, soit quelque part entre les débuts d'Internet et la création du Web. Mais le centre Pompidou a été, pendant ces années, à la fois acteur et témoin du développement incroyable du numérique.

Depuis 30 ans, ce phénomène s'est considérablement accéléré, a radicalement transformé nos modes de vie, notre rapport aux autres et notre pratique de la culture, c'est ce qui nous réunit aujourd'hui. Et la pandémie de Covid, on en a tous fait l'expérience, a fait accélérer ces mutations, a fait accélérer cette bascule des usages numériques, notamment chez les jeunes.

Je le répète souvent, ma priorité absolue, c'est la jeunesse. C'est pour ça que j'ai tenu aujourd'hui, vous avez dû voir quelques témoins du pass Culture, à entendre ces jeunes aussi parler de leur rapport à la culture. Merci à eux d'être là. J'ai eu vent de tout ce qu'ils ont apporté à vos échanges.

Je rencontre à chacun de mes déplacements des jeunes de la culture partout en France et c'est fascinant d'écouter ce qu'ils ont à nous dire pour améliorer la politique culturelle et être au plus près de l'évolution de leurs usages.

Par exemple, 600 000 jeunes ont visité le centre Pompidou sur Twitch grâce à un influenceur qui s'appelle Etoiles, un exemple parmi d'autres.

Pour élargir et renouveler les publics des lieux culturels, la stratégie numérique, la stratégie digitale, c'est aujourd'hui un enjeu absolument central. Il faut aller chercher le public de demain là où il est aujourd'hui, c'est-à-dire en ligne. C'était ça toute l'ambition du pass Culture : avoir un outil complètement numérique, géolocalisé, proche des usages des jeunes, mais qui soit, cette clé d'entrée, cette ouverture d'horizon pour découvrir la variété, tout ce que les structures culturelles proposent au plus près de chez eux.

Évidemment, cette stratégie numérique, vous avez votre manière à vous de la porter avec vos valeurs, avec votre programmation, avec les artistes que vous connaissez, avec votre créativité, avec votre

générosité qui font cette identité culturelle numérique sur la stratégie digitale que vous portez, vous avez tous les atouts pour le faire. Vous êtes un peu des passeurs d'imagination et le numérique doit ressembler à ce que vous êtes derrière l'écran pour donner envie à ces jeunes.

Je sais que, par exemple, Néna qui a grandi en Seine-et-Marne, s'est ouverte à la musique, qu'elle a découvert un concert de quatuor à cordes, l'art contemporain et tant de choses avec le pass Culture. Déborah qui vit en Seine-Saint-Denis avec ses six sœurs, a pu grâce au pass Culture devenir fan de ballet, s'acheter une guitare et emmener ses sœurs à des découvertes culturelles. Margot aussi nous a parlé de l'enjeu pour les jeunes de vivre des expériences. Et ces expériences elles sont forcément hybrides entre le réel et le virtuel. Et quoi de plus fort, de plus intense, que l'expérience de la culture ? Merci pour tous vos témoignages. J'espère que ça va inspirer tous nos professionnels ici.

Je me souviens encore quand je travaillais à New York. Je m'étais beaucoup intéressée à la stratégie digitale des musées, des salles de spectacle, etc. J'avais rencontré des community managers, ces responsables de stratégie digitale. Ce ne sont pas des gros mots, c'est un poste qui n'existe pas vraiment dans notre vie culturelle. Il va falloir le développer, il faut qu'on y soit vigilant tous ensemble. Il faut que ces postes soient davantage au cœur des politiques de l'Etat et de notre logistique.

Je me souviens par exemple de la responsable de la stratégie digitale du Jewish Muséum à New York qui n'était pas un des musées les plus importants de la ville mais qui avait le taux de fréquentation de jeunes les plus élevé de tous les musées de New York. J'étais allée la rencontrer et j'étais impressionnée de ce qu'elle nous racontait, de leur stratégie qui était à la fois très créative et ludique, mais qui amenait les jeunes à s'intéresser à l'histoire, à des sujets aussi patrimoniaux et pas que des sujets geek, entre guillemets.

Et ce qu'elle disait, c'était que miser sur le numérique ne veut pas dire être partout, sur tous les réseaux, tout le temps, faire toujours plus et inonder les réseaux de posts. C'était, au contraire, une stratégie très ciblée, faire mieux sans forcément faire plus.

Nos opérateurs sont là à vos côtés pour vous accompagner en termes de formation, d'expériences, à multiplier partout pour qu'on s'améliore en matière de stratégie digitale.

Je pense vraiment qu'on a besoin d'une révolution marketing de notre offre culturelle. J'espère que vous ne m'en voudrez pas d'utiliser ces mots.

Et le pass Culture est vraiment un levier pour vous pour ça, utilisez-le. Ça ne sert à rien de mettre les offres de spectacle s'il n'y a pas toute une stratégie derrière pour leur donner envie de venir, de revenir. Les jeunes ne sautent pas sur les places spontanément.

En tout cas, cette hybridation entre le réel et le virtuel est devant nous, c'est la clé. J'ai lu, cet été, je vous le conseille, un livre qui s'appelle *The Game* d'Alessandro BARICCO, fantastique écrivain italien. Il explique ça, entrer dans un monde grâce à deux forces motrices, le réel et le virtuel et la distinction entre les deux se réduit à une frontière secondaire, puisque tous deux se fondent en un plan unique qui génère dans son ensemble la réalité. D'ailleurs, le virtuel rend le réel unique. Il le rend plus désirable encore par cette émotion devant un tableau, un concert, devant un livre.

Je voulais vous donner quelques exemples d'initiatives inspirantes qui correspondent à des projets que nous avons soutenus par différents leviers et notamment par le plan France 2030 ou par nos opérateurs comme le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et l'administration centrale...

En matière de lecture et de jeux vidéo. C'est l'une de mes obsessions : comment faire pour que les enfants et les jeunes reprennent goût à la lecture sans pour autant les décourager de jouer aux jeux vidéo ? Avec, par exemple, un projet qui s'appelle « la Biblioquète » pour inciter les 8-12 ans à lire les

grands classiques de la littérature française. C'est un projet de réalité augmentée pour immerger les lecteurs dans un monde onirique fictif où ils alternent entre les moments de lecture et de jeu vidéo. C'est un financement France Télévisions et CNC. C'est pour vous montrer les expérimentations sur lesquelles on peut s'appuyer pour construire une nouvelle stratégie.

En matière de patrimoine, je vous conseille d'aller voir « Éternelle Notre-Dame » dans les anciens parkings de Notre-Dame, réalisé par EMISSIVE, qu'on a soutenu à plusieurs reprises dans le cadre de France 2030. C'est une séance de réalité virtuelle plus, plus, de très haute technologie et de très haute émotion qui nous fait complètement vibrer et découvrir la cathédrale comme jamais. Et je pense vraiment que toute personne qui aura fait cette expérience sera au rendez-vous de la visite de la cathédrale à la ré-ouverture, j'en suis persuadée.

Dans le domaine du spectacle vivant, il y a un projet qui m'a beaucoup plu, « La veilleuse » par la compagnie « 14:20 », également soutenu par France 2030, qui permet de renouveler complètement l'expérience théâtrale en créant des pièces qui mêlent des comédiens vraiment présents sur scène et des hologrammes hyper réalistes. Le tout sans lunette, sans casque, sans écran, sans porter des sacs-à-dos, à voir absolument aussi, je vous le recommande.

Autre exemple, j'ai cité le premier NFT du Centre Pompidou, mais il y a aussi l'opéra de Paris qui s'est lancé dans cette voie.

Essayons de favoriser, on est là pour ça, pour vous accompagner, ces expérimentations entre le monde physique et le monde virtuel. N'hésitez pas à vous rapprocher des services du ministère, de nos opérateurs. On est là pour vous accompagner. Facilitons ces expérimentations.

Vous avez beaucoup parlé de l'intelligence artificielle, un sujet qui agite la société depuis des mois et qui commence vraiment à intéresser le grand public avec ChatGPT, Midjourney, etc... Évidemment, j'entends les craintes qui s'expriment. Chaque révolution technologique fascine autant qu'elle inquiète.

Et les innovations qui faisaient très peur à certaines époques font aujourd'hui vraiment partie de notre quotidien. Souvenez-vous quand la photographie est née, les peintres pensaient qu'ils allaient mourir : les peintres ne sont pas morts. Ça a fait éclore des photographes fantastiques et la peinture existe toujours. Quand la télévision est arrivée, on a pensé que ça allait tuer le cinéma mais, même s'il y a eu des passes plus difficiles pour les salles de cinéma, le cinéma s'est réinventé et la télévision n'a pas tué le cinéma, etc... Je pourrais vous donner énormément d'exemples. Vous voyez, je suis d'un tempérament optimiste et je veux d'abord voir le meilleur qu'on peut tirer de l'intelligence artificielle.

Je parlais, par exemple, de Notre-Dame à l'instant. Peu de gens savent que l'intelligence artificielle analyse des milliers de pages de registres manuscrits du XIVe siècle pour aider à reconstruire la Cathédrale.

L'intelligence artificielle, ça peut vraiment être aussi une chance pour les publics, pour les artistes. C'est une forme aussi de démocratisation culturelle, avec plus de créateurs, plus d'offres. C'est surtout un formidable outil de créativité au service des artistes. Il faudrait d'ailleurs voir ces innovations comme un allié, comme une aide, et non pas comme un ennemi ou un obstacle à la créativité.

Évidemment, il y a tout un tas de questions qui nous préoccupent, qui sont absolument légitime, notamment sur l'évolution des métiers qui existent déjà. Quels sont les métiers qui vont évoluer ? Ceux qui vont apparaître ? Comment mieux former les nouvelles générations et les générations actuelles à l'IA ? Comment, bien sûr, protéger les droits, les droits d'auteur, les droits voisins ?

Des questions nous préoccupent aussi en matière d'information et c'est un immense sujet. Comment garantir une information fiable, quand on peut trafiquer si facilement, maintenant, les images, les sons,

les vidéos, les textes ? Comment faire en sorte que ces grands modèles d'IA, comme ChatGPT, reflètent davantage la culture française, pas uniquement une vision anglo-saxonne du monde.

Quels sont les impacts sociaux, éthiques, écologiques ?

Ces questions sont très vastes et nous, au ministère de la Culture, on ne peut pas, seuls, y répondre. On y travaille depuis plusieurs mois avec le ministère de l'Économie et de l'Industrie et du Numérique. Et la Première Ministre a annoncé, la semaine dernière, l'installation prochaine d'un Conseil stratégique de l'intelligence artificielle. Il est évidemment prévu que ce Conseil traite aussi de l'impact de l'IA sur la culture avec un groupe d'experts, au sein de ce Conseil, dédié à ces questions. Ces experts sont Benoît CARRÉ, chanteur, compositeur, musicien, interprète, Alexandra BENSAMOUN, personnalité incontournable sur les questions de la propriété littéraire et artistique. Antonin BERGEAUD, économiste de la croissance économique et de l'innovation, Bruno PATINO, président d'Arte France et d'Arte GEIE et Marion CARRÉ qui a créé AskMona, un chatbot culturel.

Ce groupe, au sein de ce Conseil stratégique de l'intelligence artificielle, va se pencher sur quatre problématiques majeures : la protection des droits d'auteur et droits voisins, la fiabilité de l'information, la valorisation des contenus et actifs culturels français et francophones, je vous rappelle cet enjeu linguistique aussi, et bien sûr, l'impact sur les métiers créatifs et sur la chaîne de valeur.

Je pense vraiment qu'il va falloir qu'on arrive à construire très vite une régulation intelligente de l'intelligence artificielle pour le partage équilibré de la valeur entre les grandes plateformes numériques et les ayants-droit et la juste rémunération des créateurs pour l'exploitation numérique de leurs œuvres, constitue une priorité absolue de mon ministère, de même que la défense du principe de territorialité des droits et les fondements du financement de la création.

La France a joué un rôle primordial depuis Beaumarchais de défense du droits d'auteur jusqu'à récemment la directive « Services de médias audiovisuels » (SMA), qu'on a portée en Europe et transposée parmi les premiers, en passant par la négociation des droits voisins de Google où la France avec l'autorité de la concurrence, a pesé de tout son poids. On continuera à jouer ce rôle sans brider l'innovation bien sûr, et à suivre avec beaucoup d'attention les discussions au niveau européen sur l'IA Act et notamment au niveau franco-allemand. Notre prochaine réunion franco-allemande sera entièrement dédiée aux enjeux de l'intelligence artificielle.

Nous avons 3 enjeux prioritaires : soutenir l'innovation en matière d'intelligence artificielle dans la Culture, être force de proposition en matière de régulation au niveau européen, comme l'a toujours été la France et mieux former les professionnels actuels et les futurs professionnels, pas seulement à l'IA mais au numérique en général.

Innover, réguler, former. Ce sont ces 3 piliers qui porteront, la préservation et le développement de la souveraineté culturelle comme industrielle.

Mettre l'innovation numérique au service de la souveraineté culturelle, c'est le dénominateur commun des lauréats de la Grande fabrique de l'image dont j'ai révélé les noms au dernier Festival de Cannes. Ce plan très important, au sein de France 2030, permet de développer des studios de tournage, la production mais aussi la formation. On a décidé d'investir 35 millions d'euros dans 16 projets de formation aux métiers de la création numérique. On va y retrouver nos meilleures écoles mais aussi des initiatives plus récentes.

France 2030, ce n'est pas que la Grande fabrique de l'image. Et je voulais attirer votre attention aujourd'hui sur cinq dispositifs qui ne sont pas toujours identifiés comme des dispositifs « culture » parce que France 2030 c'est un plan global interministériel pour tout le gouvernement et on peut trouver les leviers pour soutenir les projets culturels dans des appels à projets qui ne relèvent pas directement du

ministère de la Culture. C'est bien tout l'enjeu de rester ouvert et d'embrasser tous les appels à projets qui peuvent vous concerner.

Par exemple, l'appel à projet « Communs numériques » pour l'intelligence artificielle générative qui vise à accélérer la création et la mise en accessibilité de communs numériques, par exemple, des bases de données qui valorisent le patrimoine national. Là, il y a une deadline assez proche pour candidater, c'est le 24 octobre.

Le programme « IA booster » qui cherche à accompagner les entreprises dans leur processus de transformation numérique grâce à l'intégration de solutions d'intelligence artificielle.

Il y a l'appel à projets « Maturation technologique et démonstration de solutions d'intelligence artificielle embarquée » qui vise à soutenir les innovations matérielles et logicielles qui sont liées aux applications d'IA embarquée. L'appel à projet s'applique aux domaines d'applications concrètes de l'intelligence artificielle et les industries culturelles et créatives sont concernées. La date limite de candidature est le 18 janvier 2024.

Le quatrième appel à projet que je voulais vous signaler, c'est l'appel à projets « Espace de données mutualisées ». Tout l'enjeu de l'IA est un enjeu de data. Cet appel à projets vise donc à financer des espaces de données et permettre la mutualisation de données entre un grand nombre d'acteurs d'une ou de plusieurs filières. C'est une solution de technique innovante qui a pour objectif de donner aux institutions culturelles une meilleure maîtrise des données, de la fréquentation pour optimiser la connaissance du public et optimiser la commercialisation de leurs outils. Pour cet appel à projet, c'est jusqu'au 29 septembre.

Parmi les mutations très rapides du numérique, les usages immersifs de la réalité virtuelle au premier métavers créent des opportunités. Dans le champ de la culture, le caractère bien réel de ces expériences virtuelles nous rattrape. Dès aujourd'hui, les plateformes de jeux vidéo réunissent chaque fois des centaines de millions d'utilisateurs pour visiter des expos, assister à des concerts, des avant-premières de films, tandis que les expositions immersives dépassent le million de visiteurs annuel.

Une étude parue vendredi montre que près de la moitié des Français ont déjà expérimenté la réalité virtuelle. Ça commence à prendre une véritable ampleur.

Je suis convaincue que l'immersif est l'un des langages actuels et futurs de la création. C'est une des voies aussi pour renouveler l'accès aux œuvres, et on touche là aux rêves les plus fous des créateurs pour proposer une expérience totale où le spectateur pourrait se retrouver partie prenante de l'œuvre. Comme, par exemple le « Bal de Paris » de Blanca Li, un exemple parmi d'autres.

En tout cas, nous souhaitons investir les espaces de la culture immersive dans toutes ses dimensions, virtuelle comme physique comme les deux. Depuis plusieurs semaines, nous discutons de la sortie d'un appel à projets. Il sera publié dans les prochaines semaines.

C'est ce fameux appel à projet consacré à la culture immersive et au métavers. Il sera opéré par la BPI que je remercie car elle est très engagée à nos côtés sur l'ensemble du projet France 2030. Son enveloppe totale sera de 150 millions d'euros, mais on va avancer par plusieurs vagues. La première vague sera de 50 millions d'euros pour soutenir des projets technologiques innovants qui permettront de faire passer un saut technologique de la production et de la diffusion, d'expériences culturelles dans des environnements immersifs et dans le métavers. Un autre appel à projets d'ailleurs sera lancé par Jean-Noël BARROT, ministre délégué chargé du Numérique qui réservera aussi 50 millions d'euros à des sujets plus directement technologiques transverses.

Je crois bien que le Centre Pompidou pourra être un des premiers candidats de l'appel à projet dédié à la culture immersive et au métavers mais ce n'est pas à moi d'en décider. Je sais que vous êtes en train de réfléchir à un jumeau numérique, notamment pendant la période de fermeture du Centre Pompidou. Voilà effectivement une belle idée.

En tout cas, nous sommes là, à vos côtés, pour vous accompagner dans toute l'imagination que vous souhaitez ouvrir sur ces enjeux-là, pour vous connecter aux bonnes entreprises. On commence vraiment à cartographier assez bien toutes les start-up innovantes, toutes les technologies qui sont en train d'émerger, lesquelles ont déjà été expérimentées par quelle structures culturelles, quels artistes. Venez vers nous ! On commence à avoir une vraie expertise dans la matière.

Mon message pour vous, c'est vraiment : n'ayons pas peur de ces nouveaux horizons. Embrassons-les. La France a toujours su, avec l'ADN de nos valeurs, soutenir la liberté de création, soutenir le droit d'auteur, soutenir ce lien humain avec chacun, parce que la culture c'est la plus belle forme d'humanité. Ce n'est pas la disparition de tout ça, bien au contraire, c'est vraiment comment on rentre et on embrasse ces mondes avec ces valeurs, avec cet ADN qui est celui de la France.

Je suis vraiment persuadée que vous avez tous les atouts en mains pour faire vibrer la culture du monde réel au monde virtuel et vice versa, pour repousser plus loin encore les frontières de l'art et de la création. N'hésitez pas à venir nous voir au Centre national de la musique, au Centre national du cinéma et de l'image animée, au Centre national du livre, à notre administration centrale, nos DRAC, à la Caisse des dépôts, à aller voir tous les partenaires de France 2030, le secrétariat général pour l'investissement, que je remercie aussi. C'est une mobilisation collective pour qu'on puisse vous accompagner dans ces innovations. Mais on compte aussi sur vous pour nous surprendre, surprendre les Français pour continuer à les émerveiller et pour inspirer le monde.

Merci beaucoup.

Contact presse

Ministère de la Culture

Délégation à l'information et à la communication
Tél : 01 40 15 83 31
Mél : service-presse@culture.gouv.fr
www.culture.gouv.fr