



No reality now © Photos – Marc Damage, 2023

Groupe de travail sur la création artistique en environnement numérique

L'ÉQUIPE

Ce groupe de travail a été co-animé par :

- Dorine DZYCZKO, chargée de la coordination des politiques numériques en faveur de la création, Département de la diffusion pluridisciplinaire et des programmes transversaux, Direction générale de la création artistique
- Anne-Laure JANECZEK, directrice de projet, Département du numérique pour la transformation des politiques culturelles et de l'administration des données, Service du numérique, Secrétariat général

POINT DE DÉPART

A ce jour l'écosystème de la création artistique en environnement numérique a une taille critique : la scène française est riche et visible à l'international, la qualité œuvres hybrides est reconnue, des réseaux de coopération entre artistes, producteurs, diffuseurs, institutionnels se sont formés etc. Au moment même où les usages des technologies numériques dans la création artistique prennent un essor sans précédent et sortent d'une logique de niche, il n'existe plus d'aide structurante pour soutenir ces créations qui prennent en compte leurs modalités de production et de diffusion spécifiques : l'aide historique "DICRÉAM" a disparu, peu de subventions dédiées dans les services déconcentrés existent et les collectivités territoriales sont les financeurs majoritaires (type SCAN région et DRAC AURA), et les équipes ont des difficultés à accéder aux subventions de droits communs (aides aux équipes, résidences etc.).

La démarche du groupe de travail s'inscrit simultanément dans l'axe numérique du plan pour la création de la DGCA (plan « mieux produire, mieux diffuser ») et de la stratégie numérique culturelle du ministère qui ont pour objectif le passage à l'échelle dans la structuration de l'écosystème de la création artistique en environnement numérique afin de mieux accompagner ces formes artistiques d'avant-garde. L'objectif du groupe de travail était de permettre aux professionnels d'exprimer librement leurs besoins en termes de structuration et de mesurer l'adéquation avec les actions proposées par la DGCA.

PROBLÉMATIQUE

Compte tenu du développement et de l'élargissement de l'écosystème de la création artistique en environnement numérique au cours des dernières années, il est indispensable de mieux soutenir et accompagner sa montée en puissance. Une première étape a consisté à identifier avec les participants l'ensemble des problématiques inhérentes à ces formes artistiques transdisciplinaire et hybride. La problématique a donc été la suivante :

Comment dynamiser un passage à plus grande échelle dans la structuration de l'écosystème de la création artistique en environnement numérique ?

MÉTHODE ET CALENDRIER

Nous avons retenu une démarche d'intelligence collective. Et nous avons sélectionné un échantillon représentatif d'acteurs de la création artistique en environnement numérique pour constituer le groupe de participants.



16 participants : des artistes, des représentants des réseaux professionnels, des lieux de création et de diffusion

- Rémy Berthier, artiste magicien, mentaliste
- Neil Beloufa, artiste visuel
- Lionel Palun, artiste numérique
- Céline Berthoumieux, présidente réseau HACNUM / co-directrice Biennale de imaginaires numériques Chroniques
- Géraldine Farage, directrice pôle Pixel Villeurbanne
- Claire Bardainne, artistes Cie Adrien M et Claire B
- Julien Dubuc, metteur en scène collectif In Vivo
- Hermine Bourdin, artiste plasticienne
- Joris Mathieu, auteur, metteur en scène, directeur TNG CDN Lyon
- Eli Commins, directeur Lieu unique, scène nationale de Nantes
- Justine Emard, artiste plasticienne
- Valérie Perrin, directrice Espace Gantner, centre d'art Belfort
- Jérôme Villeneuve, directeur l'Hexagone, scène national arts sciences Meylan
- Marie Blondiaux, fondatrice Red Corner, productrice XR, jeu vidéo
- Samuel Arnoux, directeur festival Maintenant, Rennes
- Anne Le Gall, présidente TMNlab



7 ateliers :

- 1 atelier pour identifier les thèmes clés
- 2 ateliers pour problématiser et prioriser
- 2 ateliers pour définir les projets prioritaires
- 1 atelier pour traiter la thématique du Métavers
- 1 atelier pour conclure, synthétiser

CADRAGE



Besoins & prospective

DECOUVERTE



Identification des thèmes et problématiques

CONVERGENCE



Choix des problématiques prioritaires

SYNTHESE



Définition des 4 projets prioritaires

ENSEIGNEMENTS 1/2

Dans un premier temps nous avons choisi de recueillir un maximum d'idées lors du premier atelier et avons demandé aux participants ce qui, selon eux, fonctionnait bien en matière de création artistique en environnement numérique, les manques, les besoins et leur vision à long terme de ce qu'il faudrait mettre en œuvre. Le groupe a produit 200 idées que les participants ont structuré et priorisé. Une synthèse est proposée dans le tableau ci-dessous.

Principaux constats et besoins	Solutions et opportunités identifiées
<p>La création artistique en environnement numérique a atteint une taille critique en France tant au niveau de la production que de la diffusion. Ce champ de la création hybride et transdisciplinaire n'est pas une discipline à part entière mais elle détient des spécificités qui doivent être mieux reconnues et soutenues.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Soutenir les démarches hybrides qui mêlent expérimentation, création et R&D qui sont le propre de la discipline • Mettre en place un label pour la création hybride • Faire évoluer des catégories d'enregistrement des œuvres au niveau de la SACD • Favoriser les temps d'expérimentation et de recherche, les reconnaître très concrètement comme faisant partie intégrante du processus de création de ce type d'œuvres
<p>La création artistique en environnement numérique visuelle est peu représentée dans les collections. La conservation de telles œuvres permettrait de valoriser ces formes de création contemporaine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ouvrir les collections publiques, les collections des FRAC, du CNAP, des musées, etc. aux œuvres visuelles numériques • Développer l'acquisition d'œuvres visuelles numériques » • Définir une stratégie de conservation et de préservation des œuvres d'arts numériques • Partager l'expérience sur la conservation et la collection entre institutions • Soutenir financièrement l'acquisition des œuvres d'art numérique • Définir une méthode d'archivage propre aux œuvres numériques
<p>La production de la création artistique en environnement numérique mobilise de nombreux savoir-faire dans des domaines différents. Il n'existe pas à ce jour de démarche pour la mutualisation des ressources produites et le partage d'expérience structurante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Engager une réflexion sur la mutualisation de toutes les strates de la création numérique • Créer des fonds d'équipements pour les résidences • Animer le réseau de la création artistique en environnement numérique • Etudier l'opportunité d'une plateforme publique voire un service public de la ressource • Proposer des aides, des appels à projets pour favoriser la mutualisation • Organiser des espaces de recherche adaptés • Mettre en place une structure dédiée aux ressources mutualisées • Organiser le prêt de matériel technologique AR, VR, etc.
<p>Bien souvent les lieux de création ou de diffusion ne sont pas adaptés à l'accueil de la création artistique en environnement numérique. Une évolution des lieux paraît nécessaire. En revanche, la création d'un lieu dédié ne semble pas partagée et répondre aux besoins de l'écosystème.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transformer l'architecture des lieux ; en amont organiser un hackathon pour faire émerger les idées. • Accompagner la transition numérique des structures existantes • Intégrer les nouvelles pratiques aux lieux existantes et revoir les objectifs des lieux labellisés pour expérimenter ces nouvelles formes • Formaliser des fiches techniques des lieux pouvant accueillir la création numérique • Organiser un hackathon sur la transformation des espaces physiques et numérique des lieux • Nommer un centre d'art pilote dédié aux technologies

ENSEIGNEMENTS 2/2

Principaux constats et besoins	Solutions et opportunités identifiées
La création artistique en environnement numérique n'est pas suffisamment programmée dans les lieux labellisés et plus globalement manque de visibilité. La diffusion repose souvent sur des festivals et des lieux intermédiaires qui ont peu de moyens.	<ul style="list-style-type: none"> • Structurer un réseau de diffusion • Accompagner les lieux qui diffusent des créations en environnement numérique • Ouvrir les cinémas aux performances vidéo • Décloisonner la diffusion au-delà des théâtres et des centres chorégraphiques • Promouvoir et soutenir les pratiques expérimentales et leur dimension R&D
Il est constaté un déficit de connaissance des caractéristiques de la création artistique en environnement numérique, de leurs modes de production et d'accompagnement (enseignants spécialisés dans les écoles, directions des lieux, agents administration etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Mener une réflexion sur les contenus de formation ou la sensibilisation à la création artistique en environnement numérique dans les écoles d'art • Formation continue des producteurs, diffuseurs et de conservateurs • Former l'ensemble des acteurs de la filière aux enjeux artistiques, juridiques, financiers, écologiques, technologique et de médiation • Former les médiateurs culturels aux technologies numériques utilisées pour la création • Former les agents des DRAC, des collectivités
Les aides financières constituent un moyen à privilégier pour soutenir l'écosystème. La rémunération des artistes est une priorité.	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter les financements existants • Rendre les guichets actuels plus accessibles aux artistes émergents et petites entreprises • Attention à ne pas financer seulement les modèles scalables à moyenne ou grande échelle et ne pas négliger les projets expérimentaux et les projets qui contribuent à la r&d

Dans un second temps, les participants ont identifié **6 axes de travail correspondant aux problématiques prioritaires de l'écosystème** :

1. La collection et la conservation des œuvres
2. Le partage et la mutualisation des ressources et de compétences
3. L'évolution des lieux aux usages, pratiques spécifiques à la création en environnement numérique
4. Renforcement de la diffusion et plus de visibilité des œuvres en environnement numérique
5. Le financement des œuvres
6. Formation et professionnalisation des acteurs de la création

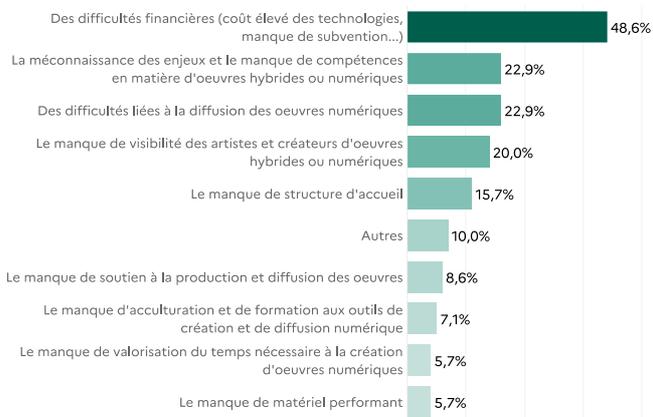
CONSULTATION PUBLIQUE 1/2

Objectif

Nous avons souhaité compléter la réflexion du groupe de travail par deux consultations publiques. Une première consultation pour tester l'opportunité de mettre en œuvre **un pôle de ressources et de compétences** pour des arts hybrides en environnement numérique et une seconde consultation sur la thématique **du Métavers** car ce dernier pourrait constituer un nouveau terrain d'opportunité pour la création artistique en environnement numérique.

1. Consultation pour le « pôle de ressources et de compétences pour des arts hybrides en environnement numérique »

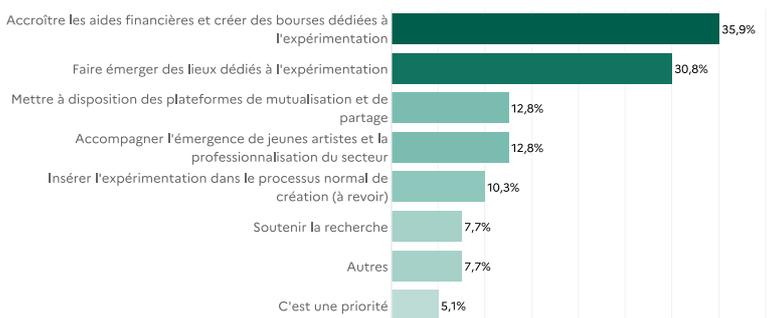
Les principales difficultés exprimées par les artistes



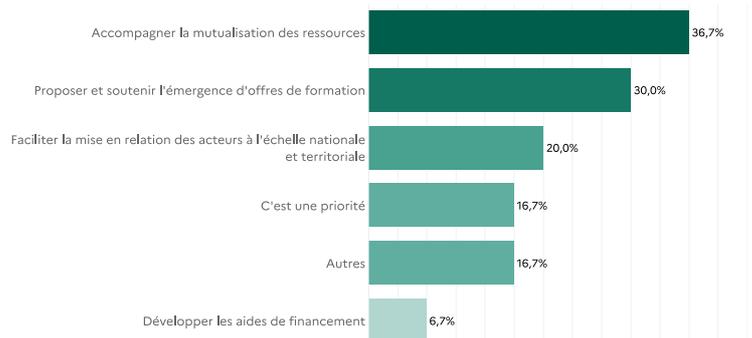
C'est le champ le moins soutenu ou difficilement accessible lorsque l'on est en dehors des institutions. L'expérimentation, l'expérimental, l'exploratoire, n'a pas vocation à produire quelque chose de fini, ceci n'est pas compris par les structures qui proposent des résidences dans ce but, il faut toujours un rendu de résidence, mais certaines expérimentations ont besoins d'années pour éclore (...).

L'aide financière et la mutualisation des ressources paraissent comme prioritaires dans l'hypothèse d'un futur pôle de ressources et de compétences

A quels besoins prioritaires faut-il répondre en matière d'expérimentation ?



A quels besoins prioritaires faut-il répondre en matière de développement de compétences ?

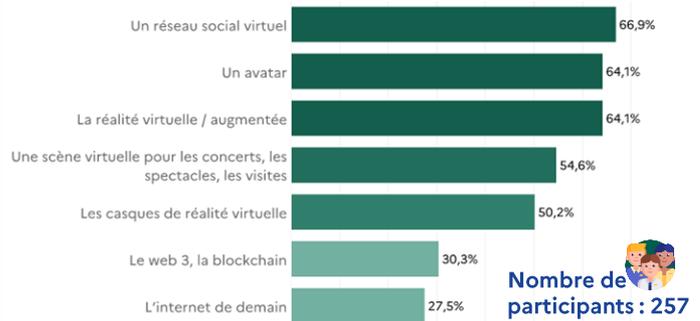


CONSULTATION PUBLIQUE 1/2

2. Consultation publique sur le Métavers

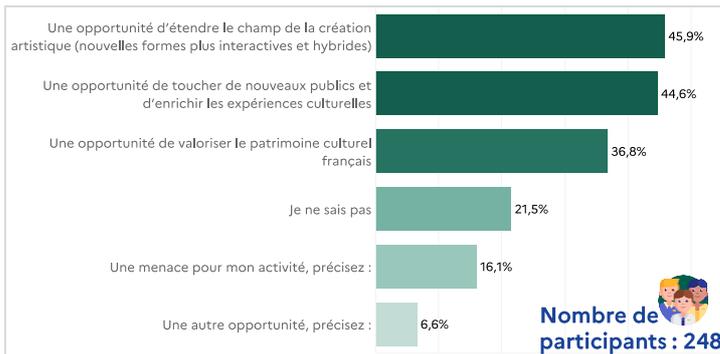
Le Métavers est un nouvel objet numérique, virtuel dont il est difficile de stabiliser une définition unique tant ses usages et potentialités restent à explorer. La consultation nous a appris qu'un consensus se dégage sur la notion de réseau social immersif pour la compréhension de ce dernier.

Parmi les propositions, lesquelles associez-vous au Métavers ?



“ Un nouvel outil à ajouter à nos outils existants pour permettre des nouvelles relations avec le public et de nouvelles manières de créer ”

En tant qu'acteur culturel, comment considérez-vous le Métavers pour votre activité ?



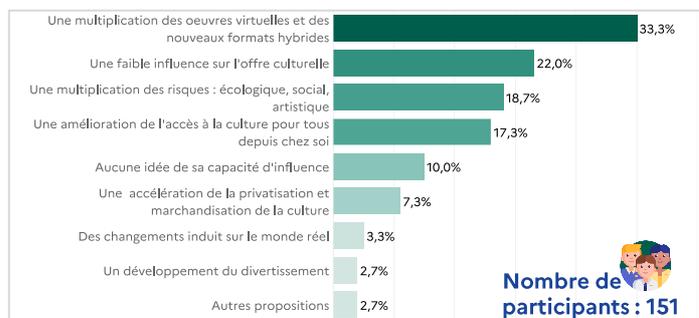
Le Métavers représente une opportunité pour étendre le champ de la création artistique en environnement numérique ainsi que pour toucher de nouveaux publics

“ De nouvelles pratiques collectives en temps réel ”

Cependant la projection à 10 ans sur le Métavers est un sujet sur lequel les personnes interrogées se prononcent peu : 100 personnes de moins (sur environ 250) ont répondu aux questions de la perception du Métavers à long terme.

De nombreux questionnements sur les enjeux éthiques et le sens

Comment l'offre culturelle aura évolué sous l'influence du métavers ?



“ Des risques de perte du lien social, de retrait et déni du réel, la perte de sens, l'enjeu environnemental, le rapport à la matière et au vivant, à la nature » ”

PASSAGE À L'ACTION

Les résultats du groupe de travail constituent une première structuration des opportunités à étudier afin de soutenir la création artistique en environnement numérique. Les priorités indiquées ci-dessous, sont celles exprimées par les participants au groupe de travail.

	PRIORITÉ 1	PRIORITÉ 2	PRIORITÉ 3
Axe 1 : collection et conservation des œuvres	DÉFINIR UNE STRATÉGIE DE CONSERVATION		DÉFINIR UNE MÉTHODE D'ARCHIVAGE
Axe 2 : partage et mutualisation des ressources	CRÉER UN PÔLE DE RESSOURCES LANCER DES AAP POUR MUTUALISER		METTRE EN PLACE DES SOLUTIONS « OPEN SOURCE »
Axe 3 : évolution des lieux	INTÉGRER LES NOUVELLES PRATIQUES DANS LES LIEUX EXISTANTS	TRANSFORMER L'ARCHITECTURE DES LIEUX	ORGANISER UN HACKATON SUR L'ÉVOLUTION DES LIEUX UN ZKM EN FRANCE (PAS DE CONSENSUS)
Axe 4 : diffusion et programmation des œuvres numériques		SOUTENIR LES STRUCTURES QUI DIFFUSENT LA CAEN	STRUCTURER LE RÉSEAU DE DIFFUSION
Axe 5 : financements	FINANCER LES ARTISTES ÉMERGENTS	FINANCER L'ADAPTATION DES LIEUX ADAPTER LES GUICHETS DE FINANCEMENTS	
Axe 6 : former et professionnaliser		INCITER LES STRUCTURES A SE FORMER AUX ENJEUX DE LA CAEN CRÉER UN OBSERVATOIRE DES USAGES DU NUMÉRIQUES DANS LA CREATION	METTRE EN PLACE UN SOCLE DE FORMATION COMMUN POUR LES CRÉATEURS UN LABEL HYBRIDE (PAS DE CONSENSUS)

ACTION À INITIER

ACTION DÉJÀ INITIÉE

ACTION À FAIRE ARBITRER

SUITES DE LA DÉMARCHE

En amont de la mise en œuvre du groupe de travail dans le cadre de la stratégie numérique culturelle, la DGCA avait engagé la révision de sa feuille de route numérique qui est un des axes prioritaires du plan "mieux produire, mieux diffuser". Une première étape a consisté à évaluer l'adéquation entre les priorités ciblées par le groupe de travail et le plan d'actions de la DGCA. La plupart des propositions trouvent échos dans le plan d'actions et sont déjà à un stade de mise en œuvre par la DGCA (exemple : les propositions du GT sont venues nourrir et confirmer la nécessité de mise en œuvre d'un pôle de ressources et de compétences, une des actions prioritaires de la feuille de route DGCA). D'autres propositions du groupe viendront compléter la feuille de route (notamment sur les questions liées à la conservation).

FICHE ACTION N°1

ACTION DÉJÀ INITIÉE

Création d'une coopérative nationale de ressources et de compétences pour les arts hybrides en environnement numérique, à même de permettre un passage à plus grande échelle du soutien à la réalisation de projets de création. Il pourra notamment permettre l'identification et la coordination des compétences et ressources à l'œuvre dans les territoires.

Objet :

- Incubateur de projets artistiques en environnement numérique
- Ressourcerie (technologique, juridique, etc.)
- Acculturation/formation (artistes, lieux, producteur etc.)
- Laboratoire d'observation et de prospectives des usages des technologies dans la création artistique en environnement numérique

Calendrier :

- Janvier à juin 2023 : mission de préfiguration du pôle confié par la DGCA au consortium Chimères
- Juin 2023 : séminaire avec une quarantaine de professionnels et des conseillers/chefs de pôle en DRAC
- Septembre 2023 : présentation des recommandations pour arbitrage du DGCA
- Octobre 2023 : formation lors des plénières conseillers DRAC Création
- Fin 2023/Début 2024 : mise en place d'une préfiguration

FICHE ACTION N°2

ACTION À INITIER

ACTION À FAIRE ARBITRER

Structuration des écosystèmes territoriaux de la création artistique en environnement numérique dans le cadre de l'AAP « innovation numérique » de France 2030

Par nature transdisciplinaire et trans-sectorielle, cet écosystème détient un fort potentiel d'innovation (technologique, artistique, méthodologique, pédagogique, culturel etc.). En effet, les technologies développées dans le cadre de la création de projet artistique détiennent des potentiels d'usages et de commercialisation en dehors du champ artistique et culturel (par exemple le développement de technologie hologramme grâce à un spectacle de « théâtre holographique », développement d'applications de technologies de capture des mouvements du geste grâce à une œuvre chorégraphique).

Le dispositif pourra ainsi accompagner des écosystèmes de pointe dans le développement de solution numérique participant à la production et à la diffusion d'œuvres hybrides, qui relie espaces physiques et numériques par les écritures artistiques numériques innovantes. L'enjeu portera sur la montée en compétence des artistes, des développeurs technologiques et des acteurs de la production et de la diffusion artistique, sur la mutualisation et le partage de ressources (technologique, juridique, méthodologique, etc.) ainsi que l'expérimentation et la large diffusion ces d'œuvres « arts technologies ». Cette dynamique pourra permettre le développement et l'articulation avec la structuration d'un écosystème de ressources et de compétences sur les arts hybrides numériques.

Cet axe a été intégré au résumé exécutif de l'AAP « innovation numérique » de France 2030 qui est en cours d'arbitrage.

FICHE ACTION n°3

ACTION À INITIER

ACTION À FAIRE ARBITRER

Plan de transformation des espaces physiques et numériques des lieux de création et de diffusion pour les adapter aux nouveaux formats d'œuvres, de modes de représentations, de formes de relations aux publics, et ce, à l'aune de la transition écologique.

A l'instar notamment du grand plan de numérisation des salles qui avait été lancé par le centre national du cinéma (CNC), il s'agirait de répondre à l'enjeu d'adaptation des lieux de spectacle vivant et des arts visuels à l'accueil de formes hybrides, que ce soit dans leurs espaces physiques (espace de création, de représentation) comme numériques (site internet, double numérique, métavers, plateforme de diffusion en ligne etc.). Pour ce faire, un « hackathon des transitions » (type museomix5) à l'aune également des défis de transition écologique pourrait être organisé courant 2023 dans un ou plusieurs lieux pilotes avec des équipes pluridisciplinaires (artistes, équipes lieu, designers, architectes, publics, technologues etc.) pour imaginer la transformation de leurs espaces. Les lauréats du hackathon pourraient bénéficier d'un cycle de résidences de recherche et d'expérimentation pour éprouver leurs projets, les développer et proposer un plan de transformation en 2024 qui servirait de base à un vaste programme de transformation des lieux.

Cette action pourrait être intégrée dans la mesure « lieux innovants » de France 2030.

Si cette mesure n'était pas retenue, cette proposition pourrait être intégrée dans l'AAP « innovation numérique » de France 2030.

FICHE ACTION n°4

ACTION DÉJÀ INITIÉE

Accélérer l'acculturation et la formation des agents du ministère sur les projets de création qui font appel aux technologies numériques

Calendrier :

- juin 2023 lancement d'une communauté interDRAC-DGCA sur les enjeux d'accompagnement de la création artistique en environnement numérique
- Date à fixer : RDV communauté interDRAC/DGCA au courant de l'automne
- Octobre : plénières des conseillers DRAC
- Novembre 2023 : formation « comment accompagner de la création artistique en environnement numérique ? » à Lyon en parallèle du festival Micro Monde.

FICHE ACTION n°5

ACTION À INITIER

Groupe de travail dédié à la question de la conservation et de la préservation des œuvres numériques avec des artistes, des professionnels de la conservation et de la création artistique en environnement numérique.

Pilotage DGCA (délégation aux arts visuels et département de la diffusion pluridisciplinaire et des programmes transversaux) + SNUM.

Objectif :

- Identifier les besoins en termes de conservation, les actions existantes, les actions à initier.

Calendrier et modalités à définir.