

Université d'Angers  
Centre Universitaire de Formation Continue

**LE DEVELOPPEMENT DU MULTIMEDIA ET DES ARTS  
NUMERIQUES AU SEIN DES STRUCTURES MUSIQUES  
ACTUELLES**

Mémoire présenté pour l'obtention du D.E.S.S. :

Direction d'équipements et de projets  
dans le secteur des musiques actuelles et amplifiées

Promotion 2003-2004

Directeur du mémoire : Philippe TEILLET

GODTSCHALCK  
Christophe  
Octobre 2004

Université d'Angers  
Centre Universitaire de Formation Continue

**On parle aujourd'hui fréquemment de multimédia, de fracture numérique, d'accès internet, de numérisation, etc.**

**Cette nébuleuse explosion suscite nombre de questionnements, de remises en cause, et d'intérêts économiques.**

**Comme dans tous les domaines, ces nouvelles technologies ont envahi le monde de l'art et de la culture.**

**L'idée principale de ce mémoire est de comprendre l'impact des nouvelles technologies sur les musiques actuelles et d'en mesurer les enjeux pour l'avenir de ce secteur.**

**Il s'agit tout d'abord de faire un état des lieux des différentes activités liées au multimédia dans les structures musiques actuelles, de comprendre les raisons qui ont poussé les acteurs culturels vers ces nouvelles technologies et enfin de savoir comment est géré ce développement, ce que cela implique aujourd'hui et surtout demain.**

## SOMMAIRE

<b>Introduction</b>	4
<b>Définitions</b> de multimédia et arts numériques	6

### PREMIERE PARTIE

<b>EXISTE-T-IL UN REEL DEVELOPPEMENT DU MULTIMEDIA ET DES ARTS NUMERIQUES AU SEIN DES STRUCTURES MUSIQUES ACTUELLES?</b>	<b>9</b>
--	----------

#### CHAPITRE I

ETAT DES LIEUX DE LA CREATION NUMERIQUE (L'ART ET L'IMAGE)	10
--	----

<b>Section I : Les artistes et l'image dans les musiques actuelles</b>	10
--	----

§ 1- L'image au service de la musique	10
A- Des Dj's naissent les Vj's	11
B- L'image comme un message	12
§ 2- Le concert multimédia	12

<b>Section II : L'impact des nouvelles technologies dans l'art</b>	14
--	----

#### CHAPITRE II

ETAT DES LIEUX MUSIQUES ACTUELLES CONCERNES PAR LE MULTIMEDIA ET LES ARTS NUMERIQUES (EVENTAIL DES DIFFERENTES ACTIVITES MISES EN PLACE)	19
--	----

<b>Section I : La dimension artistique</b>	19
--	----

§ 1- Des structures innovantes	19
A- Le cas de Mains d'œuvres	20
B- L'ambition parisienne : La Gaîté Lyrique	21
§ 2- Les festivals	23
A- Inventaire	23
B- Scopitone	24
a) L'accompagnement d'artistes	25
b) Géographie des activités	27

<b>Section II : Les structures musiques actuelles / Espaces Culture Multimédia</b>	
--	--

(ou la dimension culturelle du multimédia) 29

§ 1- Présentation des ECM par le Ministère de la Culture	29
§ 2- Analyse du développement des ECM	31
A- Présentation globale	31
B- La mise en route des ECM	33
C- La place des bibliothèques	33
D- L'avenir des ECM	35
§ 3- Le positionnement des structures musiques actuelles	36
A- Inventaire	36
B- Un exemple concret : le CAMJI	37
C- Le centre de création et d'expérience multimédia de l'Olympic	39

a) L'action culturelle autour du multimédia	39
b) Objectifs	40
c) Aide à la création	41
d) Le traitement des œuvres	41
e) Quels accès pour quels publics ?	42
f) Le partenariat avec le secteur associatif	44
g) Un espace de veille et de documentation	45
<b>Synthèse de la première partie</b>	<b>46</b>

## **DEUXIEME PARTIE**

### **LES ORIGINES DU DEVELOPPEMENT DU MULTIMEDIA ET DES ARTS NUMERIQUES AU SEIN DES STRUCTURES MUSIQUES ACTUELLES**

(OU LES MOTIVATIONS ARTISTIQUES ET CULTURELLES DU SECTEUR DES MUSIQUES ACTUELLES POUR LE MULTIMEDIA ET LES ARTS NUMERIQUES)	<b>48</b>
---	-----------

#### **CHAPITRE I**

UN DECLOISONNEMENT VOLONTAIRE	49
-------------------------------	----

##### **Section I : Les publics et les manques** 49

§ 1- L'effectivité d'une nouvelle forme de création	49
§ 2- Le manque d'espaces et de moyens	51
§ 3- Une offre insuffisante pour les pratiques amateurs	52

##### **Section II : La réactivité du secteur des musiques actuelles** 53

§ 1- Cultures émergentes et réactivité	53
A- L'évolution technologique des musiques actuelles	53
B- Veille artistique et réactivité	54
C- Les accroches des festivals	56
§ 2- Culture et progrès social	59
A- La dimension sociale	59
B- La volonté d'un rapprochement avec le secteur éducatif	60
C- Les attraits des ECM	61

#### **CHAPITRE II**

DES PROJETS PAR DEFAUT?	63
-------------------------	----

##### **Section I : La crainte de l'enfermement** 63

§ 1- La musique avant tout ?	63
§ 2- L'échec des nouveaux publics	65

##### **Section II : Le souci des compétences** 66

§ 1- L'accompagnement des pratiques et le soutien à la création	66
§ 2- La programmation artistique	67

<b>Synthèse de la deuxième partie</b>	<b>68</b>
---------------------------------------	-----------

## **TROISIEME PARTIE**

### **LA GESTION DU DEVELOPPEMENT DU MULTIMEDIA ET DES ARTS NUMERIQUES AU SEIN DES STRUCTURES MUSIQUES ACTUELLES**

(CARACTERISTIQUES DES MOYENS DE CREATION, DIFFUSION, FORMATION, PRESENTS ET A  
VENIR) **69**

#### **CHAPITRE I**

LES INFLUENCES 70

**Section I : L'influence des nouveaux lieux culturels** 70

§ 1- Caractéristiques des nouveaux lieux culturels 70

§ 2- Problématiques des lieux, en place et à venir (dangers et contraintes) 72

**Section II : La philosophie du libre** 74

§ 1- Les logiciels "libres" 74

§ 2- La licence Art Libre 75

#### **CHAPITRE II**

LA GESTION TECHNIQUE DES NOUVELLES FORMES 78

**Section I : L'espace** 78

§ 1- Les moyens de diffusion 78

§ 2- Des espaces inédits 80

**Section II : Les hommes** 81

**Section III : L'administration** 83

#### **CHAPITRE III**

POLITIQUES CULTURELLES (LES POUVOIRS PUBLICS ET LE MULTIMEDIA) 86

**Section I : La "fracture numérique"** 86

§ 1- Les actions des pouvoirs publics 86

§ 2- Le problème des "contenus" 87

**Section II : Les pouvoirs publics et l'art numérique** 88

§ 1- Déclarations 88

§ 2- Dispositifs 90

**Conclusion** 93

**Annexes** 95

**Sources et bibliographie** 111

**Remerciements** 114

Nous évoluons aujourd'hui dans un monde qui se "numérise". C'est le premier constat que nous pouvons faire ; les nouvelles technologies infiltrent tous les domaines, tels que l'économie, l'industrie, la santé, l'information, l'éducation, ...et bien sûr la culture et les arts. Internet et le multimédia sont devenus des enjeux économiques, sociaux et culturels importants et le monde de l'art est aujourd'hui "envahi" par les arts numériques.

Il s'agit d'analyser ici la façon dont le secteur des musiques actuelles est concerné, d'en connaître les raisons, et de saisir l'implication de ces changements notables.

S'il est indéniable que des projets culturels concernant les arts numériques se développent, il faut noter qu'aujourd'hui, les passerelles entre ceux-ci et les musiques actuelles ne sont pas évidentes. En effet, peu d'artistes issus des musiques actuelles intègrent les TIC (techniques de l'information et de la communication)<sup>1</sup>. L'intégration de l'image dans leurs spectacles n'est pas un phénomène nouveau ; certes, il se développe, mais c'est surtout l'utilisation de la vidéo - et pas forcément des arts numériques - qui prime.

Il est vrai que la création musicale numérique s'émancipe et se démocratise, mais nous sommes souvent dans le "sonore" et rarement dans le croisement entre son et image.

Un festival comme Scopitone<sup>2</sup> montre d'ailleurs ses limites à ce sujet : certes, le croisement entre image et son est proposé, mais le fossé entre artistes musiciens et "artistes numériques" est loin d'être comblé.

De là, nous pouvons nous poser la question suivante : qu'est-ce qui pousse les acteurs culturels des musiques actuelles à intégrer dans leurs projets culturels cette dynamique du multimédia et des arts numériques?

D'une part, dans un sentiment d'avant-garde et de veille, ces acteurs sont très attentifs aux cultures émergentes. Il est évident que la création numérique est en plein essor, et que « les arts numériques n'en sont qu'à la préhistoire ».<sup>3</sup>

L'histoire des musiques actuelles nous montre que ses acteurs ont toujours été réactifs ; ce sont souvent des initiatives privées, associatives, soutenues ensuite par les institutions.

D'autre part, à l'heure où la création collective, la gouvernance, le pluridisciplinaire, la

---

<sup>1</sup> L'appellation NTIC (N pour Nouvelles) tend progressivement à disparaître.

<sup>2</sup> Voir *infra*, 1<sup>ère</sup> partie, chapitre II, section I, § 2B

<sup>3</sup> Pierre Bongiovanni, chargé de mission pour la mairie de Paris (direction artistique avant transformation de la Gaîté Lyrique – voir *infra* 1<sup>ère</sup> partie, chapitre II, section I, §1B), interview sur transfert.net, 16 juin 2003

multiculturalité, l'hybridation artistique, et autres néologismes sont d'actualité (de manière souvent pertinente), on mesure un engouement certain pour les arts numériques. Il existe une réelle volonté de s'élargir, de décloisonner le projet artistique d'une structure.

On peut aborder les activités développées par les structures musicales actuelles liées au multimédia sous deux angles :

Artistiquement, ces activités semblent annexes et non connexes; en effet, sont proposées par ces organisateurs, des performances et des installations de qualité en marge des concerts, ou en accompagnement "décoratif" de ceux-ci. La plupart des créations « image et musique » dans notre secteur, sont celles qui proposent des images qui accompagnent le set des musiciens : peut-on parler ici "d'art numérique" ? "Utilisation de l'image intégrée au concert" semble mieux convenir.

Aujourd'hui, il semble que l'art numérique reste l'apanage de l'art contemporain.

Culturellement, ces activités se résument souvent à l'ouverture d'ECM<sup>4</sup>, toujours en annexe du pan musical actuelles.

Progrès social et culture vont de pair, et l'idée de devenir ECM paraît pertinente. Cependant, on notera dans la liste des ECM toutes sortes de structures culturelles. Qui d'une bibliothèque, d'une MJC ou d'une SMAC est le plus compétent pour prendre en main un ECM ? Ou plutôt, pour ce qui nous concerne, quel intérêt pour une structure musicale actuelles de devenir ECM ?

Nous sommes actuellement dans une phase d'éclosion de structures musicales actuelles liées au multimédia et aux arts numériques. Leur mise en place génère des questions politiques, techniques, gestionnaires. Où en est-on aujourd'hui ? Quels en sont les enjeux ?

---

<sup>4</sup> Espaces Culture Multimédia : voir *infra*, 1<sup>ère</sup> partie, chapitre II, section II

## Définitions de multimédia et arts numériques

Il m'est apparu intéressant d'explorer autant les définitions académiques que les définitions proposées par les spécialistes.

Voici la définition du multimédia qui me paraît la plus juste, issue de l'encyclopédie Larousse :

« Ensemble des techniques et des produits qui permettent l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs modes de représentation de l'information (textes, sons, images fixes ou animées).

Le multimédia se caractérise principalement par les notions de bases de données et d'interactivité. La base de données d'un programme multimédia comprend un ensemble - prédéterminé par un auteur ou un concepteur - d'éléments primaires, ou "données" (textes, images, fixes ou animées, et sons), de toutes origines. Cet assemblage de médias multiples, d'où le terme "multimédia", est accessible à partir d'un unique terminal (le plus souvent un micro-ordinateur). Les éléments sont mis en relation les uns avec les autres grâce à des "liens" hypermédias associant automatiquement et de façon logique telle partie du texte avec telle image ou tel son.

L'interactivité constitue également un aspect essentiel. Contrairement à la télévision ou à la radio, qui imposent le rythme de leur diffusion, ne laissant au téléspectateur ou à l'auditeur que le choix de passer d'une chaîne ou d'une station à une autre (ou de couper la transmission), le multimédia permet à chacun de circuler ou de « naviguer » à sa guise et selon ses centres d'intérêt parmi la multitude d'informations que comporte la base de données initiale. L'utilisateur devient alors un "interacteur" communiquant le plus communément ses ordres et ses choix par l'intermédiaire du clavier ou de la "souris" du terminal informatique. »

Il est important de noter qu'aucun dictionnaire ou encyclopédie ne propose une définition d'art numérique. En voici une extraite d'un texte de communication à l'occasion de la journée d'étude "Art et Technologie", organisée par l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM), France, le 31 mai 2001, par Jean-Claude Chirollet.

« La première difficulté pour définir une esthétique des arts numériques réside dans la diversité de ce que recouvre cette appellation "arts numériques" : images numériques



d'ordinateur, fixes ou animées, cinéma numérique et installations multimédia, associant le son, l'image et parfois le texte, poésie électronique et roman interactif, musique électronique et électroacoustique, combinée à des projections vidéo-numériques, sculpture assistée par ordinateur dans des matériaux chimiques polymérisés (stéréolithographie numérique), ou toute combinaison hybride de techniques d'expression traditionnelles : la photographie argentique ou même le dessin et les arts graphiques artisanaux, par exemple, avec des méthodes de création numérique (ainsi, la numérisation de photographies classiques au moyen de scanners, servant de base à une impression sur papier ou matériau photosensible). L'infographie proprement dite n'est qu'un des aspects, certes majeur, de la création numérique, dont les variétés sont très ouvertes.

En outre, les arts numériques peuvent exister sous la forme de mémoires fermées, "hors ligne" ("off line"), sous forme de Cd-Roms, DVD-Rom, bandes électromagnétiques, disquettes ou disques numériques, ou bien sous la forme de mémoires ouvertes, "en ligne" ("on-line") sur Internet et tout réseau d'échange d'information. Dans le premier cas la modification de l'information artistique n'est généralement pas possible ou limitée (images fixes de palettes infographiques ou images fractales sur lesquelles peut intervenir le spectateur-opérateur au moyen de programmes de calcul) ; dans le second cas, au contraire, une certaine forme d'interactivité est souvent prévue par le concepteur (poésie numérique en hypertexte ; œuvres multimédia du Web-Art, par exemple). En outre, les arts numériques peuvent faire appel ou non au concept d'interactivité avec le spectateur, lequel devient agissant au sein de certains dispositifs vidéo-numériques et en modifie ainsi librement la configuration.

En fait, les arts numériques recouvrent une véritable esthétique de l'hybridation des moyens technologiques. Il n'est pas vraiment possible de faire une classification complètement tranchée entre les méthodes variées de la création dite "numérique", leur seul dénominateur étant l'intervention, à un moment ou l'autre de la chaîne de la création artistique ou bien au contraire en totalité (image de synthèse tridimensionnelle par exemple), d'un moyen de digitalisation des données iconiques ou sonores, en deux ou trois dimensions. On peut à cet égard distinguer :

- les arts numériques de la synthèse totale d'images et de sons, par calcul programmé (au cinéma déjà en 1982, Disney produit Tron, puis surtout Toy Story en 1995, etc., sites Web de poésie visuelle et d'images purement numériques, etc.)

- les arts de la numérisation d'objets ou d'images analogiques traditionnelles (photographies, dessins ou vidéo analogique, par exemple)
- enfin, les arts mixtes, hybrides, qui combinent les scènes et images ou sons entièrement calculés et les scènes ou images analogiques (photographie argentique travaillée et mixée avec des fragments d'images programmées ; cinéma numérique combinant des prises de vue du réel "naturel" et des effets spectaculaires entièrement calculés par ordinateur, comme Jurassic Park de Georges Lucas, 1993 ; dispositifs interactifs en fonctionnement hypertexte sur le Web, combinant arts de l'image et du son, mais aussi le design graphique). »

Le multimédia propose une technologie basée sur l'interactivité, ce qui lui donne une dimension culturelle tout à fait légitime. Nous distinguerons ici l'art numérique par son aspect non obligatoirement interactif. En effet, comme une oeuvre traditionnelle, une oeuvre d'art numérique peut être « finie ».

## **PREMIERE PARTIE**

**EXISTE-T-IL UN REEL DEVELOPPEMENT DU MULTIMEDIA  
ET DES ARTS NUMERIQUES AU SEIN DES STRUCTURES  
MUSIQUES ACTUELLES ?**

# CHAPITRE I

## ÉTAT DES LIEUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

### (L'ART ET L'IMAGE)

#### SECTION I

#### LES ARTISTES ET L'IMAGE DANS LES MUSIQUES ACTUELLES

##### § 1 L'image au service de la musique

Historiquement, les liens entre la musique et l'image sont nombreux. Le premier film "parlant", en 1927, se nomme "Le Chanteur de Jazz". N'est-ce pas là la prémonition d'une longue histoire ? Ce mariage réussi perdure au gré des générations de technologies et des approches artistiques. Bien avant ce film, les diffusions de films étaient accompagnées par des musiciens "live". Nous vivons dans un monde où les images et la musique se mêlent sans cesse. Si l'image a toujours eu recours au son et à la musique, c'est depuis peu que la musique intègre l'image ; les scopitones<sup>5</sup>, puis les clips-vidéos, ont mis l'image au service de la musique.

Depuis l'explosion de la vidéo dans les années 80, nombre de musiciens se servent de l'image pour proposer une alternative au concert classique. Chaque année, 15% des 230 artistes accueillis à l'Olympic<sup>6</sup> utilisent des visuels projetés pendant leur spectacle. Ces différentes images n'ont pas le même statut selon les spectacles ; de l'élément décoratif à une réelle synergie avec la musique, le spectre de son utilisation et du résultat est large.

L'appropriation de l'image est gérée de manière différente selon les artistes ; certains d'entre eux vont diffuser des images qu'ils auront choisies pour agrémenter les morceaux, images qu'ils récupèrent ou qu'ils créent. On peut distinguer deux types d'images : les images esthétiques, qui s'apparentent à des tableaux évolutifs et créent une ambiance, un

---

<sup>5</sup> Ancêtres des clips-vidéos

<sup>6</sup> Scène de Musiques Actuelles, Nantes

cadre pour la musique et les images porteuses de sens, par lesquelles l'artiste s'exprime.

Ce choix artistique et esthétique est de plus en plus répandu et l'image y a une place que j'appellerais complémentaire, dans le sens où elle accompagne le concert. De même qu'un film est accompagné de musique, l'utilisation de l'image sur ces concerts est de moyen de donner plus de corps à la représentation de la musique.

#### A- Des Dj's naissent les Vj's

Le développement de ce médium est dû également à la lente mutation du spectacle musiques actuelles : même si la représentation classique du groupe de rock a encore de beaux jours devant elle, l'essor des musiques électroniques amène une nouvelle façon de penser la représentation scénique. Il est en effet légitime pour un DJ de se demander comment imaginer un spectacle digne de ce nom. Le recours à l'image est fréquent et sont apparus les Vj's (vidéo-jockeys). En charge de l'aspect visuel, ils sélectionnent des images créées par ordinateur, des diapositives ou des films qu'ils mixent à la manière des sons. Il est intéressant de noter ici que le recours à l'image ne vient pas forcément des artistes mais aussi des organisateurs et programmeurs. Les artistes ont soit leurs propres images et dans ce cas peuvent travailler avec leur propre VJ, soit ils n'en ont pas et ce sont des collectifs de Vj's qui se chargent d'agrémenter les shows. Souvent diffusées sur un ou des écrans géants, ces images sont mixées en un flot visuel continu, donnant libre cours à l'imagination des Vj's.

Les vidéastes sont fréquemment réunis en collectifs et utilisent l'image comme partie intégrante d'une installation, souvent à des fins d'investissement de lieux pour des événements de types soirées électroniques. Par soirées électroniques, j'englobe les raves, free parties, et autres événements qui demandent souvent une décoration importante, dans le sens de l'investissement du lieu. Ces collectifs existent depuis la naissance de la vidéo, mais se sont largement développés avec ce type d'événements.

## B- L'image comme un message

Dans le cas des groupes dits “classiques”, issus généralement du rock, et développant des musiques urbaines, tel le dub, on assiste également à une utilisation de l'image pour pallier l'absence de chanteur et donc de chant ; dans la tradition des musiques actuelles et spécifiquement du rock où porter un message, de quel type que ce soit, transite essentiellement par la voix, ces musiciens peuvent utiliser l'image comme illustration de ce qu'ils veulent dire. Citons le cas d'un des chefs de file du mouvement dub-electro en France, High Tone.

### § 2- Le concert multimédia

Certains artistes vont chercher à créer une réelle synergie entre image et son, c'est-à-dire qu'ils ne vont pas privilégier tel ou tel médium, mais proposer un spectacle “multimédia”. Aujourd'hui en France, rares sont les spectacles de ce type, mais leur développement semble réel.

On peut évoquer ici le cas du groupe nantais Hutchinson ; leur spectacle se compose d'un court-métrage vidéo (doté d'une bande-son), d'un concert instrumental et d'une installation vidéo, le tout simultanément. La scène est jonchée de postes de télévision, différemment orientés qui diffusent des images en rapport avec le film qui est lui diffusé sur un écran situé sur le front de scène, en hauteur. Les musiciens sont éparpillés, sans être éclairés, pour permettre un meilleur confort de visibilité des images. Les morceaux joués live sont synchronisés avec le montage du film, ce qui demande aux musiciens non seulement d'être calés pour commencer au bon moment, mais aussi de jouer la partie à un rythme très précis pour permettre un bon enchaînement avec les images.

On assiste alors à ce qu'on pourrait nommer un film-concert, mais pas dans la tradition du cinéma muet où l'on accompagne le film. Ici, c'est un réel travail multimédia qui est présenté, une forme inédite de spectacle. En effet, trois arts y sont mêlés : la musique, le cinéma (ou la vidéo) et l'art contemporain (dans le sens "installation"), sans que l'un ne

prime vraiment, et c'est là la nouveauté. Le principe de création collective prend ici tout son sens : musiciens, vidéastes, acteurs, metteur en scène, sont tous au service du spectacle, et ce, à niveau égal. On se trouve devant l'effacement des auteurs - relativement au concert classique où les musiciens sont les représentants du spectacle - pour mettre en avant le spectacle lui-même. Situation qu'on retrouve plus dans l'art contemporain. En effet, le cas Hutchinson est relativement isolé dans le sens où ce spectacle multimédia est un des rares dans le secteur des musiques actuelles.

Les membres qui composent Hutchinson sont originellement musiciens, à part celui qui s'occupe d'une partie du graphisme, et même si certains touchent quotidiennement à l'image pour leur travail.

L'idée d'intégrer l'image dans le spectacle est constitutive du projet. Hutchinson n'existerait pas sans les images qui vont avec. Par contre ce sont des musiciens qui sont à l'origine de ce projet et c'est, en général, la musique qui dicte le déroulement. Les images vont proposer des interprétations que la musique seule n'aurait pas nécessairement induites. A la genèse, il y a souvent de la musique et au fur et à mesure du travail, les différents médias s'interpellent pour créer une forme qu'il n'auraient sûrement pas eue s'ils avaient été pris séparément.

Selon les personnes qui composent le groupe Hutchinson, le multimédia n'est pas l'apanage des nouvelles technologies. La force de leur projet vient de la qualité artistique des différents éléments qui concourent à sa réalisation.

*« Le côté multimédia est intéressant pour le fort potentiel fantasmagorique que promet ce terme. Mais finalement il ne dit rien sur le contenu. Quant aux nouvelles technologies, elles ne sont qu'un moyen et là non plus ça ne dit pas grand chose sur le contenu. »<sup>7</sup>*

Hutchinson utilise les nouvelles technologies parce que ces membres savent s'en servir, parce qu'ils sont tous nés à la fin du XX<sup>ème</sup> siècle et que, en plus de leurs guitares et de leurs batteries, ils ont eu la possibilité d'utiliser des ordinateurs. Ils relativisent donc ici toute la dynamique liée autour de l'art multimédia ; tous ces nouveaux outils sont perçus comme tels et s'y limitent. S'ils offrent de nouvelles perspectives, il ne faut pas oublier que

---

<sup>7</sup> Entretien avec l'artiste Hutchinson par l'auteur, 2004

le fond restera plus que la forme ; Hutchinson veut prévenir toute forme d'émerveillement face à la technique. En effet, si le contenu d'une œuvre est délaissé au profit de leur forme, nouvelle, inédite, le temps fera son œuvre d'ajustement et les techniques se dissiperont pour mieux mettre en avant "l'âme" de l'œuvre.

## SECTION II

### L'IMPACT DES NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS L'ART

« En ce début de millénaire, l'art numérique compose incontestablement une large partie du paysage artistique contemporain dans le monde, mais aussi en France. »<sup>8</sup>

S'il est vrai que les artistes du numérique sont de plus en plus nombreux, son essor vient aussi de l'utilisation ou de l'appropriation de ces nouvelles technologies par les arts traditionnels. Tous les arts "majeurs" sont touchés par ce phénomène. Aujourd'hui, s'il est possible de mettre en cause l'art numérique, il est difficile de nier sa pénétration dans le monde de l'art : nous vivons dans la technologie.

Nous n'aborderons pas de descriptif d'œuvres d'art numérique pures<sup>9</sup>, jugées trop éloignées des concerts musiques actuelles ; nous nous attacherons à comprendre l'impact des nouvelles technologies sur les moyens de création et ses conséquences.

« La vitesse avec laquelle ce siècle a créé une planète connectée électroniquement se reflète dans la rapide expansion des pratiques artistiques au-delà de la peinture et de la sculpture traditionnelles, vers une intégration quasi effrénée des éléments de la vie quotidienne dans le domaine de l'art »<sup>10</sup>.

Faut-il en conclure que l'apparition des nouvelles technologies dans l'art était inéluctable?

Au-delà du secteur des musiques actuelles, les créations numériques sont bien plus

---

<sup>8</sup> Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRE, *L'Art numérique*, Flammarion, 2003, p.8

<sup>9</sup> Dans le sens où l'on sort du spectacle ; ce sont généralement des installations.

<sup>10</sup> Michael RUSH, *Les nouveaux médias dans l'art*, L'univers de l'art, 2000, p.7



repérables et surtout plus prolifiques. D'une façon générale, on peut se demander pourquoi les nouvelles technologies sont devenues des moyens de création artistique à part entière et pourquoi cette création se développe. « La dernière avant-garde du XXème siècle, si l'on devait l'appeler ainsi, est cet art qui tient compte de la révolution la plus durable d'un siècle de révolutions : la révolution technologique. Puisant son origine dans des inventions extérieures au monde artistique, l'art fondé sur la technologie a fait pénétrer la création artistique dans des domaines naguère dominés par les ingénieurs et les techniciens. »<sup>11</sup>

L'art vidéo s'est rapidement développé avec l'essor de la vidéo dès les années 80. « Qu'il s'agisse de narrations, d'expérimentations formelles, de brèves saynètes humoristiques ou de vastes médiations, l'art vidéo a acquis dans le monde de l'art une légitimité voire une stature qui semblaient très improbables aux yeux de beaucoup, même dans les années 80. Les possibilités apparemment infinies et le prix accessible de la vidéo attirent de plus en plus de jeunes artistes qui ont été élevés à une époque de saturation médiatique ; elle représente un moyen de participer et de réagir à la médiatisation excessive, mais aussi de communiquer sans peine un message d'ordre personnel. »<sup>12</sup>

Parallèlement, les premiers artistes d'art informatique furent des chercheurs ou ingénieurs spécialisés dans le domaine des sciences du traitement de l'image et du son. On remarquera que les images de synthèse conservent toujours cet aspect d'images scientifiques.

« Ce qui explique que l'art numérique ait conservé, quant au jugement de valeur que l'on porte encore en partie sur lui, le poids de la technicité qui lui est inhérente et qui, d'ailleurs, constitue une sorte de handicap pour l'émergence d'une esthétique valorisante des arts numériques. Abraham Moles<sup>13</sup> insistait sur la part prédominante d'instrumentalisation scientifique que ces arts recelaient dès leur origine, à travers la numérisation des images de la technique et de la science. Il en résultait pour lui, dans l'ordre et la ligne de cette logique techno-scientifique originelle, que l'esthéticien moderne devait endosser le rôle de "praticien des sensations". En somme, une sorte d'ingénieur-physicien du plaisir ou de l'agrément esthétique à usage des masses, qui met en œuvre rationnellement un savoir

---

<sup>11</sup> Idem, p.8

<sup>12</sup> Idem, p.113

<sup>13</sup> Psycho-sociologue, ingénieur, physicien, philosophe des arts numériques, auteur de *Art et ordinateur*, Editions Blusson, 1971, réédition augmentée et remaniée, 1990. Cet ouvrage est considéré comme l'établissement de la première théorie cohérente des arts numériques.

théorique ayant une application technique et des retombées psychologiques. L'esthétique est, dans cette optique, un "art" (au sens premier de la *téknê* grecque antique : un savoir appliqué, ayant des retombées pratiques) des effets psycho-sensoriels produits à destination d'une communauté socioculturelle susceptible de les recevoir et de les valoriser institutionnellement au sein de structures de communication (musées et centres d'art expérimental, installations en lieux publics, galeries privées et publiques, environnements de vie quotidienne, télévision, presse, radio, et depuis les années 1990, les sites Web et les réseaux informationnels). »<sup>14</sup>

Il est important ici de noter l'idée que cet art est aujourd'hui destiné à une communauté socioculturelle susceptible de le comprendre et de l'apprécier. Nous verrons plus tard qu'en matière de politiques culturelles, l'accent est justement mis sur la démocratisation culturelle dans les moyens d'accès à ces œuvres, mais aussi sur la démocratie culturelle, dans les moyens d'accès aux outils de création numérique et de diffusion des œuvres.

« Mais si l'on peut un jour parler de "grand art" numérique, surtout ne faudra-t-il pas faire la confusion des genres : l'art numérique n'a rien à envier aux arts classiques, artisanaux. Il recèle des possibilités complètement différentes, que les artistes et les récepteurs que nous sommes en puissance se doivent d'accepter en tant que telles, sans chercher à comparer la peinture à l'huile ou à l'acrylique avec les effets psychosensoriels produits par les logiciels graphiques ; ou encore sans chercher à comparer dans l'absolu les sonorités de la musique instrumentale traditionnelle avec celles des synthétiseurs électroacoustiques qui analysent et traitent finement les composantes sonores (timbres, fréquences, amplitudes, rythmes) jusque dans leurs propriétés les plus inaudibles pour l'oreille humaine (mais pas pour les analyseurs de sons). Le numérique ne doit pas s'ingénier à singer, imiter platement les modes d'expression consacrés par l'histoire de l'art, ni chercher la légitimation esthétique en référence à l'art artisanal qui a déjà fait ses preuves, en voulant s'y conformer, s'y adapter par mimétisme. Son salut esthétique réside plutôt dans le fait d'assumer les règles et les contraintes des outils informatiques et de les accepter pleinement pour faire émerger les formes expressives d'une sensibilité singulière : on devrait pouvoir reconnaître un artiste à travers chacune de ses œuvres numériques, comme il est possible de reconnaître

---

<sup>14</sup> Jean-Claude CHIROLLET, extrait d'un texte de communication à l'occasion de la journée d'étude « Art et Technologie », organisée par l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM), France, le 31 mai 2001

un tableau de Vermeer ou de Monet, dans l'histoire de leur production personnelle, mais aussi dans l'histoire de leur art tout entier. Précisément, quand le style (individuel ou collectif) est identifiable, nous sommes en présence d'une véritable esthétique des arts numériques, aussi valable culturellement que celle des courants qui ont jalonné l'histoire des arts depuis l'Antiquité. Nombre d'artistes ou courants du numérique sont dans ce cas ; mais l'incertitude flotte encore pour d'autres productions d'art numériques qui en sont encore au stade de la trop grande révérence aux prouesses de la technologie, au détriment du développement des puissances de l'imaginaire poétique qui, seul, permet de reconnaître la valeur esthétique. »<sup>15</sup>

Comme nous l'avons vu précédemment avec les membres d'Hutchinson, la reconnaissance des arts numériques est supposée passer par la définition du statut des technologies de la création numérique. Qu'ils soient considérés comme une caméra pour le cinéma, un pinceau pour la peinture et un burin pour la sculpture, alors seulement, les arts numériques pourront prétendre à ce statut et surtout se développer dans un climat de légitimité. Il n'y a pas de raison pour que ce schéma ne se produise pas : si les légitimations du cinéma et de la photographie ont pris du temps, du fait de leur technologie propre, elles se sont finalement imposées.

« ...interactif, conversationnel, participatif, collaboratif, le numérique bouleverse non seulement les rapports traditionnels entre l'auteur, l'œuvre et le spectateur, mais les mécanismes mêmes de la circulation de l'art, sa contribution à la culture »<sup>16</sup>.

Ces caractères de l'art numérique entraînent une interrogation et une redéfinition de la notion d'œuvre, faisant intervenir au premier plan de la réflexion esthétique les modèles spécifiques aux modes de création et de réception favorisés par la société de la science et de la technologie de l'information numérisée.

Dans les musiques actuelles, l'apparition des musiques électroniques a remis en cause le statut de musicien et celui d'artiste d'une manière générale. L'académisme ne fait reposer la musique (et son art) que sur la faculté de maîtrise d'un instrument, ne réservant le titre d'œuvre d'art qu'aux œuvres jouées par des musiciens. Même si ce schéma est aujourd'hui quelque peu galvaudé, et même si d'autres arts comme les arts plastiques ont eux aussi

---

<sup>15</sup> Idem

<sup>16</sup> Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRES, *L'Art numérique*, Flammarion, 2003, p.12

connu cette révolution, ce nouveau statut de l'artiste n'est pas universellement reconnu.

Auteur, œuvre, spectateur : l'art se tient à l'avenir dans les relations hybrides de ces trois polarités, dans le déplacement des unes vers les autres, dans les correspondances entre les signes et les choses qu'elles manifestent.

Nous aimerions dire que l'alliance de l'art et de la technologie est parvenue à maturité, que le monde, dans sa marche vers une culture numérique, a entraîné l'art dans sa progression (et réciproquement). La technologie est un moyen et doit le rester : le numérique est un médium au potentiel qui semble illimité et offre à l'artiste une liberté d'images jusque-là inconcevable. Mais si l'art numérique est aujourd'hui répandu dans le milieu de l'art contemporain, sa reconnaissance au sein de ce dernier est loin d'être entière.

## CHAPITRE II

### ÉTAT DES LIEUX MUSIQUES ACTUELLES CONCERNES PAR LE MULTIMEDIA ET LES ARTS NUMERIQUES (EVENTAIL DES DIFFERENTES ACTIVITES MISES EN PLACE)

#### SECTION I

#### LA DIMENSION ARTISTIQUE

##### § 1- Des structures innovantes

Les salles du secteur musiques actuelles ne proposent pas une offre très conséquente concernant les arts numériques dans le spectacle vivant. D'une manière générale, les arts numériques se présentent alors principalement sous la forme de diffusions d'images pendant le spectacle. Certaines salles peuvent accueillir ce genre de dispositifs, mais cela pose souvent des problèmes techniques. En effet, du matériel et des compétences sont nécessaires : écrans, vidéo-projecteurs, systèmes d'accroches, technicien vidéo, etc. Cette forme de spectacle se développe mais reste peu fréquente dans les programmations.

L'offre artistique des espaces multimédia est nettement plus riche concernant les arts multimédia. Nous nous attacherons principalement dans cette partie aux arts numériques liés au spectacle vivant.

La plus grosse partie de la programmation émane de collectifs, d'associations qui ont fait de l'art numérique une des composantes de leur projet artistique.

Outre les structures musiques actuelles déjà en place, des structures innovantes dans ce domaine vont voir ou ont déjà vu le jour. On peut évoquer le cas de la Gaîté Lyrique (Paris), et celui de Mains d'Œuvres (St Ouen, 93). Si ces deux projets sont étroitement liés par la dynamique musiques actuelles - arts numériques, ils sont diamétralement opposés quant à leurs origines : Mains d'Œuvres est un projet associatif, issu de la société civile

alors que la Gaîté Lyrique a été imaginée et est soutenue par la ville de Paris. C'est pourquoi nous avons décidé d'exposer leurs démarches.

#### A- Le cas de Mains d'Œuvres

Mains d'Œuvres est un lieu de création et de diffusion, de recherche et d'expérience, destiné à accueillir des artistes de toutes disciplines, des démarches associatives et citoyennes.

Né en 1998, le projet Mains d'Œuvres fait suite aux aventures artistiques menées par l'association Usines Éphémères depuis 1987, dont l'Hôpital Éphémère de 1990 à 1997, dans le même esprit de réemployer des friches urbaines pour les besoins de la création.

Toujours à la recherche d'espaces adaptés aux pratiques artistiques contemporaines, le projet s'est cristallisé autour de l'ancien Centre social et sportif des Usines Valeo, un bâtiment de 4000 m<sup>2</sup> aux abords du Marché aux Puces de Saint-Ouen.

Co-fondé à ses débuts par Christophe Pasquet (directeur d'Usines Éphémères), Fazette Bordage (Fondatrice du Confort Moderne à Poitiers et du réseau TransEuropeHalles), et Valérie Peugeot (directrice des associations VECAM et Europe 99), le lieu Mains d'Œuvres a ouvert ses portes au public en janvier 2001, après deux ans de montage du projet et un an de travaux de réhabilitation.

Mains d'Œuvres est un projet indépendant qui veut induire d'autres possibles dans l'accompagnement des pratiques artistiques. C'est avant tout à travers un dispositif de "résidence" que Mains d'Œuvres accompagne les artistes et porteurs de projet dans leurs recherches. Outre la mise à disposition d'un espace de travail, il y a l'accompagnement des projets au cœur du dispositif, en trouvant des solutions humaines et logistiques aux projets et créations, en aidant aussi à la recherche des moyens financiers de production.

L'esprit de participation et de mutualisation consolide ce dispositif pour le tourner en vecteur de synergies. Musiciens, chorégraphes, plasticiens, metteurs en scène, tous les porteurs de projets se rencontrent et initient des collaborations artistiques, alimentent la programmation artistique du lieu, en création " finies " mais aussi en rencontre publiques, workshops, travaux en cours...

L'entrée en "résidence" est déterminée, en priorité, par la rencontre entre l'équipe de Mains d'Œuvres et la personne physique ou morale. Les projets de recherche et de création, liés à des pratiques en émergence, sont privilégiés. Leur capacité à créer du lien au sens large, à s'inscrire dans un environnement humain, est un élément déterminant à leur sélection. Mains d'Œuvres se veut toujours en renouvellement sans être pour autant un simple lieu de passage. Ces résidences sont conclues pour une durée d'un an, renouvelable. D'autres formes d'accompagnement s'inventent au fil des rencontres : accueil-création, résidence hors-les-murs, résidences internationales.

En dehors des productions de projets dits "de proximité" et "de sensibilisation" ou de l'aide au démarrage des résidents, Mains d'Œuvres porte certains projets, en propre, pour l'apport de stimulation, d'inspiration de sens, et d'ouverture qu'ils peuvent insuffler au dispositif global. Il s'agit majoritairement de projets liés à des résidents invités, de passage à qui l'on souhaite donner des moyens de produire un projet.

Mains d'Œuvres développe également une activité de diffusion ayant pour objectif de rendre visible des processus d'invention artistique et/ou civique émergents. La programmation s'élabore autant à partir des propositions des résidents que bien au-delà, à des artistes et porteurs de projets extérieurs. Ainsi, le lieu ouvre régulièrement ses portes au public pour des concerts, expositions, performances, installations, spectacles, rencontres-débats, projections, soirées...

Le projet de Mains d'Œuvres est intéressant de par sa situation singulière ; porté par des acteurs issus des musiques actuelles, il se trouve plus proche d'une friche que d'un lieu musique actuelles. Cet exemple est peut-être le premier de ce que pourraient être de nombreuses structures musiques actuelles dans quelques temps.

Il nous paraît donc pertinent d'exposer maintenant le projet de la Gaîté Lyrique, porté par une municipalité, en l'occurrence celle de Paris.

## B- L'ambition parisienne : La Gaîté Lyrique

Le projet "Gaîté Lyrique", porté par la Ville de Paris, consiste à créer un centre culturel

dédié aux nouveaux médias au travers de deux domaines artistiques : les musiques actuelles et les arts numériques.

Par la prise en compte des musiques actuelles et des formes artistiques issues des nouvelles technologies, la Gaîté Lyrique favorisera l'émergence de nouveaux talents, la mixité des pratiques et le croisement des publics.

Ainsi fondé sur cette idée de décloisonnement des disciplines artistiques, le projet Gaîté Lyrique participera au développement de nouvelles esthétiques.

Ce projet s'inscrit dans un mouvement de reconnaissance de ces musiques comme un champ artistique à part entière et s'affirme comme lieu de croisement possible des disciplines.

Enfin, le contexte justifie pleinement un engagement de la municipalité en faveur des musiques actuelles. En effet, si l'offre culturelle peut paraître suffisante sur le plan de la diffusion, il faut noter que le territoire parisien manque indéniablement d'un équipement qui soit à même de répondre à des missions spécifiques de création, de formation et d'accompagnement des pratiques artistiques.

En associant les musiques actuelles aux arts numériques, la Gaîté Lyrique sera le laboratoire idéal pour accompagner les mutations culturelles à venir.

La Gaîté Lyrique a ainsi pour objectifs principaux :

- de s'affirmer comme un lieu de production artistique multimédia de référence internationale.
- d'organiser la diffusion et la confrontation des formes artistiques émergentes utilisant les nouvelles technologies auprès d'un large public, qu'il soit initié ou non.
- De participer dans son aire d'implantation à une action de développement culturel favorisant de nouveaux comportements à l'égard de la création musicale et numérique et à une meilleure insertion sociale de celles-ci.
- D'avoir une politique tarifaire qui soit à même de favoriser l'accès de toutes les populations, et notamment les jeunes, aux spectacles, expositions et formations.

Le projet d'équipement "Gaîté Lyrique" prévoit la construction :

- d'une salle de spectacle d'une capacité de 450 places assises, pouvant accueillir jusqu'à 1 200 personnes debout



- d'un théâtre des médias pour présenter des performances d'une capacité de 200 places assises ou 600 places debout
- d'une salle de conférence et de projection d'une capacité de 150 places assises
- d'une galerie d'exposition pour les installations multimédia de 600 m<sup>2</sup>
- d'une médiathèque, centre de ressources dans le domaine des nouveaux médias
- d'espaces de création d'une surface totale de 700 m<sup>2</sup>, incluant des studios pour l'image, le son, la robotique, l'électronique ainsi que des ateliers de répétition.

Les travaux débiteront en février 2005. L'ouverture est prévue en septembre 2006.

Ces deux projets, apparemment proches sur la notion de croisements artistiques, se différencient principalement par leurs bases : Mains d'Œuvres pose l'artistique comme noyau du projet, irradiant toutes ses actions, tandis que la Gaîté Lyrique repose sur des axes bien connus du secteur : soutien à la création, accompagnement des pratiques, et diffusion auprès d'un large public.

Si ces structures peuvent être considérablement engageantes, notons le caractère parfois élitiste de la première et la posture trop institutionnalisée de la deuxième.

## § 2- Les festivals

### A- Inventaire

Sur le territoire français, on dénombre une dizaine de festivals qui proposent arts numériques et musiques actuelles. Il faut préciser que la plupart d'entre eux en sont très récents. On peut donc constater une forte progression, même si nous en sommes actuellement aux balbutiements de genre d'événement.

Voici la liste des festivals qui développent les croisements entre musiques, images et sons:

- Scopitone (Nantes)
- Ososphère (Strasbourg)
- Art Rock (St Brieuc)

- Tilt (Perpignan)
- Astropolis (Brest)
- La Nuit des Arts Electroniques (Clermont-Ferrand)
- Panorama (Morlaix)
- Piratages (Paris)
- La Villette Numérique (Paris)

Précisons aussi que l'Europe ne propose que peu de festivals de ce type :

- Sonar (Barcelone)
- Ars Electronica (Autriche)
- Net Days (Belgique)
- Technopole (Allemagne)
- Deaf (Dublin)

Il y a donc une double émergence : apparition des arts numériques dans le spectacle vivant, et éclosion des festivals centrés sur cette émergence.

## B- Scopitone

Nous allons présenter Scopitone pour permettre de visualiser la proposition culturelle et surtout artistique d'un festival de ce genre.

Scopitone est un festival organisé par l'association Songo, qui gère la salle de l'Olympic, SMAC<sup>17</sup> située à Nantes. Ce temps fort est consacré aux croisements de la musique, de l'image et des nouvelles technologies. Il a pour vocation de présenter une nouvelle forme d'art, aux travers de spectacles transdisciplinaires, voire interactifs. Scopitone est une fenêtre ouverte sur de nouvelles tendances artistiques et de nouveaux comportements culturels. La première édition eut lieu en 2002 sur l'agglomération nantaise. Sa thématique est basée sur la relation musique actuelle et image. Elle a accueilli une vingtaine d'artistes (Asian Dub foundation, les compagnies Res Publica et Mulleras, Markus Kreis, Dj

---

<sup>17</sup> Scène de Musiques Actuelles

Spooky, Bugge Wesseltoft, Rubin Steiner, Out of The Blue ...) et près de 4 000 spectateurs.

D'une seule soirée en 2002, la durée du festival devait s'allonger en 2003 et proposait 3 jours de réjouissances. Suite au conflit des intermittents, cette édition fut annulée deux jours avant son ouverture. Le statut de Scopitone était alors précaire : il ne s'agit pas d'un grand festival reconnu et ancré culturellement sur son territoire. Or, et malgré le choc moral et financier de cet accident, l'équipe de l'Olympic, les tutelles et les différents partenaires de la société civile ont permis d'éviter le naufrage du frêle festival. L'édition 2004 a donc pu se dérouler sur les bases de l'édition avortée : 4 jours et 3 soirs de concerts, installations, vidéoprojections, conférences, performances, spectacle de danse, rencontres, etc.

Voici les axes majeurs de la troisième édition :

#### a) L'accompagnement d'artistes

Scopitone amplifie son soutien aux formes transdisciplinaires. Ces formes sont actuellement peu développées dans les programmations des équipements subventionnés et ne sont pas inscrites dans le secteur marchand.

Ainsi, la salle de l'Olympic est mise à disposition pendant tout le mois de juin 2004, pour permettre à plusieurs formations musicales de répéter et créer leur spectacle.

L'accompagnement aura débuté bien en amont de cette période, sur les plans artistiques, techniques, logistiques.

#### - La diffusion et le soutien à la création de formes innovantes

Pour cette édition, sept créations sont présentées (trois de plus qu'en 2003). Les musiques électroniques et organiques sont présentées sous toutes leurs formes et déclinaisons, notamment les évolutions dans le recours aux outils numériques. La relation musique-image est de plus en plus présente dans la conception de ces spectacles vivants (compositions interactives) qui illustrent l'évolution permanente des nouvelles formes de créations musicales.

Les "créations-résidences" :

Spectacles musique et images :

Les "TroubleMakers" (Marseille) proposent un ciné-concert sur le film Balal réalisé par le groupe et coproduit par MK 2 music. Les artistes devaient être en résidence à l'Olympic en juin pour la création de ce spectacle dont une seule représentation sera donnée. Pour des raisons logistiques, cette résidence sera annulée. Leur dernier album sorti en avril 2004 est par ailleurs commercialisé avec le DVD de leur long métrage.

Le groupe "Bikini Machine" (Rennes) prépare son nouveau spectacle en collaboration avec un vidéaste. Une session de création-répétition s'est déroulée à l'Olympic (en collaboration avec l'Ubu, SMAC de Rennes). Cette création sera diffusée ultérieurement.

"The Little Rabbits" (Nantes) proposent également un ciné-concert à partir d'images, de rushes et du making off issus du long métrage des frères Poiraud, « Le retour de James Bataille » (sortie nationale en salle le 21 juillet 2004), dont The Little Rabbits ont composé la bande originale. Un montage inédit est effectué par les réalisateurs, et des compositions originales sont jouées en live.

Spectacles musiques et multimédia :

Le groupe "Hutchinson" (Nantes) a travaillé à la création d'un spectacle musical narratif. Le groupe travaille à l'écriture musicale électro-acoustique et à la production d'un support visuel en multifix. Le résultat est un concert multimédia destiné à bousculer les repères sensoriels du spectateur.

Les membres de "Man" (Nantes) ont eux créé un concert où les éléments visuels et sonores sont assemblés en temps réel par le logiciel Max/MSP (Ircam) pour devenir de véritables instruments. Une résidence est menée avec l'Olympic depuis septembre 2003 comportant un volet création-répétition du spectacle et des actions menées sous la forme d'ateliers

avec les publics.

L'association "Zone Blanche" (Angers-Nantes) travaille sur une performance vidéo présentée en extérieur, construite sur le thème de l'écoulement du temps. Ce collectif de vidéastes et plasticiens collabore régulièrement avec des musiciens autour de projets où la musique est au service d'un thème visuel basé sur le mouvement.

- Le collectif "APO 33" (Nantes) présente un projet de dispositif radiophonique mobile, via le net, interactif et mettant en situation artistes et environnement du festival, public et artistes de l'ensemble du net. Des sons captés, mixés, sont accessibles sur le net et diffusés comme autant d'expérimentations numériques.

Concernant les musiques actuelles, plus de la moitié des artistes programmés travaillent la relation musique et images : Mino[taure] (Paris), Hutchinson (Nantes), Colder (Paris), Octet (Paris), RJD2 (USA), Bikini Machine (Rennes), Tortoise (USA), Troublemakers (Marseille), High Tone (Lyon), Man (Nantes), Velma (Suisse), David Carretta (Marseille), Funkstörung (Allemagne), Little Rabbits (Nantes).

## b) Géographie des activités

Le festival s'est déroulé sur trois journées, les 1, 2, 3 et 4 juillet 2004, sur trois sites dans un souci d'intégration au cœur de la ville, de faciliter l'accès du public et de garantir de bonnes conditions de prestations aux artistes.

### - L'Olympic (Nantes)

Le 1<sup>er</sup> juillet se déroule à l'Olympic une soirée inaugurale de 20h à 2h pour la présentation en avant-première du ciné-concert inédit des "Little Rabbits", précédée de la prestation de "Bikini Machine".

Dans la nuit du 03 au 04 juillet de 05 à 11h se déroule la clôture consacrée à des artistes de musiques électroniques et DJ's français et internationaux.

- La Trocardière (Rezé)

Deux nuits de spectacles sont proposées à La Trocardière de Rezé<sup>18</sup> de 19h à 04h, salle configurée pour y présenter des spectacles, concerts et performances multimédia. La Trocardière est actuellement la seule salle de l'agglomération nantaise susceptible d'accueillir ce type d'événement, en grande partie grâce à sa capacité d'accueil (la jauge pour Scopitone est de 4 700 places).

Sa grande halle est équipée d'un dispositif artistique unique avec une scène centrale entourée de 10 écrans géants pour une diffusion vidéo en multiflux.<sup>19</sup>

En plus de ce bâtiment principal, un chapiteau de 700 places avec gradins, réservé aux spectacles et expériences plus contenues, est monté sur le site.

- Les Ateliers et Chantiers de Nantes (appelé "Lieu de jour")

Les Ateliers et Chantiers de Nantes, bâtiment rénové qui abrite la Maison des Hommes et des Techniques ainsi que l'Université Permanente, accueillent les installations et les performances multimédia. Des rencontres et des débats de professionnels du secteur y ont lieu, ainsi qu'un espace de pratiques, de démonstration et d'initiation informatique.

L'espace était accessible toute la journée, le vendredi et le samedi, et l'entrée était libre.

Outre la participation de protagonistes venus de France et d'ailleurs, il faut souligner la volonté de l'association d'intégrer les acteurs locaux dans le déroulement du festival. Le tissu associatif local présent évolue sur plusieurs champs : multimédia, cinéma expérimental, art numérique, architecture, etc.

L'âme de la bâtisse, sa situation géographique en centre-ville, son actuelle fonction sont autant d'attraits qui ont justifié ce choix.

Le développement et la structuration des arts numériques (10h-20h), thème du lieu de jour propose deux journées accessibles gratuitement au public ; lieu de sensibilisation, de réflexion, de rencontres et de découverte des formes artistiques expérimentales.

---

<sup>18</sup> Rezé est une ville mitoyenne située au sud de Nantes

<sup>19</sup> Voir annexes n° 2 et 3

Au total plus de 40 groupes et artistes auront composé cette troisième édition (voir annexes).

Des animations pour le net sont diffusées sur les écrans géants LCD du réseau urbain nantais. Ces fenêtres numériques sont dédiées à des créations d'artistes invités sur l'événement : animations, micro-métrages vidéos, extraits d'œuvres numériques précèdent le festival pendant un mois.

La promotion du festival est relayée par différents supports (programmes, flyers, affiches, encarts publicitaires) et notamment par le réseau d'affichage Adshell et Giraudy (200 panneaux de 4 mètres par 3 dans le grand Ouest pendant deux semaines).

Cette troisième édition avait pour ambition d'accueillir de 12 à 14 000 spectateurs (prévisionnel de 1 000 payants à l'Olympic sur deux soirées, 7 000 à la Trocardière sur deux soirées, 5 000 gratuits au moins sur le lieu de jour), la positionnant comme l'une des plus suivies de l'hexagone autour des ces axes artistiques.

Au final, il y eut 7 550 personnes présentes sur le site de la Trocardière (dont 7 100 payants), 1 350 personnes à L'Olympic et 1 800 sur les Ateliers et Chantiers de Nantes.

## SECTION II

### LES STRUCTURES MUSIQUES ACTUELLES / ESPACES CULTURE MULTIMEDIA (OU LA DIMENSION CULTURELLE DU MULTIMEDIA)

#### § 1- Présentation des Espaces Culture Multimédia par le Ministère de la Culture et de la Communication

Voici, en substance, les éléments majeurs que l'on retrouve dans les documents édités par le Ministère :

Depuis 1998, le ministère de la culture et de la communication développe le programme "Espaces Culture Multimédia" (ECM) qui soutient la mise en place de lieux d'accès

publics au multimédia au sein de structures culturelles et socioculturelles.

Les ECM, qui mettent en œuvre des actions et des programmes de sensibilisation, d'initiation et de formation au multimédia à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques et de projets d'usages de ces technologies, contribuent à l'objectif gouvernemental de réduction de la "fracture numérique". Ils développent et valorisent également de manière prioritaire la dimension culturelle des technologies de l'information et de la communication à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création.

A l'heure actuelle, 130 Espaces Culture Multimédia sont opérationnels sur l'ensemble du territoire national. Ils sont implantés dans des structures très diverses : bibliothèques, centres culturels, MJC, cinémas et centres audiovisuels, scènes nationales et lieux de diffusion du spectacle vivant, centres d'art et écoles d'arts plastiques, scènes de musiques actuelles, centres de culture scientifique et technique, friches artistiques et nouveaux lieux pluridisciplinaires,...

Au-delà de la qualité de l'initiation au multimédia et de la médiation qu'ils proposent, la richesse et l'originalité des ECM résident dans le travail qu'ils réalisent progressivement sur le terrain de la création et des pratiques artistiques, qu'elles soient amateurs ou professionnelles, et plus globalement sur celui de la culture multimédia.

Mais au-delà des ECM, qui doivent constituer un réseau de référence, la priorité du ministère de la culture est de favoriser l'appropriation du multimédia comme outil culturel par le plus grand nombre de structures, qu'elles soient culturelles, socioculturelles, éducatives, sociales, etc.

Dans cette optique, le ministère veut donc poursuivre et renforcer sa coopération avec les autres ministères, les collectivités territoriales et les opérateurs publics.

Le ministère va par ailleurs continuer à développer son dispositif d'accompagnement mis en œuvre pour les ECM tout en l'ouvrant complètement, afin que toutes les structures souhaitant développer un travail culturel avec le multimédia puissent en bénéficier. A ce titre, les Rencontres ECM que le ministère organise plusieurs fois par an ont déjà été largement ouvertes.

Depuis le 8 octobre 2003, le ministère a lancé un grand portail "[culture.fr](http://culture.fr)", qui comporte un portail thématique dédié à la culture multimédia. Et de nouveaux outils visant à favoriser la diffusion et l'appropriation de la culture multimédia seront mis en place



progressivement dans les prochains mois.

## § 2- Analyse du développement des ECM

Les grands traits étant tirés, il est intéressant de voir plus précisément le déroulement et l'évolution de ce programme<sup>20</sup>.

### A- Présentation globale

Le programme Espaces Culture Multimédia est né en 1997 au sein de la Délégation au Développement et aux Formations (DDF) – devenue depuis Délégation au Développement et à l'Action Territoriale (DDAT) – du ministère de la Culture et de la Communication. Jusqu'à cette date, la DDF avait soutenu ou initié toute une série d'opérations à destination du grand public dans le domaine du multimédia, mais celles-ci demeuraient ponctuelles ou événementielles.

C'est ainsi qu'à l'automne 1997 le concept d'"Espaces Culture Multimédia" a été formalisé et que quelques dossiers (Agen, Marseille, Poitiers) ont été financés. Dès le départ, une démarche souple et pragmatique a été adoptée, en évitant d'imposer depuis Paris un modèle normalisé et en tenant compte des réalités et des réalisations du terrain, car un certain nombre de structures culturelles n'avaient pas attendu le ministère de la Culture pour mettre en œuvre ce type d'activités.

Le programme ECM n'a toutefois véritablement pris son envol qu'à partir de 1998, après avoir été intégré comme un élément prioritaire (avec des objectifs chiffrés) du volet culturel du Programme d'Action Gouvernemental pour préparer l'entrée de la France dans la Société de l'Information (PAGSI). Il convient également de souligner que le programme ECM n'aurait pas pu prendre l'ampleur qui est la sienne aujourd'hui sans le programme "Emplois-jeunes", la quasi-totalité des animateurs des ECM ayant été embauchés sous ce statut.

---

<sup>20</sup> Les éléments exposés dans ce paragraphe s'inspirent notamment du texte de Jean-Christophe Théobalt concernant les ECM sur le site du ministère de la Culture et de la Communication ([www.culture.gouv.fr](http://www.culture.gouv.fr))

Un Espace Culture Multimédia est un espace dédié au multimédia, comprenant au minimum cinq ordinateurs connectés à Internet, installé dans une structure culturelle ou socioculturelle et géré par celle-ci. La nature culturelle de l'opérateur de l'ECM est fondamentale. Dès le départ, le Ministère a clairement affirmé que l'enjeu n'était pas de "faire du multimédia pour du multimédia", mais de développer progressivement un travail en articulation avec les contenus culturels et artistiques gérés par la structure d'implantation de l'ECM.

Le premier point consiste à sélectionner, mettre à disposition et promouvoir les ressources multimédia en ligne et hors ligne, le second à mettre en œuvre des animations et des ateliers, accueillir et développer des projets,... sachant que l'on demeure avant tout dans la sphère des pratiques amateurs (ou de couplages pratiques professionnelles et pratiques amateurs) : les ECM ne sont pas des lieux spécifiquement dédiés à la production multimédia professionnelle.

Dès le départ, la diversité des structures d'implantation des ECM a été recherchée, même si, rapidement, le secteur de la lecture publique et le secteur socioculturel ont été les plus gros pourvoyeurs de demandes et de réalisations. On trouve aujourd'hui des ECM dans toutes les régions, DOM-TOM compris. Même si certaines régions sont beaucoup plus dynamiques que d'autres, la répartition des ECM est relativement équilibrée sur l'ensemble du territoire. Le Ministère a placé le rééquilibrage de leur implantation géographique entre les régions – et au sein des régions – parmi les critères prioritaires dans la sélection des dossiers depuis 1999, après la première vague des 90 sites sélectionnés en 1998.

Les ECM sont par ailleurs situés dans des collectivités locales de tailles extrêmement variées : de communes de quelques milliers d'habitants dans des zones rurales, parfois très enclavées, à pratiquement toutes les grandes agglomérations urbaines. Il faut également souligner qu'environ un quart des ECM est implanté dans des quartiers ou des zones sensibles relevant de la politique de la ville.

Le soutien du ministère de la Culture et de la Communication prend la forme d'une subvention de fonctionnement. Elle peut s'élever jusqu'à 50 % du coût de fonctionnement de l'ECM. Elle est modelée en fonction de l'ampleur du projet présenté et de la taille de l'agglomération et des bassins de population concernés.

## B- La mise en route des ECM

En terme de fréquentation, on peut affirmer qu'il s'agit d'un succès, même si certains ECM ont connu des difficultés de mise en route et de fonctionnement. La grande majorité des ECM a été confrontée à une forte demande des publics, le multimédia ayant souvent attiré des publics nouveaux dans les équipements culturels gérant un ECM. Globalement, la première année d'ouverture, voire au-delà, les ECM ont été très sollicités, et même débordés par les demandes d'initiation aux TIC. Ils n'ont donc développé une offre plus culturelle ou artistique que progressivement.

La multiplication de l'ouverture de lieux d'accès public au multimédia n'est ainsi absolument pas vécue comme une concurrence, mais plutôt comme une aubaine, car elle devrait permettre d'alléger la charge des ECM sur les fonctions d'accès public et d'initiation, et leur permettre de développer un travail plus culturel sur le multimédia.

La montée en puissance qualitative du programme a également été très nette avec la mise en œuvre, dans un nombre croissant d'ECM, d'ateliers et de projets de création (création graphique, musique assistée par ordinateur, création vidéo, création de sites web et de cédéroms, etc.), l'accueil d'artistes en résidence et l'émergence de coproductions entre ECM. La diffusion et la circulation de petites formes de spectacles multimédias (accompagnés d'ateliers et d'animations) se met également en place.

Notons le nombre croissant de demandes de labellisation et de soutien qui parviennent au ministère.

## C- La place des bibliothèques

La catégorie de lieux culturels la plus représentée au sein des ECM s'avère être celle des bibliothèques et médiathèques (un peu plus de 40 % du total) et elle constitue le premier "vivier" de nouvelles demandes. Le bilan que l'on peut en tirer est assez contrasté. Si l'appropriation du multimédia par les bibliothèques n'a rien de surprenant, elle a souvent été réalisée dans une optique avant tout documentaire, pour compléter une "chaîne" des

supports : livres, périodiques, audio, vidéo, cédéroms et Internet. On constate donc de manière fréquente des faiblesses dans l'appropriation plus créative des TIC. L'approche "documentaire" est tout à fait normale et il n'a jamais été question de critiquer les bibliothèques qui ne souhaiteraient pas dépasser ce stade. Mais le label ECM implique notamment de promouvoir les TIC en tant qu'outil d'expression et de création, et de développer un travail sur la culture multimédia. Certaines bibliothèques répondent de manière remarquable à ces exigences du cahier des charges des ECM, qui ne leur posent aucun problème, et sont parfois engagées dans des projets artistiques ambitieux. Mais d'autres peinent sur ces dimensions et leur respect du cahier des charges ECM demeure problématique.

Le Ministère a progressivement durci sa sélection des dossiers ECM en provenance des bibliothèques, en ne les choisissant plus sur les fonctions d'accès aux outils multimédias (incluant l'initiation) et aux ressources documentaires numérisées, mais en demandant un vrai programme d'activités avec et sur le multimédia. L'apport de financements de fonctionnement implique en effet que les bibliothèques labellisées ECM réalisent un travail supérieur aux autres dans ce domaine. Mais l'importance de la présence et de la place des bibliothèques dans le programme ECM a été réaffirmée. Elle semble en effet fondamentale sur au moins deux points : l'aménagement du territoire, car dans de nombreuses communes le seul équipement culturel conséquent demeure la bibliothèque, et l'élargissement des publics, car les bibliothèques touchent en général des publics importants et diversifiés, ce qui n'est pas toujours le cas des autres équipements culturels. Il avait en effet été envisagé à quelques reprises – lors de débats internes au Ministère, et compte tenu de contextes budgétaires parfois difficiles – de réserver les financements ECM aux associations, en considérant que la mise en place d'une offre multimédia de type ECM relevait des missions normales d'une bibliothèque et ne justifiait donc pas de financements spécifiques.

L'intégration des bibliothèques dans le programme ECM a aussi permis de les inscrire dans la dynamique de réseau que le Ministère a souhaité créer à travers le programme ECM. En effet, des mesures d'accompagnement du programme ont été mises en œuvre, en termes d'accès aux contenus, de formation, d'études... mais aussi en termes d'échanges, de rencontres, de mutualisation des expériences et des projets. Au regard des faiblesses

évoquées précédemment, il est clair que ces dispositifs d'accompagnement ont contribué à aider directement les bibliothèques et les autres structures culturelles à développer leur travail dans le domaine du multimédia. Et les nouvelles pratiques induites par le multimédia ont également constitué un bon moyen de conforter et de renforcer la vocation des médiathèques en tant qu'équipement d'action culturelle.

Plusieurs bibliothèques se sont vues retirées le label ECM, notamment celle de Rezé (Espace Diderot, 44), ne répondant pas aux critères artistiques. Il semble en effet, que nombre de structures, ne développant pas d'activités artistiques avant leur labellisation, n'en développe toujours pas aujourd'hui. Il serait donc judicieux d'abandonner l'idée de les conforter dans ce label et de les "transformer" en EPN<sup>21</sup> afin de concentrer les efforts sur les structures artistiques.

#### D- L'avenir des ECM

En liaison avec la Mission Interministérielle pour l'Accès Public à la micro-informatique, l'Internet et le multimédia (MAPI), le ministère a mis en place le label "Espace Public Numérique" (EPN).

Ce label EPN est un label transversal, conçu avant tout pour le grand public. Il correspond à une charte que le lieu d'accès public au multimédia s'engage à respecter. Logiquement, les ECM devraient également être labellisés EPN.

C'est pourquoi il serait bon de ne recevoir que les demandes émanant de structures porteuses d'un réel projet artistique. Les bibliothèques, centres socioculturels et autres, labellisés EPN, permettraient de donner au label ECM une pleine dimension artistique.

Le programme ECM est le seul programme de soutien aux lieux d'accès public au multimédia qui attribue des subventions de fonctionnement reconductibles. Les autres programmes existants, qu'ils émanent de ministères, d'opérateurs publics ou de collectivités territoriales, interviennent principalement ou exclusivement sous forme de subventions d'équipement de démarrage.

---

<sup>21</sup> Voir infra, chapitre suivant

Le développement quantitatif du programme ECM va donc se poursuivre, mais à un rythme qui ne permettra vraisemblablement pas de répondre positivement et rapidement à toutes les nouvelles demandes de label. Par ailleurs, l'objectif du Ministère n'est pas de se concentrer sur un réseau, mais que l'appropriation des TIC comme outils d'accès à la culture et comme outils d'expression et de création puissent se réaliser dans le plus grand nombre possible de structures, qu'elles soient culturelles, éducatives ou sociales.

### § 3- Le positionnement des structures musiques actuelles

#### A- Inventaire

Aujourd'hui, 14 structures musiques actuelles, dont la plupart font partie de la Fédurok<sup>22</sup>, sont également ECM :

L'Abordage (Evreux)

L'ARA (Roubaix)

Le CAMJI (Niort)

La Cave à musique (Macon)

Le Florida (Agen)

Le Grenier à Sons (Cavaillon),

La Lune des Pirates (Amiens),

La MJC Montluçon,

Le Noumatrouff (Colmar),

Polarités (Quimper),

La Rock School Barbey (Bordeaux),

Emmetrop (Bourges),

El Médiateur (Perpignan),

Lo Bolegason (Castres),

Sur l'ensemble du secteur des musiques actuelles, si 14 structures seulement sont ECM, on peut ajouter qu'elles le sont depuis peu et que leur nombre est en croissance.

---

<sup>22</sup> Fédération de lieux et de musiques amplifiées

## B- Un exemple concret : le CAMJI

L'exemple du CAMJI a de singulier la genèse de son histoire ; en effet, si la plupart des structures musicales actuelles sont nées d'initiatives de la société civile, souvent de forme associative et soutenues par les collectivités, le projet CAMJI est porté par la ville de Niort et comprend en son sein une structure musicales actuelles et un ECM.

Il nous paraît pertinent d'exposer ici ce cas, car il est possible d'imaginer la mise en place de ce même schéma sur des territoires jusqu'ici non pourvus dans le domaine des musiques actuelles et du multimédia.

Voici la présentation du CAMJI (Niort) :

La Ville de Niort souhaite développer une politique d'accompagnement à l'expression citoyenne des jeunes et a mis en place depuis 1999, une action de préfiguration dans le cadre d'un service municipal : le CAMJI. S'agissant d'un projet s'appuyant sur un réseau de proximité, la Ville a souhaité développer un partenariat avec le mouvement associatif niortais regroupé dans une Fédération pour faire vivre une association détachée du fonctionnement municipal.

Cette association créée en juin 2000 est cogérée par les treize associations suivantes :

La Scène Nationale ( Moulin du Roc ) – Les Maisons Pour Tous de la Ville de Niort – Les Maisons de la Citoyenneté de la Ville de Niort – Les foyers de jeunes travailleurs – La Mission Locale d'Insertion - L'A.P.A.S - L'Association Musique en Vie - L'Association Mémoire Vive - L'Association Peuples d'Ici et d'Ailleurs - L'Association Les Estoillettes - L'Association La Fédé.

Les objectifs du CAMJI s'articulent autour des concepts suivants :

- Apporter une aide aux projets portés par les jeunes de 15 à 25 ans
- Proposer un accompagnement favorisant la démarche citoyenne du public visé
- Développer une spécificité artistique prenant en compte les arts émergents, les cultures urbaines, le multimédia
- Organiser de façon privilégiée le soutien aux pratiques amateurs
- Travailler à la mise en réseau du dispositif associatif et institutionnel de proximité inscrit

dans la Ville de Niort

pour la réalisation de ces objectifs.

- Formaliser des propositions identitaires par le biais de manifestations, projets propres à dynamiser les acteurs locaux et à les confronter à la création contemporaine.

De ces axes sont nés quatre grands pôles d'action :

- un dispositif d'aide aux projets capable de susciter :

L'émergence de jeunes talents niortais

L'émergence de nouveaux porteurs de projets

L'émergence de nouvelles formes artistiques

La prise en compte de disciplines artistiques qui actuellement ne trouvent pas un terrain d'expression susceptible de rencontrer leur public.

- une scène de musiques actuelles

Le multimédia est présent dans cette salle avec des expérimentations particulières :

Captation numérique des concerts

Retransmissions des concerts en direct sur Internet (Streaming)

Ateliers de Musiques Assistées par Ordinateurs

Visioconférences

- l'organisation d'événements culturels :

Le festival hip-hop de Niort

Les rencontres de musiques électroniques

Le festival de la citoyenneté

La fête de la musique

Des animations à l'occasion du 14 juillet

Des concerts d'été dans les quartiers périphériques

Etc...

- un Espace Culture Multimédia (ECM)

Dans le cadre général du dispositif de l'aide aux projets, l'accompagnement offert par le



CAMJI se double sur le plan technique d'une appréhension et manipulation des nouvelles technologies. L'accès des publics à ces nouvelles technologies est un objectif déterminant du CAMJI s'inscrivant dans un projet culturel multimédia axé sur la création musicale, plastique, et virtuelle.

### C- Le centre de création et d'expérience multimédia de l'Olympic

Dans une dynamique de comparaison, nous allons exposer le projet de l'association Songo (qui gère la salle de l'Olympic) : outre le festival Scopitone - temps fort d'une action menée tout au long de l'année appelée action culturelle, voici le deuxième axe du projet.

Entre 2000 et 2002, l'Olympic (labellisé Scène de Musiques actuelles par le ministère de la Culture) a élaboré collectivement (équipe permanente, Conseil d'Administration, acteurs locaux, étude indépendante) un projet culturel pour les années 2002–2005. Ce projet tend, bien sûr, à développer les actions en direction des musiciens, mais il possède une caractéristique originale : l'ouverture d'un *Centre de Création et d'Expérience Multimédia* (CCEM). Précisons que ce centre demandera une labellisation ECM.

#### a) L'action culturelle autour du multimédia

L'action culturelle menée depuis plusieurs années à l'Olympic est très ancrée dans le multimédia. Pour exemple, en 2003, a été mis en place une création multimédia collective en milieu scolaire.

Le groupe Man et le collectif WEBdesign FACTORY sont intervenus en milieu scolaire et ont proposé à l'école Léon Blum, située dans le centre ville de Nantes, la réalisation d'une œuvre multimédia.

Les élèves de CM1 / CM2 ont adapté un conte du *Kalewala* (livre de légendes finlandaises) et créé un conte sur internet. Ce projet, c'est inscrit dans le cadre d'un échange scolaire avec la Finlande.

Les élèves ont découvert l'univers du multimédia (son, image, écriture, musique et Internet) par l'adaptation d'un conte, sa mise en forme multimédia et sa mise en ligne sur

Internet. Ils ont aussi découvert aussi l'univers artistique et l'environnement d'une entreprise. Pour ce faire, douze ateliers ont été organisés à l'Ecole Léon Blum, l'Olympic et le studio de WEBdesign FACTORY.

Le conte multimédia a été présenté lors de la journée des Classes Européennes (Euro-écoles), organisée à Nantes, le 26 mai 2003. Le conte est accessible sur le site [www.versunmondemeilleur.com](http://www.versunmondemeilleur.com).

## b) Objectifs

Le CCEM déploiera son activité pour atteindre cinq grands objectifs :

- Le soutien à la création (artistes professionnels), la relation des œuvres multimédia au spectacle vivant, la diffusion et l'hébergement de celles-ci.
- Le soutien et l'accompagnement des pratiques artistiques amateurs dans leur utilisation des nouvelles technologies.
- L'accès des populations aux usages multimédia dans une optique de pratique artistique et d'action culturelle.
- La sensibilisation des publics scolarisés et la collaboration avec le personnel enseignant et éducatif.
- Le développement du secteur associatif et des micro-entreprises du multimédia dans une dynamique d'économie solidaire

La réussite de cet ensemble résidera aussi dans la capacité à créer une dynamique interactive, afin qu'elles se répondent et s'enrichissent.

Par exemple, les artistes professionnels qui utiliseront les équipements, matériels et à qui sera apporté un soutien financier ou logistique, travailleront, à leur tour, à transmettre leur connaissance et expérience à des pratiquants amateurs ou encadreront des ateliers destinés au public scolaire. De même, la majeure partie des activités seront assurées par des collectifs artistiques, des associations et des petites entreprises permettant au centre de bénéficier des évolutions technologiques et des compétences ad hoc, tout en apportant au tissu local des recettes propres supplémentaires et un point de rencontre et de travail

collaboratif.

### c) Aide à la création

Le CCEM comprendra une galerie pour présenter des installations. Avec la scène de l'Olympic, ce sont deux espaces (conception / fabrication et diffusion) qui seront mis à disposition des artistes professionnels et amateurs.

Le principe sera, au-delà de l'échange financier, de mettre en place un système de conventionnement avec une relation d'échanges et de partage entre le CCEM et les artistes : les artistes bénéficieront d'un accompagnement (artistique, technique, administratif) leur permettant de travailler et de réaliser leur production (sonore, musicale, scénique) et de se doter d'autres outils (site Internet, conseils administratifs) et le CCEM, dans le cadre de ses missions d'éducation artistique et d'action culturelle auprès des populations, disposera, grâce au concours des artistes, des ressources nécessaires pour des actions en direction des scolaires, des pratiquants amateurs et de l'ensemble de la population (toutes générations confondues).

Ces actions se dérouleront dans le cadre d'une réflexion qui associera les Espaces Culture Multimédia et les autres opérateurs culturels et/ou éducatifs des territoires considérés.

C'est donc un principe de résidence (création et action vers les populations) qui sera mis en œuvre, selon les types suivants :

- Ecriture et formalisation de projet, découverte de logiciels et/ou de technologies
- Séjour virtuel
- Travail en studio (son et image)
- Mise en forme scénique
- Installation : création d'un décor ou d'une installation multimédia.

### d) Le traitement des œuvres

Le CCEM sera une plate-forme d'exposition, de promotion et d'échanges entre artistes

musiciens et créateurs multimédia de la région (ceci peut être mutualisé avec d'autres structures : web tv, radios associatives)

Ainsi, les expériences artistiques de création d'œuvres virtuelles seront hébergées et accompagnées techniquement.

Des actions interactives seront aussi engagées en direction du public qui, via cette plateforme et Internet, pourra participer à la réalisation d'œuvres et de travaux artistiques.

Un espace d'exposition-installation sera créé, afin de permettre de montrer les œuvres produites.

Le festival Scopitone se devra d'être le temps fort où seront montrés les travaux, actions et œuvres réalisées pendant l'année. D'autres rendez-vous pourront aussi être organisés tout au long de celle-ci, afin de coller à l'actualité artistique et éducative.

e) Quels accès pour quels publics ?

L'objectif est que toutes les générations composent les publics du CCEM. Sa situation centrale, au cœur de la ville, très proche d'une ligne de tramway, lui permettra de toucher des publics de différents quartiers : centre ville et périphérie. Son action en milieu scolaire renforcera son caractère de mixité sociale.

Les publics concernés par l'équipement peuvent être classés en trois grandes catégories :

- Le grand public qui souhaite disposer d'un accès à Internet ou utiliser les logiciels informatiques.

L'objectif sera d'accompagner en priorité des projets (recherche, apprentissage, création). Le public venant pour surfer ou faire du chat sera accompagné sur le plan technique (avec une petite critique sociale des pratiques techniques) et orienté vers des activités découlant d'un projet artistique ou éducatif et le fonds documentaire.

En outre, des activités et des actions de sensibilisation permettant à la population de s'appropriier les TIC seront mises en place ; elles peuvent être classées en sept grandes catégories :

- Initiation à l'utilisation des services de l'Internet : modes et usages interactifs.

- Apprentissage des différents moyens d'expressions (web, messagerie, news,...).
- Apprentissage de la création multimédia (graphisme, son et image).
- Apprentissage et perfectionnement au traitement de l'image et du son.
- Découvertes et initiation à des logiciels ou système d'exploitation.
- Débats et rencontres avec des artistes ou intervenants.
- Consultation du fonds documentaire et recherche.

Les usagers du CCEM seront invités à remplir une fiche de connaissance qui servira de base dans sa relation avec l'équipement. Cette fiche comprendra des informations sur les connaissances, besoins et désirs de chacun et débouchera sur des propositions d'actions ; ceci évidemment dans le respect de la législation sur les bases de données.

Ces actions seront quantifiées et un planning sera élaboré. L'évolution et le bilan final seront aussi formalisés conjointement entre l'utilisateur et l'équipement.

- Les acteurs associatifs (culturels ou non) qui ont besoin d'un soutien pour leurs projets multimédia.

Les associations disposeront de ressources (matériel, conseil) pour créer un site web, une base de données ou un logiciel adaptés à leurs activités, non pas dans le cadre d'une prestation de services mais dans une démarche d'accompagnement inscrit dans la durée et dans une relation de réciprocité. Le centre agira aussi en terme de conseil (équipement hardware, software, conseils techniques) et d'information sur les prestataires existants, notamment ceux du domaine des logiciels "libres".

Les autres acteurs culturels de la région, pourront être accompagnés pour le montage d'un projet. Le matériel sera mis à disposition pour la tenue de stages ou de réalisations culturelles et/ou éducatives.

- Les publics scolarisés ou fréquentant des établissements d'enseignement spécialisé. Ces publics fréquenteront l'ECM, soit dans le cadre scolaire ou périscolaire. Les actions organisées prendront la forme d'ateliers collectifs centrés sur les nouvelles formes d'expressions artistiques (son et images).

f) Le partenariat avec le secteur associatif

- Les établissements d'enseignement

Le partenariat sera déterminé par un équilibre et un aller-retour entre les propositions et la réalité de la production artistique locale, nationale et internationale. Ces propositions seront adaptées aux demandes et aux niveaux de connaissance première des différents usagers. Ceci dans un souci de progression et de développement individuel.

Ces interventions seront préparées en amont avec les enseignants et les responsables du Rectorat et de l'Inspection Académique. Elles revêtiront plusieurs formes, notamment en terme de réalisation et production :

- Travaux au sein du *Centre de création et d'expérience multimédia* : en sous-groupes, les classes pourront réaliser des travaux nécessitant une infrastructure technologique plus importante (son, image, site Internet).
- Travaux en ligne : organisés à distance, ils permettront à plusieurs classes (ou établissements) de collaborer à un même objet. Ils permettront aussi de travailler avec des établissements éloignés géographiquement (ou d'autres classes ou groupes, dans d'autres ECM au même moment).
- Travaux dans les établissements : ateliers de pratiques multimédia en présence d'artistes.

En collaboration avec les établissements d'enseignement spécialisés; des actions pourront être montées, afin d'illustrer ou compléter leur enseignement :

- Mise en forme des projets de spectacle,
- Mise en relation avec des artistes professionnels,
- Apprentissage de l'amplification et maîtrise de la gestion sonore,
- Production collective.

- Les apports et échanges avec d'autres ECM.

Il existe un autre ECM dans le département de Loire-Atlantique : celui de Saint-Nazaire qui est intégré à une Ecole municipale d'arts-plastiques. Cet établissement, au-delà de sa

solide expérience d'ECM, apportera ses compétences spécifiques, les relations arts plastiques et éducation à l'image.

Des échanges de méthodologie d'ateliers, des ateliers spécifiques à chaque discipline (image, musique) ainsi que des échanges d'artistes intervenant dans l'une des deux structures (voire des mutualisations d'accueil d'artistes) sont envisagés.

g) Un espace de veille et de documentation.

Le projet comprend l'ouverture d'un espace de consultation et documentation qui sera spécialisé selon deux grandes catégories (qui pourront être, selon les opportunités distinctes ou croisées) :

- Les logiciels "libres".
- Les logiciels et matériels de création artistique.

Le fonds sera constitué de logiciels, de documentations et de sites disposant d'informations.

Le CCEM sera aussi un lieu de débats et de rencontres : hormis les contacts d'associations et d'acteurs oeuvrant pour un Internet coopératif, citoyen et solidaire, les liens avec des forums ou des sites permettant d'obtenir des informations, des temps de rencontres et de sensibilisation seront régulièrement organisés pour permettre à différents publics (perfectionnés, profanes) de se rencontrer et de rencontrer des intervenants sur les sujets qui concernent les enjeux d'Internet, sur les plans éducatifs, artistiques et culturels.

Le CCEM publiera une newsletter qui informera les usagers des actualités technologiques, culturelles mais aussi économiques et sociétales.

## Synthèse de la première partie

Comme nous le soulignons à propos du concert multimédia, « toute technique nouvelle crée de nouveaux possibles mais c'est l'usage qu'on en fait qui détermine leur effectivité. L'enregistrement et la production électronique des sons et leur récupération élargissent considérablement le champ de l'art musical. »<sup>23</sup>

Cette idée peut s'étendre à l'image : la technologie reste la technologie, elle est un moyen, non une finalité.

Dans notre cas, ce n'est pas tant les moyens de création propres aux musiques actuelles qui nous préoccupent. C'est l'apparition d'autres médiums dans le spectacle vivant, dans les concerts musiques actuelles ; de là on peut faire deux constats :

Premièrement, la pénétration de l'image dans le spectacle vivant n'est pas l'apanage des musiques actuelles : le théâtre et la danse ne sont pas en retard dans ce domaine.

Deuxièmement, le secteur des musiques actuelles se distingue des autres disciplines par la réactivité de ses acteurs dans les projets.

Si, de tous temps, l'artiste a eu une longueur d'avance sur les structures de son secteur, on se rend compte qu'avec le multimédia, ce sont les acteurs culturels qui prennent les devants en matière de projets.

L'orientation des musiques actuelles vers le multimédia est indiscutablement une promesse d'amélioration de l'offre culturelle vers les publics, une plus-value sociale et culturelle.

A contrario, nous l'avons vu, peu de réels spectacles multimédias sont proposés dans les musiques actuelles. Or, le nombre florissant de festivals musiques actuelles - multimédia et de structures musiques actuelles devenant ECM prouve à quel point on assiste à une transformation inédite : ces structures et leurs acteurs sortent du cadre stricto sensu des musiques actuelles ; ce sont des activités qui ne s'inscrivent pas totalement dans le spectacle vivant.

Pourtant, ce secteur s'est toujours organisé autour du spectacle vivant.

Ce bouleversement majeur est équivalent aux grandes phases qui ont marqué l'histoire des musiques actuelles : après la période des équipements et celle du triptyque

---

<sup>23</sup> Bastien Gallet, dans l'article "Techniques électroniques et art musical : son, geste, écriture", publié dans la revue *Volume! 2002 - 1*, Editions Mélanie Sèteun, 2002, p.18



"accompagnement, création, diffusion", ne se dirige-t-on pas vers un élargissement des compétences dans des domaines hors musiques actuelles?

Si les faits sont là, différentes remarques s'imposent :

D'un côté, on peut voir à travers ce changement le signe manifeste d'un décloisonnement volontaire, dans l'esprit d'ouverture "légendaire" de ce secteur.

D'un autre côté, on peut se demander si le secteur des musiques actuelles n'a pas atteint ses limites ? Tourne-t-il en rond ? A-t-il peur de mourir ou de pourrir dans la situation actuelle?

Enfin, le problème des compétences se pose : si le secteur se tourne vers d'autres secteurs différents artistiquement, culturellement et techniquement, a-t-il les compétences pour s'approprier des missions ?

## **DEUXIEME PARTIE**

### **LES ORIGINES DU DEVELOPPEMENT DU MULTIMEDIA ET DES ARTS NUMERIQUES AU SEIN DES STRUCTURES MUSIQUES ACTUELLES**

**(OU LES MOTIVATIONS ARTISTIQUES ET CULTURELLES DU SECTEUR DES  
MUSIQUES ACTUELLES POUR LE MUTIMEDIA ET LES ARTS NUMERIQUES)**

# CHAPITRE I

## UN DECLOISONNEMENT VOLONTAIRE

### SECTION I

#### LES PUBLICS ET LES MANQUES

##### § 1- L'effectivité d'une nouvelle forme de création

« Plus qu'une technologie, le numérique est une véritable conception du monde, insufflée par la science qui en constitue le soubassement. Ce qui oblige à repenser l'art dans son rapport à la science et à la technique. En outre, la pénétration du numérique ne se limite pas aux pratiques artistiques, mais "contamine" la presque totalité de la sphère des activités humaines. »<sup>24</sup>

Les nouvelles technologies ont apporté un profond changement dans les modes de création, dans les rapports entre artistes et avec le public. Les artistes eux-mêmes ont changé ; les nouvelles technologies ont permis aussi l'éclosion de talents que l'on n'aurait pas retrouvés dans les sphères classiques. Des disciplines techniques ont pénétré le monde de l'art, et les schémas habituels sont partiellement remis en cause ou sont tout du moins bousculés.

« Les artistes rendent compte de leur vision du monde en s'appropriant les inventions techniques et industrielles de leur époque. Interroger les relations entre art et technologie est, plus qu'une nécessité, une évidence. »<sup>25</sup>

Finalement, ce n'est pas surprenant de voir les nouvelles technologies envahir le monde de l'art ; pourtant, la légitimation des nouvelles œuvres est un processus qui prendra du temps. Aujourd'hui, le seul acquis est l'effectivité de la création.

---

<sup>24</sup> Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRES, *L'Art numérique*, Flammarion, 2003, p.10

<sup>25</sup> Frédéric MAZELLY, coordinateur général de Villettes Numériques 2004

« L'art numérique est entré depuis les années 1990 surtout, dans le champ de la reconnaissance esthétique légitimante, car il est entré en résonance avec une certaine conscience collective de l'extension des potentialités artistiques dues aux technologies de l'information. Certes, l'idée d'une esthétique positive ("noble" ...) des arts numériques n'est pas encore complètement claire pour chacun, artiste ou public, mais en tout cas la question de la valeur ou de la signification esthétique se pose en termes plus tranchés, plus oppositifs à l'égard des arts traditionnels, qu'elle ne se posait dans les années 1970-1980. Il en résulte, par conséquent, que les arts numériques sont susceptibles d'y gagner une esthétique de plus en plus autonome, prenant en compte résolument (et non honteusement ou timidement) la spécificité de l'esprit collectif de notre époque, celle des réseaux mondiaux d'information et des technosciences du "tout-numérique" symbolisées par les codes à barres des produits de consommation et des données documentaires.. »<sup>26</sup>

En effet, au-delà des nouveaux outils de création que représentent les nouvelles technologies, c'est le processus même de création qui est en mutation ; car si les sciences techniques touchent le monde de l'art, les sciences humaines ont, elles, modifié les rapports entre les artistes.

Si l'on parle de transdisciplinarité, de pluralisme artistique, ce n'est pas plus dans la diffusion ou dans des espaces, que dans la création même. Aujourd'hui, une œuvre peut être signée collectivement par des artistes issus non seulement de diverses disciplines mais également de personnes étrangères à l'art de par leur spécificité ; il n'est plus rare d'y trouver des scientifiques, des architectes, des sociologues, etc. Ce qui prouve l'ouverture, le décloisonnement du monde de l'art, souvent engoncé dans les murs de la tradition, dans une tour "sacrée" qu'il est difficile d'ébranler.

Ce phénomène de création collective se développant, on assiste à un changement notable de la position des artistes, de leur rapport à l'œuvre, à la société et à l'art.

Il est intéressant d'établir un parallèle entre la dimension collective de la création et l'esprit communautaire qui anime les acteurs des réseaux internet ; c'est l'élément fédérateur de cette nouvelle génération : un esprit communautaire transculturel, de l'utilisation des

---

<sup>26</sup> Jean-Claude CHIROLLET, extrait d'un texte de communication à l'occasion de la journée d'étude « Art et Technologie », organisée par l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM), France, le 31 mai 2001

nouvelles technologies, du multimédia, à l'art numérique.

## § 2- Le manque d'espaces et de moyens

« La production artistique manque de lieux adaptés aux nouvelles technologies multimédia, tant pour ses phases de création que de réalisation et de production. »<sup>27</sup>

Tous les acteurs s'accordent à dire que le manque d'espaces et de moyens (de création et de diffusion) est transversal à toutes les nouvelles formes d'art.

Car non seulement les conditions de création demandent de nouveaux espaces, mais la diffusion des œuvres implique de nouvelles façons de penser les rapports entre œuvre, artiste et public, de repenser l'espace de diffusion.

« Les artistes revendiquent une pratique ; ils ont besoin de lieux où ils peuvent mettre en œuvre leurs projets. Les transformations de l'espace, la rencontre avec le public alimentent les nouveaux formats. La base de la création de cette culture émergente est liée aux contraintes, au détournement des lieux. Les porteurs de projets sont frustrés par cette pénurie. »<sup>28</sup>

Outre les problèmes liés au manque d'espaces, l'accès aux outils est aujourd'hui très limité. Si l'accès à internet est mieux développé aujourd'hui, il existe un réel manque d'accès aux outils de création numérique : manque de moyens des structures et manque de moyens financiers des artistes, amateurs et professionnels.

« Il existe actuellement très peu de lieux adaptés à ce nouveau type de spectacle. Le déménagement de l'actuel Olympic et la construction d'une nouvelle salle à l'horizon 2006 nous incite à renforcer dès à présent nos actions pour ces nouvelles disciplines. [...] Nous serons à même de mieux comprendre les évolutions et besoins et, ainsi, de concevoir un lieu optimal pour l'accueil de ces nouveaux spectacles.

Ces évolutions modifient les conditions de pratiques artistiques amateurs ou professionnelles (aller-retour entre travail solitaire et mise en forme collective), la transmission des connaissances et informations, les espaces de travail et de création. Néanmoins elles ne sont pas accessibles à tous, à cause des problèmes liés à la possession

---

<sup>27</sup> Extrait de la présentation du *Centre de Création et d'Expérience Multimédia*, document interne, l'Olympic, 2004

<sup>28</sup> Extrait de la synthèse du débat de l'atelier 3 : "L'émergence culturelle et les outils de la création", publiée dans *Rencontres Musiques Actuelles des Pays de la Loire*, les 11 et 12 octobre 2002 au Chabada à Angers, édité par Trempôle, p.35

de matériel, de logiciels, ou à la connaissance de ceux-ci. »<sup>29</sup>

L'émergence culturelle entraîne la remise en cause des équipements existants et oblige à repenser les espaces.

« La rencontre entre l'œuvre et le public reste essentielle, même si la valorisation d'autres temps d'interaction entre l'artiste et la population ne la consacre plus comme objectif unique. Les conditions de la diffusion du travail des artistes sont un des enjeux de ces projets. Jouer des séries plus longues, dans des jauges adaptées, est ainsi un élément déterminant. Conserver les conditions d'un rapport entre une production et une population devient parfois plus important que la diffusion dans d'autres villes. Reste que ces espaces jouent tous un rôle important quant à la diffusion de la création régionale, et plus globalement quant à la diffusion de la jeune création. »<sup>30</sup>

### § 3- Une offre insuffisante pour les pratiques amateurs

Dans l'idée de réduire la "fracture numérique", les efforts consentis jusque là étaient concentrés sur l'accès à l'internet. S'il paraît pertinent de commencer par cette clé, il ne faut pas oublier d'accompagner l'utilisation d'ordinateurs, et par extension, l'utilisation de logiciels. Car si les cybercentres offrent aujourd'hui l'accès internet, peu de structures permettent l'accès aux outils de création, et l'accompagnement correspondant.

Il y a un réel travail à réaliser sur la mise à disposition d'espaces et de moyens pour ces pratiques amateurs, au niveau des équipements mais également au niveau des rapports avec les artistes :

« La mise en relation à des fins d'apprentissage et de production artistique (au sens faire, réaliser) des milieux artistiques professionnels et des pratiquants amateurs (avec ou sans formation initiale) est donc un objectif primordial qui sera croisé avec un travail de soutien

---

<sup>29</sup> Extrait du *Projet artistique et culturel (2002-2005)*, document interne, l'Olympic

<sup>30</sup> Fabrice LEXTRAIT, *Friches, laboratoires, fabriques, squats, projets pluridisciplinaires... une nouvelle époque de l'action culturelle*, résumé du rapport remis à Michel Duffour, secrétaire d'Etat au Patrimoine et à la Décentralisation Culturelle, octobre 2000 - avril 2001

intensif aux recherches et créations des artistes locaux, nationaux et internationaux. »<sup>31</sup>

Enfin, on peut souligner l'absence actuelle de sensibilisation auprès du public, non seulement du point de vue artistique (peu de spectacles présentés), mais également du point de vue informatif : il n'y a pas de communication sur ces activités ; la production artistique est très peu relayée et les possibilités offertes par le multimédia concernant les pratiques artistiques sont totalement méconnues du grand public ; elles s'apparentent à des activités réservées à une élite, soit intellectuelle, soit technique, soit financière.

## SECTION II

### LA REACTIVITE DU SECTEUR DES MUSIQUES ACTUELLES

#### § 1- Cultures émergentes et réactivité

##### A- L'évolution technologique des musiques actuelles

L'avènement de l'électricité a été une révolution, notamment pour les musiques actuelles. Elle a bouleversé les modes de création et engendré des courants esthétiques : le rock a vu le jour par l'électricité. Il faut croire que dans l'art, et dans les musiques actuelles tout particulièrement, la technologie joue un rôle prédominant, non seulement par son aspect matériel, mais également par son aspect exponentiel. La guitare électrique est un événement en soi, et le détournement de matériel en est un autre : la saturation des aigus de la "boîte à basses" TB 303 par un DJ de Chicago à la fin des années 80 a notamment donné naissance au son acide de la déferlante house music. Le dub lui aussi est né de "bidouillages" d'appareils conçus au départ pour une autre utilisation.

Il n'est pas anodin que l'image ait fait son apparition rapidement dans les musiques électroniques. On dit que la techno est née à Detroit, et comme le souligne Juan Atkins - un

---

<sup>31</sup> Extrait du *Projet artistique et culturel (2002-2005)*, document interne, l'Olympic

de ses créateurs - « Detroit a été la première ville d'Amérique du Nord à connaître la révolution technologique. »<sup>32</sup> Selon lui, cet état de fait a participé à l'émergence de nouveaux courants, musicaux ou autres.

Au-delà de la potentialité artistique engendrée par les nouvelles technologies, le matériel numérique a provoqué une certaine démocratisation de la composition. En effet, il est désormais possible de créer un morceau de musique, de son idée jusqu'à son interprétation sans faire appel à des exécutants ou des techniciens du son. La virtuosité n'est plus nécessaire pour jouer, il suffit de connaître les notes sur un clavier et le fonctionnement du matériel. Il n'est pas non plus inévitable de faire appel à des musiciens alors que l'on peut échantillonner un instrument sur un disque. Le résultat est techniquement proche des productions professionnelles.

Cette petite révolution a généré un changement de mentalité dans les musiques actuelles : on s'échappe lentement du schéma du musicien et de sa virtuosité, les rapports changent et les échanges se multiplient, notamment avec des personnes issues d'autres disciplines artistiques. De ces nouveaux modes de création naissent de nouvelles œuvres, et cela implique de nouveaux moyens de diffusion, de soutien à la création, d'accompagnement, etc.

## B- Veille artistique et réactivité

« Etre en situation de veille technologique et artistique ». Tirée du projet artistique et culturel de l'Olympic, cette idée est très répandue dans les musiques actuelles. Ce secteur est ancré dans un art évolutif, contrairement à d'autres disciplines qui paraissent plus figées.

« Les musiques actuelles appliquent au plus vite les évolutions technologiques. Les progrès des ordinateurs, logiciels et communications, proposent de nouveaux moyens de création et de diffusion des œuvres. Aujourd'hui, les musiciens créent avec ces outils et intègrent l'image numérique ou vidéo dans leurs prestations scéniques. L'Olympic souhaite être en

---

<sup>32</sup> Nicolas DAMBRE, *MIX, les musiques électroniques*, Editions alternatives, 2001, p.106



phase avec l'évolution de ces pratiques musicales et artistiques dans le domaine du spectacle vivant (son, image et Internet). »<sup>33</sup>

L'émergence est une somme d'initiatives et de projets pluri-artistiques, le reflet d'un art qui se régénère. 80 % des projets culturels émanent de la société civile. La force du secteur des musiques actuelles a toujours été d'aller là où tout était à construire. Que ce soit sous la forme artistique, associative ou particulière, ses acteurs ont en commun le défrichage ; des premiers concerts "sauvages" dans les années 60 aux free-parties, la volonté d'agir, la lutte ininterrompue pour la reconnaissance du secteur, la lutte pour obtenir des équipements dans les années 80, sont autant d'images fortes qui marquent la particularité "militante" des musiques actuelles, dans un domaine où tout était à construire, et où il reste beaucoup à faire.

« Les SMAC et les salles étaient la culture émergente d'il y a dix ans »<sup>34</sup>. Aujourd'hui, certains acteurs se tournent naturellement vers le multimédia, merveilleuse promesse de possibles, techniques, artistiques et surtout culturels.

Jean-Michel Boinet, directeur du festival Art Rock (St Briec, 22) explique l'orientation "multimédia" du festival :

*« Depuis 1983, les arts visuels ont toujours occupé une place prépondérante dans la programmation artistique du festival Art Rock et notamment au travers du festival international du clip et de la vidéo musicale indépendante, organisé de 1983 à 89.*

*Dès ses origines, Art Rock a aussi fait régulièrement appel à des artistes utilisant les nouvelles technologies pour la conception de leurs œuvres (images de synthèse, robotique, musiques électroniques, scénographies, lumières...).*

*L'arrivée de l'internet a également conduit Art Rock à développer son volet multimédia et à participer à sa façon à la découverte du réseau par le grand public.*

*D'autre part, il faut reconnaître que les artistes utilisent de plus en plus les nouveaux médias et qu'Art Rock doit les accompagner dans cette démarche.*

*Enfin, continuer de développer la présence des arts numériques au sein du festival c'est*

---

<sup>33</sup> Extrait du *Projet artistique et culturel (2002-2005)*, document interne, l'Olympic

<sup>34</sup> Extrait de la synthèse du débat de l'atelier 3 : "L'émergence culturelle et les outils de la création", publiée dans *Rencontres Musiques Actuelles des Pays de la Loire*, les 11 et 12 octobre 2002 au Chabada à Angers, édité par Trempôle, p.38

*répondre aux attentes du public et s'inscrire dans une problématique à la fois très actuelle et pleine d'avenir. »*

### C- Les accroches des festivals

Voici en substance, l'accroche du festival TILT 2004, organisé par l'équipe de El Médiateur (Perpignan) :

« TILT Festival explore les pratiques artistiques populaires de ce début de siècle. Musiques et multimédia, interactivité et numérisation, les nouvelles technologies sont de plus en plus accessibles et bousculent les frontières entre l'artiste et l'amateur. TILT FESTIVAL propose une plongée d'anticipation dans ce que vont devenir les nouveaux modes de consommations et de productions culturelles.

Grâce au concours vidéo clip'nremix devenez l'acteur interactif d'une nouvelle corrélation musique - image dans un processus de création et de diffusion via les nouveaux médias et internet.

Aujourd'hui c'est un moyen original de découverte et de promotion de nouveaux talents. Et demain ?

Déjà, le numérique permet beaucoup : aux DJ's d'utiliser de bons vieux vinyles, aux plasticiens de s'approprier les sons, aux vidéastes de créer des Cd roms, aux musiciens de générer des images rythmiques et aux rockers d'accompagner des danseuses Butô...

TILT FESTIVAL 04 c'est des spectacles multimédias, des concerts, des concours de jeux, des projections d'images, des installations digitales dont vous êtes le héros. Une palette colorée qui vous est offerte en partage durant 8 jours.

TILT Festival : une tentative éclectique et festive, sensible, décalée et jubilatoire d'entrer de plein pied dans le bouillonnement des imaginaires de la création d'aujourd'hui, soutenu tout au long de l'année par El Mediator.

Laissez vous porter à la découverte d'un monde nouveau qui n'a pas peur des nouvelles technologies mais se les approprie au service d'une créativité débridée.

Explorez votre époque et rêvez la suivante... »

On relève dans cette présentation deux aspects fondamentaux :

Premièrement, on s'adresse au festivalier directement, on lui parle. On lui propose de participer réellement, de prendre part notamment à la création. On est ici plongé dans le multimédia, avec l'interactivité comme force du projet.

Deuxièmement, un des champs lexicaux les plus forts accentue le thème du voyage dans un monde virtuel en devenir : "explorer", "frontières", "plongée", "demain", "bouillonnement des imaginaires", "découverte d'un monde nouveau", "époque [...] suivante", etc.

On retrouve cette métaphore du voyage dans un nouveau monde, dans le programme d'Art Rock :

« Lorsque les personnages composites [...] se présentèrent au pied de la passerelle d'embarquement d'Art Rock, l'équipage n'émit aucune réserve quant à leur participation effective à la réussite du voyage. Les hôtes de marque qui étaient déjà installés dans les salons du vaisseau saluèrent par une salve d'ovations l'arrivée de ces nouveaux arrivants dont l'allure témoignait d'origines mixtes, à la fois lointaines et futuristes, mais en tout point cosmopolites. [...] Sur le terre-plein, une voix claire engagea les milliers de personnes qui se pressaient aux portes des navires afin qu'ils y pénètrent. Une onde de plaisir parcourut les échine de cette foule attentive à la commotion artistique qui allait suivre. »

Cette invitation au voyage dans un nouveau monde, si elle n'est pas inédite, tranche avec l'habituelle accroche des festivals dits classiques, qui vont plus optimiser les têtes d'affiches ou un courant artistique précis.

Voici le texte introductif du festival Ososphère (Strasbourg), organisé par l'équipe de la Laiterie (SMAC) :

« Construire un concept inédit d'événement qui, à partir de ce qui se joue sur l'instant, se plaît à envisager présent et avenir "en situation".

Construire une programmation qui mixe les disciplines et propose un point de vue sur des expressions artistiques en constant renouvellement.

Construire un récit de l'époque en temps réel, qui explore notamment les nouveaux modes de création artistique, les reformulations du rapport au spectacle et à l'émotion.

Construire un terrain d'expression pour les arts qui intègre les enjeux liés aux nouvelles technologies, aux matières et matériaux électroniques et numériques.

Construire le décor de cet objet culturel qu'est l'Ososphère à partir de celui qui nous est offert par le site de La Laiterie, espace urbain singulier, ici interpellé pour être placé au cœur de l'événement.

[...] reconstruire la rue pour qu'elle devienne agora, espace de circulations et de rencontres - voire de frottements - mais aussi de contemplations... construire ainsi le contexte dans lequel s'inventeront, deux nuits durant, acteurs et spectateurs de la manifestation.

Construire une bulle plus intercalée que décalée, qui participe de la vie de la cité et intègre ses présents, ses passés et ses devenirs ; construire un temps singulier qui fasse vibrer la ville et interpelle ses habitants mais également les voyageurs, les visiteurs, voire ses spectateurs distants qui se connectent à l'Ososphère via le net.

Construire des complicités avec d'autres institutions culturelles de la ville et construire des réseaux avec d'autres lieux, d'autres événements, ailleurs, avec lequel nous inventons d'autres transversalités.

Et surtout, avec ceux qui - artistes, acteurs et spectateurs- les auront vécues, construire la mémoire, renouvelée et partagée, de ces heures singulières.

L'Ososphère must be built. »

"Construire", "inédit", "avenir", "mixe", "renouvellement", "reformulation", "transversalités" : autant de vocables pour insister sur cet esprit de pluralisme culturel mais surtout artistique ; en effet, les acteurs culturels sont pour la plupart de fervents défenseurs de la mixité, du melting-pot, du mélange culturel, du métissage... au-delà de cet esprit bien ancré dans notre secteur, on assiste à une réappropriation de l'art, une nouvelle donne : au croisement des esthétiques initié dans les musiques actuelles depuis plus de quinze ans, on se prépare à vivre un croisement des disciplines. L'interrogation réside dans son évolution, son essor.

Enfin, voici l'accroche du festival "Villette Numérique" ; il est intéressant de noter que la structure porteuse de ce festival n'est pas issue du secteur des musiques actuelles :

« ...La deuxième édition de Villette Numérique rassemble des acteurs de la culture numérique internationale et vous convie durant deux semaines à découvrir comment des artistes, de plus en plus nombreux et issus d'univers différents, redéfinissent les contours de la création contemporaine.

Structurée autour de deux expositions et de nombreux événements à la frontière du

spectacle vivant, du cinéma, du jeu vidéo, de la musique et de l'architecture, le festival décrit les spécificités d'un art en émergence, mutant et encore mal défini.

L'ordinateur et Internet étant largement répandus dans les pratiques quotidiennes et leurs utilisations maîtrisées, il est maintenant possible d'entamer un dialogue entre artistes, chercheurs, penseurs et spectateurs en s'affranchissant des questions de pure technicité.

Villette Numérique est ce moment de découverte d'œuvres inédites et insolites, mais aussi d'échange et de partage d'idées [...] Plus que les témoins d'un art en mouvement, vous en êtes les complices. »

Il existe en réalité peu de nuances entre cette accroche et celles que nous avons vues précédemment : des structures qui originellement viennent de secteurs différents, présentent le même type de festival – à ceci près que la durée de ce dernier festival s'étale sur quinze jours : on notera au passage la différence de moyens – des structures portées par les mêmes valeurs de transversalité culturelle, interactivité et pluralisme artistique.

Nous pouvons alors nous demander si l'on se dirige vers une homogénéisation des structures culturelles tournées vers les arts en général et le multimédia : une structure gérée par des acteurs venant de différents secteurs culturels et artistiques, un pluralisme de compétences à son service.

## § 2- Culture et progrès social

### A- La dimension sociale

La notion de progrès social dans la culture est fondamentale. Si la plupart des disciplines artistiques sont des vecteurs d'accomplissement de soi-même, porteuses de vertus sociales indiscutables, le secteur des musiques actuelles a toujours été étroitement lié à l'éducation populaire. « *Il y a une dimension sociale qu'il n'y a pas dans les autres secteurs.* »<sup>35</sup> Donc, si aujourd'hui les musiques actuelles se tournent vers le multimédia, cela n'a rien de surprenant.

La volonté d'action sociale a toujours été présente, mais elle tend à s'institutionnaliser dans les structures depuis peu. La tendance citoyenne, le délabrement social sont des enjeux qui

---

<sup>35</sup> Eric BOISTARD, directeur de l'Olympic, entretien.

concernent les musiques actuelles, où l'engagement politique est fort. Les SMAC "structurantes" en sont la preuve : aller au-delà de la simple diffusion musicale et des locaux de répétitions : la nécessité d'une dimension sociale, de s'impliquer dans la vie du territoire, de se préoccuper de son environnement. A ce sujet, voici le positionnement de l'Olympic, à travers son projet culturel :

« Les populations jeunes (enfants, adolescents et jeunes adultes) sont en période de construction d'identité et possèdent moins de repères culturels, éducatifs et citoyens que les autres tranches d'âges. La relation artistes-population doit être étendue et l'acte créatif, autant que faire se peut, doit être relié à une action culturelle visant à affermir ces repères et à constituer des liens intergénérationnels (enfants, adolescents, jeunes adultes et adultes)...

Pour cela, une synergie entre les secteurs culturel, éducatif et socioculturel doit être recherchée. D'autres secteurs, tel la santé peuvent être des partenaires ponctuels notamment dans la prévention des risques liés aux loisirs des jeunes.

Le discours qui lie progrès technologique et démocratie doit aussi être interrogé à partir de la notion de *réseau* qui est l'un des concepts clé du multimédia. En effet, un utilisateur (artiste, individu, association...) peut être tour à tour, consommateur (récepteur) mais aussi émetteur, élève ou formateur (ou informateur). Une nouvelle forme de réponse est souhaitable, qui réunisse artistes et populations et qui accompagne chacun qui désire mener à bien son projet. »

Cette dynamique d'une action culturelle orientée notamment vers les publics jeunes sous-tend le problème de l'éducation artistique, que nous abordons ci-dessous.

## B- La volonté d'un rapprochement avec le secteur éducatif

Dans le souci de l'accompagnement des pratiques, les musiques actuelles peinent à se positionner véritablement, et donc à faire évoluer l'éducation artistique, telle que nous la connaissons aujourd'hui.

« Les musiques actuelles ne s'apprennent pas, elles s'accompagnent » Si ce leitmotiv se comprend et s'explique, l'éventuelle collaboration avec l'Education Nationale reste

forcément problématique. Les tentatives du précédent gouvernement (classes à PAC<sup>36</sup>, création de *Pôles Nationaux de Ressources Musiques Actuelles / Multimédia*<sup>37</sup>) sont pour le moment oubliées. Cela ne dépend pas entièrement des changements politiques ; il existe une réelle difficulté à entreprendre avec l'Education Nationale, de par son immobilisme, son caractère "intouchable", en tous les cas difficilement réformable.

« ... nous souhaitons pérenniser la présence des musiques actuelles à l'école. L'éducation à l'image, au sonore et à l'écriture sont d'autres objectifs que nous croisons avec la démocratisation de la connaissance et des usages des technologies de communication. Un travail en partenariat avec l'Education Nationale et la Culture permettra une définition des projets et une évolution permanente de ceux-ci pour coller aux enjeux. »<sup>38</sup>

Cette orientation vers l'Ecole montre aussi le désir d'engager d'autres secteurs sur la pertinence du multimédia et des arts numériques, ailleurs que dans les salles de spectacles.

### C- Les attraits des ECM

Le multimédia est donc l'affaire de tous, et le programme ECM va dans ce sens : les ECM doivent être gérés par des acteurs culturels différents.

Voici les principales raisons invoquées par les structures musiques actuelles qui les ont poussées à devenir également ECM<sup>39</sup> :

- l'occasion de créer du lien social et la convivialité
- favoriser la pluridisciplinarité
- favoriser les rencontres avec les artistes
- l'accès aux outils
- le conseil, l'apport de connaissances
- la rencontre entre générations
- la proximité des milieux sociaux différents
- la lutte contre les inégalités
- des outils de prévention

---

<sup>36</sup> Pratiques Artistiques et Culturelles

<sup>37</sup> Dispositif croisé entre ministères de la Culture et Education Nationale

<sup>38</sup> Extrait du *Projet artistique et culturel (2002-2005)*, document interne, l'Olympic

<sup>39</sup> Ces notions sont extraites de questionnaires et de dossiers de présentation des dites structures.

- la démocratisation culturelle
- réduire la fracture numérique

Cette liste n'est pas exhaustive mais il est clair qu'au-delà de la formidable avancée technologique que représentent le multimédia et l'Internet, l'enjeu le plus important du rapprochement des musiques actuelles et du multimédia est bien plus social et culturel qu'artistique.



## CHAPITRE II

### DES PROJETS PAR DEFAUT ?

#### SECTION I

##### LA CRAINTE DE L'ENFERMEMENT

###### § 1- La musique avant tout ?

Au-delà des déclarations de plusieurs acteurs des musiques actuelles qui affirment que nombre d'artistes issus du secteur utilisent les nouvelles technologies pour créer, force est de constater que l'argument reste à vérifier.

En effet, il s'agit là de distinguer l'utilisation du multimédia comme outil de développement d'un projet, ou comme outil de création numérique. Il est évident, et ceci est valable pour tous les publics, que la sensibilisation et l'accompagnement concernant le multimédia sont des valeurs à développer.

Mais si l'on s'attache à la production artistique proprement dite, les spectacles multimédia dans les musiques actuelles sont exceptionnellement rares. Cité plus haut, le concert multimédia du groupe Hutchinson<sup>40</sup> reste trop isolé pour parler de développement de ce type de spectacle dans nos salles. « Il y avait peu de spectacles multimédia cette année qui se démarquent du concert » avoue Cédric Huchet, chargé de production du festival Scopitone. Il explique cette situation principalement par « la nécessaire rentabilité des spectacles », ce qui prouve que le secteur des musiques actuelles ne peut (et ne doit, je pense) se détacher du secteur marchand dans lequel il évolue.

Les spectacles multimédia, installations, performances, pour la plupart proposés par des personnes issues de l'art contemporain n'ont pas de point commun avec les musiques

---

<sup>40</sup> Voir supra, 1ère partie, chapitre I, section I, § 2.

actuelles. Cela dit, il se peut très bien que des passerelles s'établissent dans les prochains temps, et qu'un réel croisement (au sens hybride du terme) entre l'art numérique et les musiques actuelles s'opère. Seulement aujourd'hui, c'est trop peu le cas pour être pris en considération.

Donc, on peut se demander ce qui pousse certains à proposer une programmation hors spectacle vivant, hors musiques actuelles. Deux hypothèses se dégagent, et peuvent être complémentaires ; la première serait, non pas une franche lassitude des musiques actuelles, mais une volonté d'élargir la proposition artistique, et ce avec d'autres disciplines.

La deuxième hypothèse évoque la légitimation des arts ; la lutte pour la reconnaissance des musiques actuelles ayant fléchi<sup>41</sup>, ces acteurs se tourneraient vers des secteurs émergents comme l'étaient les musiques actuelles dans les années 1970-80, comme si, pour survivre, ce secteur avait besoin de se nourrir sans cesse de l'underground, sous peine de se fossiliser.

Les spectacles actuellement assimilés aux arts numériques dans les musiques actuelles sont ceux qui proposent une utilisation de l'image de type complémentaire, annexe au concert. Il nous semble important de faire ce distinguo ; l'image est au service de la musique, ce ne sont pas des spectacles réellement transdisciplinaires. L'image est présente dans les musiques actuelles depuis déjà longtemps et c'est un bon support pour les concerts. Les moyens actuels permettent des conditions de diffusion de plus en plus correctes et la baisse des prix des outils numériques est susceptible de démocratiser leur utilisation. Il y a dans cette utilisation un développement à mettre en place et des pratiques à accompagner.

Nous croyons qu'il est important de concentrer les actions sur le soutien à ce type de créations, plus que sur des formes réelles d'art numérique. D'abord parce que ces dernières n'ont rien de commun avec les musiques actuelles, et puis parce que l'on peut se demander quelle légitimité ont les acteurs musiques actuelles en matière de programmation artistique et de soutien à la création en art numérique.

---

<sup>41</sup> Une autre question se pose alors : l'affaiblissement du militantisme pour une reconnaissance des musiques actuelles signifie-t-il une certaine victoire ou une abdication progressive?

## § 2- L'échec des nouveaux publics

Dans cette "fuite" vers l'art contemporain, on pressent la crainte de l'enfermement du secteur des musiques actuelles. Peut-être est-elle légitime ? En effet, un secteur figé n'augure rien de bon ; mais il est possible que les efforts de ses acteurs dans l'objectif de faire évoluer celui-ci ne soient pas toujours bien ciblés.

Le secteur est depuis longtemps dans une dynamique de sensibilisation de nouveaux publics. De nombreuses actions ont jalonné l'histoire des musiques actuelles pour élargir les publics dans une grande idée de démocratisation culturelle. Les différentes études sur la population concernée par ce secteur ont montré que des "cadres" existaient pour chaque "niche" musicale, que le public ne se renouvelait que dans les mêmes catégories socioprofessionnelles, et qu'enfin il n'y avait pas de nouveaux publics.

L'échec était peut-être annoncé dès lors qu'il s'agit d'art. Déjà la grande utopie de Malraux, faire accéder le plus grand nombre aux œuvres d'art majeures, préfigurait cet échec. On la nomme démocratisation culturelle mais c'est surtout une démocratisation artistique dont rêvait Malraux.

Donc, l'idée de sensibiliser des publics non-initiés aux musiques actuelles semble s'éteindre progressivement. Et c'est peut-être pourquoi les acteurs de ce secteur se tournent vers le multimédia : le potentiel de nouveaux publics qu'il représente est énorme, et le travail de sensibilisation et d'accompagnement est gigantesque. De plus, le pourcentage de réussite est lui aussi assuré d'être très élevé contrairement à la recherche de nouveaux publics pour les musiques actuelles.

Le multimédia représente donc une porte grande ouverte au développement d'actions dont les résultats dans les musiques actuelles sont très mitigés.

Cela augure de grands chantiers (tel le Centre de Création et d'Expérience Multimédia à Nantes) mais il est difficile de croire que les musiques actuelles y gagneront de nouveaux

publics, en tout cas de manière significative.

Enfin, mais cette réflexion n'ouvrira pas de nouveau chapitre, on peut également se demander si l'ouverture au multimédia dans ce secteur n'est pas aussi un moyen de conforter des structures dont la plupart ont une position fragile, notamment budgétairement. Or, cette activité annexe, très soutenue par les pouvoirs publics, permet de diversifier la structure pour limiter les risques financiers.

## SECTION II

### LE SOUCI DES COMPETENCES

#### § 1- L'accompagnement des pratiques et le soutien à la création

Si l'on peut considérer qu'une structure musiques actuelles est aussi capable qu'une autre (structure culturelle ou socioculturelle) de gérer un ECM, la question est de savoir pourquoi le Ministère de la Culture et de la Communication leur donne cette légitimité.

Une première réponse est que l'objectif principal et avoué de l'Etat est de réduire la "fracture numérique". Donc, l'idée est tout d'abord d'offrir un accès internet au plus grand nombre. Cette mission est effectivement endossable par n'importe quelle structure culturelle et il même plutôt sain d'éviter un "modèle ECM" ; la diversité des structures recevant cette labellisation est un atout majeur de la diffusion large des points d'accès.

Deuxièmement et à contrario, on peut reprocher au Ministère de faire peu de cas de l'accompagnement des pratiques artistiques liées au multimédia. En effet, donner à des bibliothèques, des MJC ou des SMAC la capacité de prendre en main cette mission, sans garantie de compétences, paraît un peu "léger". Il semble donc que cet aspect des ECM ne soit pas prioritaire, du moins pour le moment. Il est vraisemblable que lorsque les arts numériques seront réellement légitimés – au même titre que d'autres disciplines artistiques

- alors de vrais dispositifs verront le jour.

## § 2- La programmation artistique

Que ce soit dans le soutien à la création ou dans la programmation artistique liés aux arts numériques des structures musicales actuelles, le souci des compétences se pose : si telle ou telle équipe est reconnue pour la qualité de son jugement esthétique et de ses choix artistiques concernant les spectacles musicaux actuels, a-t-elle les mêmes compétences concernant les arts numériques ?

D'une manière générale, ce sont les mêmes acteurs qui se chargent de toute la dimension artistique d'un projet. Pourtant, les codes esthétiques ne sont pas similaires, les approches sont radicalement différentes. Nous ne voulons pas mettre en cause ici les qualités de ces personnes, mais la question se pose ; s'ils sont missionnés pour le faire, alors toute personne issue d'une discipline artistique peut le faire. On peut donc dire que les arts numériques ne sont pas encore reconnus comme tels, que ce soit par les pouvoirs publics, mais aussi par les acteurs culturels. En effet et à priori, très peu de structures font appel à des programmeurs concernés et spécialisés dans les arts numériques, même s'il est plausible que cela se développe dans les années à venir.

Enfin, il est important de noter que les arts numériques se distinguent aussi du secteur musical actuel de par leur économie non marchande ; cet aspect des choses éloigne encore un peu plus ces deux disciplines, les codes n'étant également pas les mêmes.

On pourrait aussi se demander si cette orientation vers les arts numériques n'est pas une manière détournée d'agir pour la reconnaissance et la légitimité des musiques actuelles, par l'appropriation d'une discipline issue de l'art contemporain...

## Synthèse de la deuxième partie

Même si un tel développement soulève des interrogations, il faut admettre que le phénomène est en route, que le multimédia va beaucoup apporter aux musiques actuelles - et ce à plusieurs niveaux - et qu'il va sûrement s'inscrire durablement dans les projets culturels.

Il est certain que la diversité des structures musicales actuelles est une force pour le secteur; elle prouve son dynamisme et sa réactivité. Les cultures émergentes s'y développent plus facilement que dans d'autres secteurs plus fermés, à cause notamment de l'homogénéité de ces derniers. Celle-ci permet néanmoins d'asseoir une discipline, prouve sa légitimité, et peut être une force politique. Mais des cadres et des modèles trop stricts freinent l'épanouissement de la création, peuvent participer à un certain "formatage" des œuvres, en tout cas de ses conditions de réalisation. Le développement du multimédia et des arts numériques va certainement accentuer la diversité du secteur musical.

Les créations vont se diversifier, l'offre artistique va s'élargir. Ces formes d'art différentes trouveront alors de différentes formes de diffusion, de rapports avec le public ; il y aura donc de plus en plus de lieux différents et singuliers, des lieux avec plus de personnalité encore.

Aujourd'hui, il n'y a pas d'archétype de nouveau lieu musical développant le multimédia et les arts numériques ; seul le label ECM est commun à plusieurs structures. Or, nous l'avons vu, les différentes façons de s'en approprier les missions et les moyens<sup>42</sup> donnent à ces espaces des identités propres.

Seulement, cela entraîne des changements notables dans l'approche technique, politique, voire juridique de ces nouveaux projets.

---

<sup>42</sup> Voir supra, 1ère partie, chapitre II, section II, § 3.

## **TROISIEME PARTIE**

### **LA GESTION DU DEVELOPPEMENT DU MULTIMEDIA ET DES ARTS NUMERIQUES AU SEIN DES STRUCTURES MUSIQUES ACTUELLES**

(CARACTERISTIQUES DES MOYENS DE CREATION, DIFFUSION, FORMATION,  
PRESENTS ET A VENIR)

# CHAPITRE I

## LES INFLUENCES

### SECTION I

#### L'INFLUENCE DES NOUVEAUX LIEUX CULTURELS

##### § 1- Caractéristiques des nouveaux lieux culturels

« Le fonctionnement des établissements, semble avoir pris le pas, ici ou là, sur l'artistique et les marges d'intervention se sont restreintes. »<sup>43</sup> Il faut croire que les institutions, ou les lieux institutionnalisés, sont condamnés s'ils n'évoluent pas. Si le projet d'une équipe ou les politiques culturelles peuvent changer et avancer, c'est plus délicat pour les lieux et leurs murs.

Le cas de Mains d'Œuvres<sup>44</sup> mis à part, les seuls lieux pouvant croiser multimédia, arts numériques et musiques actuelles, appelés nouveaux lieux culturels, sont les friches culturelles. Il est intéressant de saisir l'influence de celles-ci sur la perception actuelle des acteurs musiques actuelles.

« ... friches industrielles, [...] à la fois plaies urbaines et symboles d'une société en mutation, [...] des collectifs artistiques investissent ces espaces vacants plus ou moins provisoirement à la recherche de lieux de travail. Ils les modèlent en lieux de création, lieux de concerts, lieux de vie même où expérimentation, innovation, échanges sont omniprésents. »<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Yolande PADILLA, *Pratiques artistiques en renouvellement, nouveaux lieux culturels*, rapport du Ministère de la Culture et de la Communication, décembre 2003, p.36

<sup>44</sup> Voir supra, 1ère partie, chapitre II, section I, § 1. Cette structure émane notamment de personnes issues des musiques actuelles.

<sup>45</sup> Lyliane DOS SANTOS, *Musiques Urbaines, Musiques Plurielles*, Ministère de la Culture, Préfecture de la



Ces lieux sont apparus dans un contexte d'émergence artistique et de contre-culture ; comme une réaction aux institutions, ce phénomène fait partie du propre de l'art, comme un besoin régénérationnel.

« Les friches culturelles, [...] forment une sorte d'alternative culturelle et économique où se développent des pratiques artistiques et des modes de vie nouveaux. »<sup>46</sup>

Ces premiers "squats" ont notamment permis de réunir nombre d'insatisfaits et d'imaginer de nouveaux possibles, surtout culturellement.

« Ces établissements ont vu venir à eux au fil des dernières années de jeunes équipes artistiques, qui ne trouvaient pas ou peu de réponses ailleurs, du fait de leur absence de renommée ou de la nouveauté de leur proposition. »<sup>47</sup>

La plupart de ces nouvelles structures sont nées d'initiatives d'artistes ou d'acteurs culturels: « un peu plus de la moitié doivent leur naissance à des artistes, un tiers sont impulsés par une ou plusieurs collectivités locales, moins d'un cinquième sont lancées par des opérateurs culturels et des membres de la société civile. »<sup>48</sup>

Les friches s'articulent autour de la problématique de la production artistique et de ses rapports aux différents publics. Plusieurs axes se dégagent :

- La notion de collectivité est évidente, et ce, tant dans la création que dans le fonctionnement et la gestion de ces lieux. Au-delà de la pluridisciplinarité, le fait de réunir des personnes d'horizons très différents implique cette dimension collective transversale.
- La remise en question du statut de l'œuvre et de son créateur.
- Les conditions de la diffusion du travail des artistes. Les fondements du spectacle vivant d'une part et l'exposition d'œuvres d'autre part sont eux aussi remis en cause par de nouvelles façons d'imaginer les rapports avec le public.
- La place des artistes au centre des processus de développement local

« La mise au cœur du site des artistes au travail est une des conditions essentielles du

---

région Rhône-Alpes, FAS Rhône-Alpes, Editions Paroles d'Aube, Collection Trace, 1996, p.18

<sup>46</sup> Idem, p.18

<sup>47</sup> Yolande PADILLA, *Pratiques artistiques en renouvellement, nouveaux lieux culturels*, rapport du Ministère de la Culture et de la Communication, décembre 2003, p.17

<sup>48</sup> Fabrice LEXTRAIT, *Friches, laboratoires, fabriques, squats, projets pluridisciplinaires... une nouvelle époque de l'action culturelle*, résumé du rapport remis à Michel Duffour, secrétaire d'Etat au Patrimoine et à la Décentralisation Culturelle, octobre 2000 - avril 2001

développement de leurs activités. »<sup>49</sup>

Quand on se penche sur le cas de Mains d'œuvres, on ne peut s'empêcher de se demander s'il préfigure "l'espace culturel de demain". Alors que de nouvelles salles musicales actuelles vont voir le jour (Nancy, Reims, Brest, La Rochelle, etc.) dans des conditions plus "classiques", on se demande si ce ne sont pas les dernières d'une génération. Sans dire qu'elles seront obsolètes d'ici quelques années, les nouveaux projets<sup>50</sup> semblent plus s'inscrire dans le temps et plus préfigurer ce que seront les espaces culturels.

« Ces espaces marquent peut-être la naissance d'une nouvelle génération d'équipements culturels plus ouverts et moins institués. »<sup>51</sup>

## § 2- Problématiques des lieux, en place et à venir (dangers et contraintes)

Le lieu n'est qu'une réponse à la question de la culture. S'il répond à une logique territoriale, il concentre beaucoup de contraintes.

« Un lieu et un espace formatent un spectacle, ce même espace limite la création. Aussi, si l'offre est "uniformisée", le terme de "consommation" ne peut être évité. »<sup>52</sup>

Les lieux standardisés ou labellisés, qui doivent répondre à un cahier des charges précis, posent le problème du formatage. Si pour des questions évidentes, des modèles doivent être établis, leur manque de souplesse peut être un danger pour certaines pratiques artistiques et pour la création même.

Le fonctionnement très "cadre" de ces lieux entraîne une lourdeur de réaction que justement les cultures émergentes doivent éviter. Les nouveaux lieux, notamment ceux portés par les collectivités ne sont pas à l'abri de ce danger.

Un des autres "dangers" d'un lieu vient de son établissement pour une longue durée, avec des choix nécessaires, qui entraînent des insatisfactions.

---

<sup>49</sup> Yolande PADILLA, *Pratiques artistiques en renouvellement, nouveaux lieux culturels*, rapport du Ministère de la Culture et de la Communication, décembre 2003, p.18

<sup>50</sup> Tels que "la Gaité Lyrique" à Paris

<sup>51</sup> Lyliane DOS SANTOS, *Musiques Urbaines, Musiques Plurielles*, Ministère de la Culture, Préfecture de la région Rhône-Alpes, FAS Rhône-Alpes, Editions Paroles d'Aube, Collection Trace, 1996, p.19

<sup>52</sup> Extrait de la synthèse du débat de l'atelier 3 : "L'émergence culturelle et les outils de la création", publiée dans *Rencontres Musiques Actuelles des Pays de la Loire*, les 11 et 12 octobre 2002 au Chabada à Angers, édité par Trempôle, p.36

« Il a été soulevé le fait que les équipements sont obsolètes, trop lourds, figés, ce qui est synthétisé par cette formule d'un des intervenants à savoir qu'un équipement, c'est cinq ans pour le mettre en place, ce qui correspond à une génération musicale, ce qui veut dire qu'un équipement arrive à un moment donné où apparaissent effectivement d'autres demandes et d'autres formes esthétiques. »<sup>53</sup>

Cette remarque, aussi juste soit-elle, ne doit pas remettre en cause la nécessité d'équiper les territoires. Seulement, il est certain qu'un lieu qui n'a pas les capacités d'évoluer aura du mal à répondre aux nouveaux besoins, passé un certain temps.

On avance alors le principe de polyvalence, qui permet non seulement d'accueillir des formes artistiques trans ou pluridisciplinaires mais aussi de s'adapter aux nouvelles formes esthétiques émergentes. Le danger de ces espaces "modulables" est de devenir des lieux polyvalents sans âme, où le projet artistique risque d'être "noyé". De plus, s'adapter à toutes formes artistiques, c'est faire des concessions pour chacune de ces formes.

Enfin, ces nouveaux espaces, qui défendent dans leur projet l'ouverture à tous les publics, présentent le danger de former des "tribus" d'élites, qui s'empareront des lieux au détriment des publics non-initiés.

« L'ambitieuse volonté d'une communication universelle est contrecarrée par la réalité. Le public attendu, innombrable, multi et transculturel, reste encore un public de spécialistes très liés au monde de l'art et très identifiables socialement. Les "communautés virtuelles" sont en fait des microcosmes assez fermés, avec déjà leurs traditions et leurs orthodoxies.»<sup>54</sup>

Précisons encore que l'offre concernant le multimédia et l'art numérique est concentrée sur les territoires urbanisés ; elle est quasi inexistante en milieu rural, surtout artistiquement.

Le développement des arts numériques et du multimédia, que ce soit dans la culture ou ailleurs, même s'il apporte des perspectives réjouissantes, doit s'appréhender avec quelques retenues. Ce développement ne doit devenir l'affaire des spécialistes, même si ceux-ci sont

---

<sup>53</sup> Patrick MIGNON, dans le débat de l'atelier 3 : "Cultures émergentes et évolutions esthétiques, technologiques et sociales", publié dans *2èmes Rencontres nationales, Politiques Publiques et Musiques Amplifiées / Actuelles*, revue La Scène, hors-série, avril 1999, p.70

<sup>54</sup> Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRE, *L'Art numérique*, Flammarion, 2003, p.79

indispensables aux projets de ce type.

L'exemple de Scopitone est plutôt révélateur. L'idée de séparer géographiquement les concerts et les activités multimédia sur le festival permet d'ouvrir un site entièrement dédié aux nouvelles technologies. Cette situation indique l'importance et la reconnaissance données au multimédia ; cependant, elle a aussi séparé les publics. Le public non-initié, s'il a été nombreux à se déplacer sur les concerts, a boudé cet autre espace, fréquenté en majorité par les spécialistes et les gens concernés.

Il s'agit donc d'une part de réfléchir à l'opportunité de l'offre artistique de l'art numérique<sup>55</sup> dès lors qu'elle est associée aux musiques actuelles dans un lieu ou dans un festival, et seulement si c'est le cas de donner au grand public un accès et un accompagnement adéquats.

## SECTION II

### LA PHILOSOPHIE DU LIBRE

#### § 1- Les logiciels "libres"

Le développement des ECM et autres centres dédiés au multimédia et aux arts numériques soulève aussi des problèmes d'ordre éthique. Equiper ces lieux informatiquement suppose l'installation de logiciels sur les machines. Or, deux sortes de logiciels existent : les logiciels "propriétaires" et les logiciels "libres".

Tout d'abord, il est nécessaire d'expliquer ce que sont ces programmes<sup>56</sup>.

Un logiciel est une suite d'algorithmes, une forme mathématique appelée le "code source". Celui-ci est compilé en un système binaire pour une lecture informatique. Ce système

---

<sup>55</sup> Dans sa version "hors musiques actuelles", c'est à dire sous forme d'installations, de performances, etc.

<sup>56</sup> Les éléments exposés dans ce paragraphe s'inspirent largement de l'entretien réalisé avec Jean-Michel BOULET, universitaire, défenseur du "libre" et chef de projet multimédia à l'Olympic, et de : "Le copyleft et son contexte" par Richard STALLMAN, dans *Copyright \ Copywrong*, Actes du Colloque, éditions MeMo, Février 2003

binaire n'est modifiable que par le code source.

La vente d'un logiciel "propriétaire" est la vente du système binaire sans le code source, sans possibilité de le copier.

A l'inverse, le logiciel "libre" offre quatre libertés : l'utilisation, la redistribution, la lecture du code source, et la modification de ce dernier. La personne à l'origine du logiciel est en haut d'une pyramide de développeurs qui signent leurs modifications. Le logiciel est enregistré sous licence "libre", à la FSF, la Free Software Foundation, créée par Richard Stallman<sup>57</sup>. Avec ce type de logiciels, on passe d'une économie de produits à une économie de services ; en effet, les logiciels "libres" sont pour la plupart gratuits et proposent un service d'accompagnement.

Richard Stallman, paradoxalement, veut défendre et protéger cette communauté "libre". Se défendre surtout de ce qu'il appelle les pires formes d'exploitation : s'approprier un programme "libre" créé par quelqu'un d'autre, y apporter des améliorations, et le sortir comme programme propriétaire, ce qui implique que les acquéreurs aliènent leurs libertés pour utiliser cette version-là. Il dénonce cette concurrence déloyale, car si l'auteur qui ne veut pas coopérer peut utiliser tous les travaux de celui qui veut coopérer, ce dernier ne peut pas utiliser les travaux du premier. Lorsqu'il invente le "copyleft", Richard Stallman fonde cette notion sur l'idée d'un partage mutuel des connaissances et des inventions informatiques, qui sont propriété collective de l'humanité. Voici son principe : interdire d'utiliser les moyens du droit d'auteur ou du contrat qui privent le grand public des libertés essentielles. Ceci constitue donc un moyen de défense pour la communauté de coopération.

Au-delà du choix effectué par les décideurs lors de la création d'un ECM ou d'un espace similaire, c'est l'implication des militants et défenseurs du "libre" qui est importante. Ces acteurs sont souvent présents dans et autour de ces centres, participant à l'esprit communautaire dans lequel ces espaces sont souvent imaginés.

## § 2- La Licence Art Libre et les musiques actuelles

---

<sup>57</sup> Richard Stallman inaugure le développement du système d'exploitation GNU, connu sous le nom de "Linux" depuis 1991, date de mise en ligne des codes sources sur internet. Il est aussi l'initiateur du concept de "gauche d'auteur".

Cet élan du "libre" s'est étendu à la production artistique. En France, c'est l'objectif de la Licence Art Libre conçue par Antoine Moreau<sup>58</sup>, avec l'aide de deux juristes. Elle envisage les perspectives de développement d'une œuvre dont l'auteur originel prévoit et permet un certain nombre de libertés d'appropriation à d'éventuels "contributeurs". Elle associe ainsi la protection de l'auteur à "l'intérêt public artistique" dans la lignée traditionnelle et légitime d'appropriation.

Pour mieux comprendre l'enjeu d'une telle initiative, il faut se pencher sur le principe du droit d'auteur.

Le "copyright" assimile l'œuvre à une marchandise où la propriété intellectuelle est cédée par l'auteur.

Le droit d'auteur, défini notamment dans le Code de la Propriété Intellectuelle (1<sup>er</sup> juillet 1992), attribue à l'auteur la qualité de personne et à l'œuvre celle de bien intellectuel, en tant qu'elle est une émanation de la "personnalité" de son auteur. L'artiste peut vendre son œuvre tout en conservant un droit moral sur celle-ci, qui reste inaliénable. Il peut en autoriser ou refuser la diffusion ou l'exploitation, et touche des droits incontestés sur celle-ci jusqu'à sa mort.

Il y a de ce côté une protection de l'auteur contre les pressions économiques qui tentent d'assimiler le droit d'auteur à un produit commercial, et de l'autre, la revendication des défenseurs du copyright qui pose la question de la protection de l'intérêt public -dans le sens de l'accès aux œuvres.

Il faut noter ici la fragilité de la notion d'intérêt public, que chacun peut détourner à sa manière et selon ses propres intérêts.

Si ce phénomène infiltre le milieu de l'art contemporain, et tout particulièrement celui des arts numériques et multimédia, les musiques actuelles, même par ses œuvres "multimédia" ne sont pas aujourd'hui réellement touchées.

La particularité des musiques actuelles est d'évoluer dans le secteur marchand ; ce système est très ancré dans les mentalités de tous ses acteurs. Que ce soit par le disque ou par la scène, le vecteur économique impose certaines conditions. L'arrivée d'internet, du téléchargement et des copies numériques bouleverse le secteur bien plus que celui de l'art

---

<sup>58</sup> Artiste, chargé de cours à l'Université Paris VIII

contemporain. Cette "révolution" amènera peut-être un changement de mentalité chez les artistes. Réussir sa carrière ne passera peut-être plus systématiquement par une réussite financière due aux royalties. Déjà, les musiques électroniques et le sample ont partiellement remis en cause le principe de paternité des oeuvres. Il est probable que des initiatives comme la Licence Art Libre séduisent à l'avenir certains artistes issus des musiques actuelles. Cependant, elles remettent en cause la professionnalisation des artistes; la paternité des oeuvres permet à beaucoup de vivre de leur travail grâce aux sociétés civiles d'auteurs. La guerre de séduction des artistes entre le "libre" et la Sacem aura-t-elle lieu ?

## CHAPITRE II

### LA GESTION TECHNIQUE DES NOUVELLES FORMES

La réorientation artistique d'un projet provoque des changements parfois notables, à plusieurs niveaux : il faut reconsidérer les espaces de pratiques, de diffusion, l'administration des activités, etc. Il s'agit aussi de réorganiser les relations humaines lorsque des personnes de secteurs différents sont amenées à servir un objectif commun mais avec des approches décalées.

Actuellement, un des soucis majeurs du développement des arts numériques est la fulgurance de l'avancée technologique. Certains évaluent à deux ans la viabilité du matériel. Cela représente pour les structures et leurs partenaires de lourdes charges financières ; à la mise en place du projet, ces charges sont déjà importantes du fait de la nouveauté du matériel, même si on peut espérer une démocratisation rapide des prix dans les années à venir. Pour les structures, il s'agit donc de convaincre les partenaires de s'engager dans des dépenses non négligeables et récurrentes.

#### SECTION I

##### L'ESPACE

###### § 1- Les moyens de diffusion

A Nantes, une nouvelle salle devrait voir le jour d'ici la fin de la décennie en remplacement de la salle actuelle de l'Olympic. L'adaptation aux nouvelles formes artistiques comprend une scène centrale tout en prévoyant une scène frontale, et la capacité de pouvoir projeter de l'image sur tous les murs de la salle.



Il est clair aujourd'hui que les espaces dédiés aux musiques actuelles ne sont pas bien adaptés aux formes émergentes. Par exemple, la scène frontale classique impose non seulement des contraintes techniques, mais ne permet pas de nouveaux rapports avec le public, souhaités par les "artistes multimédia". D'autre part, ces lieux n'ont pas été conçus pour travailler l'image, et les spectacles doivent s'adapter aux espaces. Si l'on veut que la technique soit au service de l'artistique, il faut envisager une souplesse des salles, plusieurs configurations doivent être possibles, mais sans alourdir la maintenance technique. Autant dire que c'est un sujet très délicat, et ce pour plusieurs raisons.

Devant l'importance des dispositions techniques, la fragilité de ces nouvelles formes artistiques ne permet pas d'évoluer sur un terrain solide. Le risque d'erreur est élevé, et l'engagement financier étant important, les décisions peuvent être lourdes de conséquences. Le problème du mariage entre technique et artistique inhérent au secteur est accentué avec ces nouvelles formes de création ; plus les demandes techniques sont importantes, plus le programmeur d'une salle est limité dans ses choix.

Les festivals présentent l'avantage de ne pas se soucier de la pérennité des espaces dès lors qu'ils peuvent "voyager". Par exemple, les espaces de diffusion imaginés pour Scopitone peuvent être remis en cause d'une édition à l'autre. Pour 2004, une scène centrale surplombée de dix écrans géants a été installée, permettant de présenter un espace tout à fait différent non seulement de ce qu'il est possible de faire à l'année à l'Olympic, mais aussi de ce qu'on a l'habitude de voir sur d'autres festivals.

La principale difficulté des festivals concernant les espaces est de proposer, pour le multimédia et les projections d'images, des lieux modulables techniquement d'une part, et qu'ils soient accueillants et vivants d'autre part. La faible fréquentation du lieu multimédia du festival Scopitone réside aussi dans le lieu en lui-même. Le secteur des musiques actuelles ne peut pas prétendre à l'accueil de ce type d'installations sans moyens spatiaux et techniques conséquents.

De plus, en dehors des concerts, les conditions d'accueil des propositions artistiques autres que musicales ont été médiocres : les problèmes liés à la météo, à la pollution sonore des concerts, à l'occultation des lieux (pour la qualité de l'image) ont provoqué un décalage entre les concerts et "le reste".

Les espaces actuels de répétition ne sont pas, eux non plus, adaptés ; ce qui implique que les répétitions des spectacles image et son se font sur l'espace scénique directement, théoriquement réservé à la diffusion et aux résidences. Mais les résidences servent à accompagner un projet artistique en marche. Donc, quels espaces de pratiques peut-on imaginer ? Il me semble que c'est un problème important des enjeux de ces nouveaux lieux. Si les artistes peuvent y être accueillis, les pratiques amateurs auront du mal à y trouver leur place.

## § 2- Des espaces inédits

Au-delà de l'espace de diffusion scénique, les nouveaux projets incluent la diffusion d'œuvres multimédia, en complément - ou en se substituant ? - des galeries d'art et des musées.

*« L'idéal serait que plusieurs bornes interactives soient à la disposition du public et que ces personnes puissent visualiser les images sur ordinateur ou sur grand écran. Ce qui sous-entend plus de moyens techniques, du personnel pour être à disposition du public, donc des moyens financiers plus importants. »<sup>59</sup>*

Comme pour le nouvel espace scénique, les galeries d'art numérique sont pensées sans assise confortable : si telle nouvelle galerie répond aujourd'hui à telle forme artistique émergente, ne sera-t-elle pas obsolète en peu de temps ?

La Gaîté Lyrique répond à ce problème par la création de quatre espaces différents, avec le coût que cela suppose : une salle de spectacle, un théâtre des médias pour présenter des performances, une salle de conférence et de projection et une galerie d'exposition pour les installations multimédia. Malheureusement, la plupart des projets ne peuvent supporter ces charges d'investissement mais aussi de fonctionnement.

Par ailleurs, l'espace public impose une certaine relation entre l'œuvre et le public que justement les nouvelles formes remettent en cause : *« Il y a peu de lieux techniquement*

---

<sup>59</sup> Madeleine VAN DOREN, directrice du Crédac (Centre de Recherche, d'Echange et de Diffusion pour l'Art Contemporain), dans une conférence publique donnée le 22 février 2001, lors du cycle "Les jeudis de la Sorbonne", éditée sur le site de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ([www.univ-paris1.fr](http://www.univ-paris1.fr))

*prêts à accueillir les créations multimédias et en particulier les installations interactives. Au-delà de la spécificité du médium, le lieu et la manière d'exposer les œuvres multimédias soulèvent de nouvelles questions. A n'en prendre que l'une d'entre elles, on peut citer le fait que ces œuvres proposant au spectateur une interaction, elles invitent à l'établissement d'une relation intime. Autrement dit, quelque chose de très personnel, de l'ordre du privé. Dans un lieu public, cette relation se fait sous les yeux de tout le monde, ce qui conduit nécessairement à une consultation "socio-normée". On peut donc dire que, sur cet aspect, le lieu public de présentation d'une installation pervertit structurellement la relation à l'œuvre. »<sup>60</sup>*

## SECTION II

### LES HOMMES

Les musiques actuelles ont souvent fonctionné en milieu clos. Artistes, techniciens, porteurs de projet pourraient être assimilés à une "tribu", avec ses règles, ses traditions, ses habitudes, son langage, etc. Même si ce schéma est toujours valable, l'intrusion d'autres disciplines provoque des changements omnidirectionnels dans les rapports humains. Ce "melting-pot" ne se fait pas naturellement, et les uns et les autres doivent faire des efforts pour trouver des compromis. Il s'agit tout d'abord de «... *la question des compétences. Pour pouvoir voir ce qui se passe, pour pouvoir réagir rapidement, cela suppose, sans doute, que l'équipement nécessite des compétences gestionnaires mais également des compétences musicales, musicologiques, esthétiques, qui permettent de pouvoir mettre à distance les revendications de ces cultures émergentes sur leurs spécificités et d'avoir une idée beaucoup plus large des confluences existant entre ces cultures.* »<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Florent AZIOSMANOFF, directeur éditorial de l'association ART3000, dans une conférence publique donnée le 22 février 2001, lors du cycle "Les jeudis de la Sorbonne", éditée sur le site de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ([www.univ-paris1.fr](http://www.univ-paris1.fr))

<sup>61</sup> Patrick MIGNON, dans le débat de l'atelier 3 : "Cultures émergentes et évolutions esthétiques, technologiques et sociales", publié dans *2èmes Rencontres nationales, Politiques Publiques et Musiques Amplifiées / Actuelles*, revue La Scène, hors-série, avril 1999, p.71

Si l'on parle de décloisonnement, d'ouverture culturelle, de transversalité, etc., alors ces notions doivent s'étendre à tous les niveaux du projet.

Il doit y avoir un travail d'adaptation des uns aux autres. Les techniciens vidéo par exemple, ne sont pas habitués à travailler dans le milieu du spectacle et cela génère des problèmes. A l'inverse ce dernier a du mal à répondre aux besoins des premiers. En outre, on peut rajouter la réticence des nombreux artistes des musiques actuelles à jouer sur une scène centrale. Même si certains arguments sont recevables, les esprits restent parfois "sectorisés" ; mais ce problème devrait se dissiper au fil du temps qui gommara ces différences.

« Nous n'avons pas encore comblé le fossé entre les conditions d'accueil des musiciens et les conditions d'accueil des artistes de l'image. Il existe moins de normes communes techniques, logistiques, organisationnelles. On a aussi affaire à des artistes qui "expérimentent" et ne savent pas exprimer ce dont ils vont avoir besoin. Les lieux montrent aussi leurs limites dans la mesure où les spectacles multimédias nécessitent des infrastructures de dimension supérieure aux concerts et, surtout, les demandes des artistes en matière technique sont très hétérogènes (par exemple, ils n'utilisent pas le même type de projecteur, ne le posent pas au même endroit). Ceci complique nettement les changements de plateau et peut amener, au pire des cas, un dysfonctionnement notoire. [...] Les problèmes rencontrés ont été ceux d'artistes qui ont décidé d'utiliser une table de mixage vidéo, le jour même du spectacle et qui ne maîtrisaient pas cet outil. Les artistes n'expriment pas toujours de manière précise leurs besoins et ne maîtrisent pas toujours la partie technique. »<sup>62</sup>

La régie des images a engendré sur Scopitone beaucoup de dysfonctionnements et de retards. L'organisation a sous-évalué ce dossier dans l'établissement de l'organigramme. Aussi des mesures seront prises sur la prochaine édition : « Il est nécessaire d'avoir un régisseur vidéo qui traite, prépare, synthétise les demandes et besoins en matière de vidéo. Assisté de deux techniciens au moins, il doit avoir la responsabilité de tout ce qui relève de l'image sur le festival. Ceci représente un poste budgétaire important, les prestations audiovisuelles sont en effet beaucoup plus coûteuses que les postes de techniciens son et

---

<sup>62</sup> Cédric HUCHET, chargé de production du festival Scopitone, document interne Olympic

lumières. »<sup>63</sup>

On peut aussi évoquer, au-delà du souci des compétences, les risques liés à la cohabitation entre personnes issues de différentes disciplines artistiques dans des lieux dédiés aux musiques actuelles et aux arts numériques. On peut se poser la question, à propos du projet "Gaîté Lyrique", si la balance entre ces deux disciplines va être équilibrée. En effet, il est à craindre que les acteurs soient amenés à se positionner plus pour l'une que pour l'autre, car rappelons-le, ces croisements artistiques ne sont pas – pour l'instant en tous les cas – une discipline à part entière et les acteurs sont issus de l'une ou de l'autre.

Cet état de fait amène également la question de la gestion de ces nouveaux lieux. Car cette pluridisciplinarité artistique rejaillit sur tous les aspects d'un projet.

### SECTION III

#### L'ADMINISTRATION

Les nouveaux espaces culturels comme la Gaîté Lyrique doivent déterminer leur mode de gestion : l'établissement parisien sera confié à une structure dans le cadre d'une DSP<sup>64</sup>. Ceux qui ont porté le projet n'en seront pas les gestionnaires mais feront partie du conseil d'administration.

La plupart des structures musiques actuelles / ECM n'ont pas créé de nouvelle structure : l'ECM est intégré au même titre qu'une autre activité. Une personne chargée de sa coordination est embauchée et il n'y a pas de changement notable dans les modes de gestion.

Le cas de l'Olympic est particulier : le CCEM (Centre de Création et d'Expérience Multimédia, qui sera créé par Songo, association qui gère l'Olympic) est plus qu'un ECM. Se pose alors la question du statut et du mode de gestion de ce centre.

---

<sup>63</sup> Idem

<sup>64</sup> Délégation de Service Public

Qui est légitime et qui a les compétences pour gérer cet établissement ?

« ... débiter une réflexion commune sur la définition et les modalités de fonctionnement du futur centre. L'objectif est de partager la gestion du centre avec les autres acteurs locaux, afin de disposer de manière souple et efficace des compétences si diverses en informatique et de participer à la construction d'une économie solidaire qui permette aux associations de pouvoir consolider ou créer des emplois.

C'est aussi l'ambition de proposer une "nouvelle gouvernance" des projets artistiques et culturels et de poser les bases d'une nouvelle posture institutionnelle. Celle-ci se doit de favoriser et accompagner les initiatives et les porteurs de projets et mettre à disposition des ressources auquel chacun doit pouvoir s'emparer, puis par retour, faire fructifier. »<sup>65</sup>

Il faut déterminer les acteurs concernés par le centre : Songo bien évidemment, les artistes, les collectifs artistiques, les associations informatiques, mais aussi les Beaux-Arts, l'Université, etc. En bref ce "réseau" est amené par Songo à réfléchir aux objectifs de cet outil, à la définition des projets et des activités sur les modalités de réalisation de celles-ci. Cette dynamique de démocratie participative va-t-elle aboutir à une "gouvernance", une gestion collective ? Trois scénarios se profilent :

- Comme beaucoup de Smac, Songo intègre le centre comme une de ces activités, et le réseau se constitue en organe consultatif, externe à Songo. Cette solution, prévisible, semble logique dans le sens où ce projet a été imaginé et est porté par Songo.

- La deuxième hypothèse consiste en l'ouverture du conseil d'administration à des personnes issues du réseau. Ces adhérents auraient donc pouvoir de décision. L'inconvénient majeur de cette solution réside dans la double activité de Songo : ces membres du réseau pourraient intervenir dans les activités musicales actuelles, ce qui n'est pas l'objectif recherché. De plus, l'activité économique du centre et celle du pan musicales actuelles de Songo se retrouvent alors solidaires, et en cas de déficit, l'une peut nuire à l'autre, et inversement. Ce cas pourrait déboucher sur des conflits d'intérêt au sein du conseil d'administration et au sein même de l'équipe.

---

<sup>65</sup> Extrait du rapport d'activité 2003 de l'Olympic

- Enfin, il pourrait y avoir la création d'une structure externe, associative, où Songo ferait partie, majoritairement ou non, du conseil d'administration. Songo aurait porté le projet de son origine jusqu'à sa réalisation et se retrouverait uniquement membre de ce conseil. Mais cette possibilité permet de donner une réelle gouvernance au centre dans une vraie logique de gestion contrairement au cas précédent ; de laisser Songo comme une structure musicales actuelles ce qui à mon sens lui confère plus d'identité et de force et lui permettrait tout de même d'utiliser les nombreuses ressources du centre pour développer les relations entre musique et image dans le cadre du spectacle vivant.

# CHAPITRE III

## POLITIQUES CULTURELLES

### (LES POUVOIRS PUBLICS ET LE MULTIMEDIA)

#### SECTION I

#### LA "FRACTURE NUMERIQUE"

##### § 1- Les actions des pouvoirs publics

L'Etat enchaîne, depuis peu, plans, campagnes et dispositifs pour réduire la fracture numérique. Même si leur lisibilité n'est pas toujours nette, ils ont le mérite d'exister ; l'Etat s'engage.

Voici en substance, un communiqué de presse du gouvernement daté du 30 octobre 2003 :

« Le Premier ministre lance, en présence de Nicole Fontaine, ministre déléguée à l'Industrie et de Claudie Haigneré, ministre déléguée à la Recherche et aux Nouvelles Technologies, une campagne de communication en faveur des usages de la micro-informatique et de l'Internet. Cette campagne intitulée "Internet, déclaré d'utilité tout public" vise à promouvoir, auprès des Français les moins équipés en informatique, l'utilité du micro-ordinateur et de l'Internet.

Le développement d'une société de l'information pour tous et la réduction de la fracture numérique sont des priorités du Gouvernement clairement affirmées dans le plan pour une "République numérique" (RESO 2007)<sup>66</sup>, présenté par le Premier ministre en novembre

---

<sup>66</sup> Le plan RESO 2007 (Pour une REpublique numérique dans la SOciété de l'information) a été présenté par le Premier ministre le 12 novembre 2002. L'objectif est de « simplifier les règles en vigueur sur internet, de restaurer la confiance des usagers, notamment et de clarifier les responsabilités des différents acteurs de la société de l'information. » (Ndla)



2002.

Un an après le lancement de RESO 2007, cette campagne constitue une initiative à la fois forte et originale pour engager très concrètement la réduction de la fracture numérique dans ses dimensions sociale et géographique. »

Ces actions, très louables, permettent d'augmenter les points d'accès, même si géographiquement la "fracture" paraît difficilement guérissable ; si l'offre s'installe en milieu rural, les publics y sont plus réticents qu'en ville. L'équipement, qu'il soit particulier ou collectif, est plus présent sur les territoires urbanisés, et les mentalités n'encouragent pas à l'optimisme. La fracture numérique concernant l'accès est plus à craindre géographiquement - entre publics ruraux et publics urbains - que socialement.

« Le gouvernement français gère ses contenus Web avec Spip », peut-on lire depuis le mois de juin 2004 sur internet. En effet, le Service d'Information du Gouvernement (SIG) a choisi le logiciel libre "Spip" pour ses cinq sites. Les développements seront reversés à une communauté créée pour l'occasion. Le phénomène devrait s'étendre au vu des avantages que l'Etat y trouve : une économie financière doublée d'un engagement "éthique".

Les collectivités territoriales ne sont pas en reste, même si leur pouvoir de communication éclaté a moins d'impact. Municipalités, départements et régions développent pour la plupart des actions pour la réduction de la fracture numérique. La multiplication des points d'accès permet un bon maillage territorial, mais la faiblesse de l'accompagnement reste un point à améliorer.

## § 2- Le problème des "contenus"

Le souci majeur des années futures va se concentrer sur le "contenu". En effet « *si la guerre des logiciels bat son plein aujourd'hui, c'est à une guerre des contenus qu'il faut s'attendre* »<sup>67</sup>. Les accès à internet se démocratisent, et la commercialisation des contenus s'accélère : là où on aura réduit la fracture numérique, la fracture économique y sera présente comme ailleurs. Jean-François Chougnat, Directeur de l'habitat, de la culture et

---

<sup>67</sup> Jean-Michel BOULET, universitaire, défenseur du "libre" et chef de projet multimédia à l'Olympic

des solidarités de la région Ile-de-France, précise : « *On va avoir dans les prochaines années une accentuation de l'utilisation commerciale des réseaux. Nous allons être confrontés au phénomène déjà connu dans de nombreux domaines de nouvelles technologies. Le cas des radios libres des années 80 en est un exemple. Au départ, elles étaient associatives et progressivement elles se sont concentrées. L'équation économique était implacable. Il fallait faire vivre les radios et ce qui les faisait vivre, c'était la publicité. Or ce qui permettait de trouver la publicité, c'était l'intégration dans un groupe de régie. On va avoir sur Internet exactement le même dispositif. L'une des questions sur lesquelles les pouvoirs publics doivent donc réfléchir, et ce n'est pas simple du tout, c'est comment éviter cela. C'est là où il y a des corrections du marché à apporter. Si l'on ne fait rien, le système le culturel aura peut être vécu ses plus belles années.* »<sup>68</sup>

Or, l'action publique est aujourd'hui concentrée sur les points d'accès et très peu sur le contenu. Jean-François Chougnnet rappelle à ce propos le retard considérable en la matière. « *On est plus à l'aise pour parler d'infrastructures que pour parler de développement du contenu* » précise-t-il concernant les politiques culturelles, en ajoutant que si l'échec du "plan câble"<sup>69</sup> devrait servir de leçon, il n'est pas évident que le même phénomène ne se reproduise pas.

## SECTION II

### LES POUVOIRS PUBLICS ET L'ART NUMERIQUE

#### § 1- Déclarations

« Le Ministre a rappelé son intérêt pour le dynamisme artistique et culturel d'une scène

---

<sup>68</sup> Extrait d'une conférence publique donnée le 27 avril 2000, lors du cycle de conférences "Les jeudis de la Sorbonne", éditée sur le site de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ([www.univ-paris1.fr](http://www.univ-paris1.fr))

<sup>69</sup> Mesure mise en place par les pouvoirs publics dans les années 80 et visant au développement du câble. Des sommes considérables ont été investies pour des infrastructures sans jamais investir dans le développement des contenus.

musicale et festive, et encouragé le dialogue entre les organisateurs et les pouvoirs publics. Il a également rappelé la mobilisation de ses services dans le recherche de lieux susceptibles d'accueillir des événements musicaux innovants liés aux musiques électroniques et plus largement aux arts numériques, y compris sous la forme de free parties dès lors que ces dernières garantissaient le respect des règles de sécurité du public, des droits des artistes et de bon voisinage. Le Ministre publiera prochainement la liste des terrains qui pourront être utilisés pour ce type d'événement. »<sup>70</sup>

Les arts numériques s'ils sont dignes "d'intérêt" ne suscitent guère d'enthousiasme, quand l'aide de l'Etat se borne à la recherche de terrains... On pourrait croire que les positions ont évolué à la lecture de cet article :

« Lors de l'ouverture de l'exposition Villette Numérique 2004, mardi 21 septembre, à Paris, le ministre de la Culture et de la Communication, Renaud Donnedieu de Vabres, a annoncé divers chantiers dans le secteur numérique. Le plus urgent d'entre eux, doté d'un budget de 10 millions d'euros, concerne la numérisation des archives audiovisuelles de l'Institut national de l'audiovisuel (INA), destinée à parer à la dégradation des supports. La Bibliothèque nationale de France « *poursuivra* » son effort « *soutenu* » en matière de numérisation, ainsi que le ministère. Le portail sur Internet, culture.fr, qui attire plus de 12000 visiteurs par jour, doit devenir « *le moteur de recherche de référence du domaine culturel* ».

Concernant les droits d'auteur, le ministre veut « *promouvoir la négociation contractuelle pour autoriser l'exploitation des oeuvres sur Internet contre une rémunération adaptée* ». Le soutien à la création multimédia (Dicream) sera maintenu (1,3 million d'euros) et l'industrie du jeu vidéo soutenue (1,85 million d'euros) à travers le Fonds d'aide à l'édition multimédia (FAEM). »<sup>71</sup>

Le discours du ministre<sup>72</sup> met en avant deux points : d'abord, il donne à la patrimonisation de gros moyens - proportionnellement au soutien à la création ; dans un souci évident de conservation des oeuvres, cette numérisation du patrimoine va demander des années et des

---

<sup>70</sup> Extrait du discours du Ministre de la Culture de l'époque, Jean-Jacques Aillagon, le 14 janvier 2004, lors des journées d'information et de formation inter-régionale organisées à l'initiative de son Ministère consacrées au phénomène des raves et des free parties

<sup>71</sup> Extrait de l'article "Des mesures pour le numérique" paru dans *Le Monde*, édition du 24 septembre 2004

<sup>72</sup> Le discours intégral se situe en annexe n° 5

moyens très importants. En attendant de jours meilleurs pour le soutien à la création, on s'aperçoit que l'enveloppe destinée à l'industrie du jeu vidéo est supérieure à celle de la création. N'est-ce pas à d'autres ministères d'aider cette industrie ?

Comme pour d'autres disciplines artistiques, les rapports entre les collectivités territoriales et l'Etat sont basés sur une hiérarchie compétente :

« Bien sûr des collectivités territoriales se sont engagées dans cette direction, et ont clairement choisi d'accompagner de nouveaux modes d'intervention, mais dans la majorité des cas, elles préfèrent s'appuyer sur l'expertise du ministère. »<sup>73</sup>

Des régions s'investissent néanmoins, sous la forme de soutien : à l'innovation, à la création, aux festivals, etc. et certaines municipalités défendent une réelle politique culturelle concernant les arts émergents.

## § 2- Dispositifs

Voici le descriptif du dispositif DICREAM<sup>74</sup>, créé en février 2001, et seul fonds spécifique de l'Etat concernant le multimédia et les arts numériques :

L'utilisation des technologies numériques par les artistes conduit le ministère de la culture et de la communication à leur proposer de nouvelles formes de dialogue et de soutien. Pour tout ce qui touche au multimédia, un grand nombre de ses domaines d'action, tels que la recherche, la formation, le dialogue avec les artistes, l'aide financière aux œuvres et aux créateurs, ne peuvent plus être traités verticalement, direction par direction ou établissement par établissement, mais doivent l'être horizontalement en faisant en sorte que les experts des différentes disciplines du ministère travaillent et instruisent les dossiers ensemble.

C'est pour tenir compte de cette dimension véritablement nouvelle au ministère, que se met en place le "Dispositif pour la CREation Artistique Multimédia" (DICREAM) qui est à la fois un système nouveau de coopération et de travail en réseau des huit grandes directions

---

<sup>73</sup> Yolande PADILLA, *Pratiques artistiques en renouvellement, nouveaux lieux culturels*, rapport du Ministère de la Culture et de la Communication, décembre 2003, p.36

<sup>74</sup> Les éléments exposés dans ce paragraphe s'inspirent largement de la présentation du dispositif sur le site du Ministère de la Culture ([www.culture.gouv.fr](http://www.culture.gouv.fr))

du ministère, et un Fonds spécifique d'aide aux créateurs d'œuvres originales dans l'univers numérique.

En effet, ces œuvres se caractérisent d'abord par une approche artistique pluridisciplinaire, qui peut simultanément faire appel à l'image fixe et animée, au son, au texte, aux arts plastiques, à l'architecture ou au patrimoine, ou au spectacle vivant. Elles se définissent aussi par l'utilisation des techniques numériques à tous les stades, de la création à la diffusion. Elles peuvent enfin entretenir un nouveau rapport avec le public, en invitant à l'interactivité ou à l'utilisation diversifiée de supports variés.

Ce domaine de la vie artistique, très nouveau, attire à la fois des artistes ayant une première expérience dans une discipline "classique" (plasticiens, scénographes, etc....) aussi bien que des artistes qui font avec les technologies numériques leur première démarche personnelle.

Pour apporter une aide efficace aux artistes et simplifier leurs démarches, le fonds d'aide à la création artistique multimédia est institué et géré par le DICREAM, au travers d'une commission regroupant toutes les directions du ministère.

Le fonds d'aide à la création artistique multimédia propose trois types d'aides : à la maquette, à la réalisation et aux manifestations collectives d'intérêt national.

- L'aide à la maquette

Objet de l'aide : l'aide à la maquette a pour objet de permettre à un artiste (ou à plusieurs artistes, en cas de demande conjointe) de formuler un projet, mettant en valeur sa démarche artistique et présentant les caractéristiques économiques et juridiques de son projet.  
Nature et montant : il s'agit d'une subvention qui fait l'objet d'un versement unique. Son montant est compris entre 5.000 € et 10.000 €.

- L'aide à la réalisation

Objet de l'aide : l'aide à la réalisation est destinée à aider à la finalisation du projet artistique.  
Nature et montant : il s'agit d'une aide sous forme de subvention dont le montant ne peut dépasser 50% du budget global de l'opération. L'aide fait l'objet de versements échelonnés.

- L'aide aux manifestations collectives d'intérêt national

Objet de l'aide : toutes les demandes d'aide, de soutien, de parrainage ou de partenariat adressées au ministre, à son cabinet, à l'une des directions du ministère de la culture et de la communication ou à l'une des DRAC et qui concernent une manifestation collective portant sur le multimédia ou la création artistique numérique, peuvent être soumises à l'appréciation du DICREAM en vue de coordonner et d'apporter la réponse la mieux adaptée à chaque demande.

Nature et montant : les aides proposées par le DICREAM peuvent être de plusieurs natures, non exclusives les unes des autres. On peut notamment citer : le haut patronage du ministre, le parrainage du ministère, le partenariat du ministère, le soutien d'une direction ou d'un établissement du ministère, la contribution en conseils, en expertises ou en intervenants dans le cas de colloques et d'aide financière. Dans ce dernier cas, il s'agit de subventions faisant l'objet d'un seul versement.

Si l'aide aux manifestations permet à des événements comme Scopitone de se développer, l'aide à la réalisation reste une affaire de spécialistes. L'expertise du ministère est limitée, notamment dans les arts émergents. Un rapport interne le précise : « Ces croisements féconds, on sait mal les apprécier [...] Travailler à la mise au point d'un dispositif territorial de soutien et d'accompagnement à l'émergence artistique et culturelle, [...], dispositif déconcentré multidirectionnel et interministériel. »<sup>75</sup> Associé au DICREAM, un tel dispositif permettrait d'élargir les aides et de participer au décloisonnement entre les disciplines au sein du ministère. Mais permettrait-il d'éviter le caractère trop élitiste des projets soutenus par le premier ? L'émergence est-elle toujours réservée à une élite ? Si c'est souvent le cas, alors l'aide à la création de la puissance publique ne devrait-elle pas avoir comme objectif de justement élargir les publics potentiels ?

Le dispositif proposée par Yolande Padilla, doit à l'heure actuelle être expérimenté sur deux régions ; il est envisagé qu'il soit financé en partie par un redéploiement et par de nouvelles mesures. Cependant, « les marges de manœuvres sont très réduites. A titre d'exemple, il est rappelé que 95% des budgets des DRAC sont pré-affectés<sup>76</sup>. Les 5%

---

<sup>75</sup> Yolande PADILLA, *Pratiques artistiques en renouvellement, nouveaux lieux culturels*, rapport du Ministère de la Culture et de la Communication, décembre 2003, p.10 et 37

<sup>76</sup> Il semble que ce fonctionnement soit aujourd'hui remis en cause. La question est de savoir si cela va apporter plus de souplesse et plus de moyens pour les nouvelles mesures. (Ndla)

restants sont consacrés aux nouvelles mesures. »<sup>77</sup>

## Conclusion

S'il y a bien un développement du multimédia et des arts numériques dans le secteur des musiques actuelles, plusieurs questions se posent :

Ce développement est-il "durable" ?

Si nous sommes convaincus de l'utilité et de la force du multimédia, de son grand intérêt culturel et social, de l'énorme potentialité artistique que représente le numérique, et si l'aspect social et culturel du multimédia et des arts numériques en est certainement l'enjeu le plus important, c'est la qualité et la légitimité du projet artistique qui inscriront celui-ci dans le temps.

Car c'est concernant ce dernier que nous sommes le plus dubitatif : quel avenir pour les arts numériques, notamment dans le secteur des musiques actuelles ? Est-ce une mode qui attire par sa simple nouveauté ? Doit-on seulement les considérer comme de nouveaux outils au service des musiques actuelles, ou bien le secteur a-t-il vocation de s'ouvrir à d'autres fonctions dans l'art contemporain ?

Nous sommes aux balbutiements des arts numériques et les projets d'équipements culturels restent très fragiles de par le faible ancrage de ces arts émergents, mais également de l'incertitude quand à leur avenir.

A propos des labellisations et des dispositifs, il faut également que l'intérêt du projet artistique soit l'élément déclencheur des aides. Mais se pose aussi la question de leur pertinence : devant l'hétérogénéité des projets, comment mettre en place un dispositif qui soit assez souple pour être efficace ?

De plus, l'aide des pouvoirs publics doit veiller au développement des contenus en parallèle de ses efforts concernant les accès au multimédia.

---

<sup>77</sup> Extrait de la synthèse du débat de l'atelier 3 : "L'émergence culturelle et les outils de la création", publiée dans *Rencontres Musiques Actuelles des Pays de la Loire*, les 11 et 12 octobre 2002 au Chabada à Angers, édité par Trempôle, p.36

Le cas du centre de création et d'expérience multimédia de Nantes est symptomatique de la nouveauté de ces actions : peu de personnes sont convaincues de la façon dont il faut le gérer. Ce qui prouve que la légitimité de conduite de ces nouvelles structures n'est pas évidente. Nous l'avons vu, il est difficile de définir des acteurs compétents susceptibles de mener ces projets ; c'est peut-être que si les compétences existent par secteur, elles doivent être unies et non fusionnées dans ces nouveaux espaces : chaque partie doit amener ses propres compétences dans une idée transversale de gestion du lieu et de développement des activités. Le schéma vertical ne semble pas être approprié dans cette situation. L'horizontalité doit être le vecteur pour les disciplines artistiques, pour le développement culturel, pour la gestion des activités, etc. Ces nouveaux espaces doivent être les espaces de tous : des artistes, des professionnels, des amateurs, des intellectuels, des acteurs locaux, du public non initié, ...

Concernant demain, il est imaginable que ces structures culturelles soient tournées vers les arts en général et le multimédia : une structure gérée par des acteurs venant de différents secteurs culturels et artistiques, un pôle de compétences au service du plus grand nombre, avec notamment l'objectif d'accompagner les projets artistiques. Mais est-ce souhaitable dans le sens où ces lieux n'auraient plus réellement de projet artistique propre ?



## **Annexes**

Annexe n° 1 :	Programmation détaillée - festival Scopitone 2004	96
Annexe n° 2 :	Plan de la grande halle - festival Scopitone 2004	103
Annexe n° 3 :	Photographies - festival Scopitone 2004	104
Annexe n° 4 :	Descriptif des espaces du futur CCEM (Centre de Création et d'Expérience Multimédia), projet porté par l'association Songo (Smac l'Olympic)	106
Annexe n° 5 :	Extrait du discours de Renaud Donnedieu de Vabres à propos du numérique	107

## **Annexe n°1**

### **Programmation détaillée du festival Scopitone 2004**

## **SCOPITONE 2004**

### **SCOPITONE JOUR : ART NUMERIQUE ET CREATION DOMESTIQUE**

**Ateliers et Chantiers de Nantes**

**Gratuit / 2 et 3 juillet 2004 / 10h30-20h**

### **L'ESPACE DE PRATIQUES**

Ces ateliers sont assurés via le réseau informatique mis en place par Linux-Nantes et Nantes-Wireless avec le soutien du Département Formation Continue de l'Université de Nantes (haut-débit, wireless, serveur d'échange).

**Atelier Internet** : pour une présentation différente du réseau, des sites d'information alternatifs, coopératifs et citoyens.

**Atelier graphisme et approche de la 2D** : présentation du travail de réalisation d'un abécédaire pour enfants, de logiciels de traitement d'images et de mise en page.

**Atelier développement 3D et environnement sonore** : approche de l'utilisation du développement 3D en lien avec la mise en réseau sur le web et pour la réalisation de films.

**Atelier vidéo** : réalisations de films, en balayant le spectre de la création (captation, montage...).

**Atelier développement de jeu** : des associations dévoileront l'avancée de la création de leurs jeux.

**Projet Blender** : Blender est un logiciel libre de création 3D. A l'occasion de Scopitone, des passionnés de celui-ci veulent en montrer toutes ses capacités. Ils organisent un concours de développement où 5 équipes de 2 personnes s'affronteront sur la conception d'un film court.

**Ateliers de L'Ecole de Design Nantes Atlantique et l'Espace Culturel Multimédia de l'école d'Art Plastique de Saint-Nazaire** : les élèves communiquent sur leurs créations. Découverte de jeux pour les tout petits.

**Atelier Logiciels Libres** : un atelier pour la promotion de Logiciels Libres, de l'utilisation quotidienne de l'Internet à la réalisation graphique, 3D et filmique.

**Atelier Wifi** : connexions réseaux sans fil. La démonstration a pour but de promouvoir le développement d'un vaste réseau sans fil, communautaire, sur la ville de Nantes.

## LES INSTALLATIONS ET PERFORMANCES

Servoalve (Paris)

Lab [au] (Bruxelles) : *Spa[z]e 360°*

Rico Tempo (Nantes)

Benoit Delbecq : *Around Three Garden* (Paris)

Marc Em : *Audiogame* (Lille)

Antoine Schmitt (Paris)

Zone Blanche

Apo33 (Nantes)

Anne Sedes - Benoît Courribet et Jean-Baptiste Thiébaud (Paris) : *La Terre ne se meut pas*  
Isabelle Dehay (Nantes)

## **LES CONFERENCES-DEBATS**

**Vendredi 02 juillet 2004**

**Anthropologie technique : quelles sont les nouveautés ? Bilan rapide d'une histoire.**

Intervenant : Bruno Lefebvre, Anthropologue, Professeur à l'Université de Nantes

**Les techniques électroniques dans l'art musical, présentation des différentes musiques que le médium électronique a contribué à faire naître.**

Intervenant : Bastien Gallet, Producteur à France Culture

**Homestudios et dispositifs audio en réseau, ou comment certains artistes travaillent en groupes sans pour autant se rencontrer ?**

Intervenant : Jérôme Joy, artiste

**Apprentissage de l'authoring DVD vidéo, une autre approche du multimédia, de la compression à la diffusion vidéo.**

Intervenant : Eric Perroys, monteur-truquiste vidéo

**Samedi 03 juillet 2004**

**Les licences de protections des œuvres. Actualité juridique.**

Intervenant : Marc Muraccini

**La production collaborative de documents librement accessibles.**

Intervenant : Jacques Cuvillier, Maître de Conférence à l'Université de Nantes

**Le Copyleft Attitude, parce qu'il est parfois davantage question de reconnaissance que de propriété.**

Intervenant : Antoine Moreau, artiste initiateur du Copyleft Attitude et de la licence Artlibre

## SCOPITONE NUIT

**L'OLYMPIC** : jeudi 1<sup>er</sup> juillet, 20h.30

Bikini Machine (Rennes) Création  
The Little Rabbits Vs Atomik Circus (Nantes) Création  
Dj Zebra (Paris)

**TROCARDIERE** : vendredi 02 juillet 2004, 19 h

Pierre-Yves Bérenguer (Paris) : *[Mino]taure*  
Automato (New York)  
The Rapture (New York)  
Matthew Herbert (Angleterre)  
2 Many dj's (Bruxelles)  
Agoria (Lyon)  
Klaus Obermaier & Chris Haring (Vienne / Autriche) : *Vivisector*  
Hutchinson (Nantes) Création  
Colder (Paris)  
Octet (Paris-Rennes)  
RJD2 (USA)  
+ créations images de Synchronies (Vendôme), Idlelab (Nantes-Paris), et Deep Concept (Lyon) et le Dispositif Radiophonique Mobile d'APO33 (Nantes).

**TROCARDIERE** : samedi 03 juillet 2004, 19 h

High Tone (Lyon)  
Tortoise (Chicago)  
Velma (Lausanne)  
Dj Krush (Tokyo)  
Ellen Allien (Berlin)

Funkstörung (Munich)

TroubleMakers (Marseille)

Création

Man (Nantes) : La Troisième Main

Création

TV On The Radio (New York)

David Carretta (Marseille)

Spektrum (Angleterre)

+ créations images de Synchronies (Vendôme), Idlelab (Nantes-Paris), et Deep Concept (Lyon) et le Dispositif Radiophonique Mobile d'APO33 (Nantes).

**L'OLYMPIC** : dimanche 04 juillet 2004, 05h

M.A.N.D.Y. (Get Physical)

Gucci Sound system

Dan (Nantes)

Purdey (Nantes)

Les installations et performances aux **Ateliers et Chantiers de Nantes** sont les suivantes :

### **Servoalve**

Musicien-designer, auteur d'une poésie sono-graphique, cet artiste cherche le moyen d'explorer les champs esthétiques en manipulant la musique et les images. Il est auteur notamment d'un CD-Rom interactif croisant ces disciplines, d'installations numériques, de créations multimédia, de travaux croisés avec LAURENT Hô et d'un CD infini, proposant une lecture aléatoire de compositions musique et vidéos. Son travail est concentré sur un codage graphique, permettant la réaction d'un environnement relativement à un autre (son-image) développé sur Director, Peak, Cellsynth. L'objectif poursuivi est l'effet sur le son d'actions (volontaires ou aléatoires) sur le temps et l'image. (<http://www.servoalve.org>)

### **Lab [au] : Spa[z]e 360°**

Ce collectif belge composé d'architectes, d'urbanistes, de plasticiens et de vidéastes, travaille sur la notion de spatialisation sonore et visuelle. Leur parcours est jonché de

remarquables collaborations (LUDOVIC DUCHATEAU, RES PUBLICA invité à Scopitone 2002, Eratz, Glomag, New Museum of contemporary art-NY, Sonar-Barcelone, Portées à L'écran-Paris, ...). Leur projet *sSpace navigable music* travaille à la conception d'un espace virtuel combinant une architecture électronique 3D, en interaction avec un son quadriphonique. Plusieurs déclinaisons en sont issues dont des sessions workshop et l'installation *spa(z)e 360°*. Quatre flux vidéo, autant de sources sonores et informatiques, immergent le public dans une matrice numérique. Sur les traces de VARESE, STOCKHAUSEN, XENAKIS, ces laborantins explorent en continu sur les deux jours et avec le public une extraordinaire expression visuelle du son. (<http://www.lab-au.com>)

### **Rico Tempo**

Cet artiste-sculpteur-plasticien travaille à la réalisation de structures, décors, scénographies futuristes, remarquées dans de grands rassemblements électroniques.

Dans le cadre d'une résidence, il a conçu la PRC : Personal Rockin'Computer : véritable œuvre d'art de la domotique, il s'agit d'un rockin'chair du 3<sup>e</sup> millénaire avec ordinateur intégré permettant la connexion sur le net, le jeu en réseau et toutes sortes d'activités de détente artistique et numérique. [www.watoo.net/z7/v2.htm](http://www.watoo.net/z7/v2.htm)

### **Benoit Delbecq : *Haute Fréquence / Around Three Garden***

A l'origine du projet SERGE ADAM (compositeur, trompettiste improvisateur) et ERIC VERNHES (architecte, producteur cinématographique, électro-acousticien) ont la volonté de pousser dans sa logique extrême le principe de l'interactivité image/son. Quatre musiciens, dont BENOÎT DELBECQ (AMBOTRONIX, THE RECYCLIERS, KATERINE, COLLECTIF HASK..) et une personne en charge de la spatialisation sonore, proposent un concept-spectacle où les deux champs artistiques improvisés sont intrinsèquement liés. Les musiciens, avec le public, sont au cœur de l'œuvre.

Ce travail est réalisé sous un environnement de programmation : Max/Msp (IRCAM), Nato+0,55 permettent d'asservir à tour de rôle le contrôle du son par l'image et inversement.

(<http://www.quoideneufdocteur.fr>),



### **Marc Em**

Ce musicien lillois compose régulièrement pour le cinéma, la publicité et le théâtre. Il s'oriente sur un travail autour du multimédia et de l'interaction de la musique et de l'image. Son projet *Audiogame* pose les questions de l'action et réaction du public, les graduations dans les sensations, et les avancées dans un scénario qui se construit de façon aléatoire. Trois expériences virtuelles sont proposées : un aquarium qu'il suffit d'effleurer pour attirer ou effrayer les poissons, un haut-parleur que l'on plonge sous l'eau pour se jouer des sons, un autre qui rebondit d'une fenêtre à l'autre, entre calme et vibration. Les modules sont intuitifs et infinis.

Il utilise Flash Macromédia, Premiere, Logic Audio, Sound Forge, Director. Certaines installations sont équipées d'écrans tactiles, ajoutant le toucher aux sens sollicités. (<http://www.audiogame.net>)

### **Antoine Schmitt**

Artiste et Programmeur, ANTOINE SCHMITT se place au croisement de l'abstraction et de la simulation dynamique. Depuis 1995, il travaille les algorithmes logiciels pour créer des objets audios et visuels, sous la forme d'installations, d'oeuvres en ligne et de performances. L'autonomie et l'abstraction sont ses voies de recherche, la programmation temps-réel est son outil.

A travers *Nanomachine*, il développe une approche de création musicale électronique et expérimentale, à partir d'un programme permettant l'assemblage de formes géométriques. Disposant les cubes, tubes, étoiles, il construit et déconstruit minutieusement un mécanisme virtuel fascinant, créant une improvisation musicale interactive. ([www.gratin.org/as](http://www.gratin.org/as))









## Annexe n° 5

### Extrait du discours de Renaud Donnedieu de Vabres à propos du numérique<sup>78</sup>

« J'identifie sur cette feuille de route dix chantiers prioritaires, qui correspondent aux principaux enjeux dans les trois domaines que j'ai évoqués.

Le premier axe de cette politique concerne le soutien à la création numérique.

1. Le ministère poursuivra le dispositif de soutien à la création multimédia, le Dicréam, tout en engageant une réforme visant à mieux associer les artistes à ses travaux, mieux valoriser et diffuser les œuvres sélectionnées, mieux cibler le soutien à quelques manifestations d'envergure et favoriser les liens avec des résidences ou centres d'arts. Le ministère amplifiera l'action de diffusion de la création numérique entreprise avec Villette Numérique. A l'occasion de ma visite en Chine à la mi-octobre, pour lancer l'année de la France en Chine, j'inaugurerai ainsi à Shanghai un festival pluridisciplinaire qui rassemble la jeune scène électronique et numérique française.

2. Je souhaite aussi montrer que de nouvelles formes d'œuvres multimédia, tel le jeu vidéo, ont droit de cité au ministère de la culture et de la communication. Le ministère a engagé depuis deux ans, via le CNC, une politique de soutien à ce secteur avec le Fonds d'Aide à l'Édition Multimédia (FAEM), dont les meilleurs projets feront bientôt l'objet d'une présentation. Ce dispositif sera reconduit, en menant une réflexion sur l'évolution du soutien à ce secteur très exposé à la concurrence internationale.

Le deuxième axe de cette politique en faveur du numérique concerne la diffusion de la culture, pour permettre son accès au plus grand nombre :

3. Le portail Culture.fr, lancé par le ministère en 2003, connaît un véritable succès, puisqu'il attire plus de 12 000 visiteurs par jour, ce qui montre qu'il correspond à une véritable attente du public en matière d'accès à la culture. Le portail devra franchir une

---

<sup>78</sup> Dans *La Lettre d'information du ministère de la Culture et de la Communication*, mensuel, n° 119, Octobre 2004, p.5

nouvelle étape de son développement, pour devenir un véritable outil de travail coopératif, notamment avec les collectivités, avec l'objectif d'unifier et de simplifier l'accès aux bases de données du ministère et de doubler le nombre d'événements culturels recensés dans l'agenda. Il devra également devenir le moteur de recherche de référence du domaine culturel.

4. Lorsqu'il s'agit d'œuvres protégées, l'accès à la culture doit se faire dans le respect du droit d'auteur. C'est pourquoi je souhaite promouvoir la négociation contractuelle pour autoriser l'exploitation des œuvres sur Internet contre une rémunération adaptée. C'est un axe important de mon plan de lutte contre la piraterie, avec la charte « Musique et Internet » qui vise notamment à favoriser l'émergence de services de téléchargement légal de musique. Une démarche similaire est en cours dans le domaine du cinéma. Le ministère va contribuer à bâtir des accords pour développer de nouveaux usages en ligne par l'éducation nationale et les bibliothèques (dans le cadre de la mission Stasse).

5. L'année 2005 verra le démarrage de la Télévision Numérique de Terre, c'est à dire la télévision en qualité numérique, avec plus de chaînes, reçue par l'antenne télé habituelle, pour autant que l'on s'équipe d'un décodeur spécifique dont le prix sera accessible à tous. Le ministère devra participer, aux côtés du CSA, aux efforts de pédagogie nécessaires pour que chacun de nos concitoyens sache comment bénéficier de cette nouvelle offre et ce qu'elle lui apporte.

6. Le réseau de Recherche et d'Innovation en Audiovisuel et Multimédia RIAM, que finance le ministère, sera relancé en 2005. Ce réseau, auxquels sont associés les ministères chargés de l'industrie et de la recherche, ainsi que les professionnels, vise à soutenir les projets de recherche partenariale dans le domaine de l'audiovisuel et du multimédia.

Le troisième axe de cette politique concerne la numérisation du patrimoine, dans le souci de permettre sa sauvegarde mais aussi de favoriser son accès à tous :

7. Le chantier le plus urgent concerne la numérisation des archives audiovisuelles de l'INA, car les supports utilisés se dégradent très vite (c'est ce qu'on appelle le syndrome du vinaigre). Le budget de l'INA, que j'annoncerai demain, sera significativement

augmenté pour permettre de quasiment doubler le rythme de numérisation des archives, rattraper le processus de dégradation et éviter la perte irrémédiable de cette mémoire audiovisuelle. Cette numérisation doit également s'accompagner de la préfiguration d'un service de type « vidéo à la demande » permettant l'accès de tous à cette mémoire collective.

8. La Bibliothèque Nationale de France développera la numérisation de ses fonds d'images et de sons. Cet effort doit s'organiser selon une véritable stratégie concertée, définie dans la charte documentaire de la BNF, afin de cibler les fonds prioritaires et d'assurer la cohérence du patrimoine numérisé. A titre d'exemple, la BNF va numériser la collection du Bulletin des lois, récemment donnée par l'ENA à la BNF et qui est notre mémoire républicaine. La plateforme technique de la BNF sera renforcée, afin d'augmenter sa capacité de mémoire mais aussi d'accélérer l'accès à sa bibliothèque numérique en ligne Gallica. La BNF développera également une politique de partenariats, afin de mutualiser les catalogues avec d'autres bibliothèques et d'en faciliter l'accès.

9. Plus largement, l'ensemble du ministère développera son effort de numérisation. Face à l'ampleur de la tâche, notre stratégie est claire : cibler les documents selon leur intérêt ou leur fragilité et accentuer la diffusion de ce patrimoine numérisé. A titre d'exemple, le magnifique fonds des enluminures, qui permet l'accès via Internet à 14 000 photos, devrait parvenir à 80 000 à la fin de l'année. Cet effort n'oubliera pas le patrimoine contemporain, puisque le Fonds National d'Art Contemporain va numériser sa collection d'œuvres vidéo, ni les archives, notamment les témoignages oraux recueillis par la Fondation pour la Mémoire de la Déportation.

10. Je suis particulièrement attaché à l'archivage du web, car c'est la mémoire d'une époque que l'on sauvegarde. D'ores et déjà des expérimentations ont eu lieu, ciblant notamment les sites politiques ou d'information, et devront être développées pour explorer de nouveaux domaines, comme les « weblogs », ces journaux personnels sur le web. Cette préparation est nécessaire afin de permettre une mise en place effective du dépôt légal le plus rapidement possible après le vote de la loi sur le droit d'auteur.



L'ensemble de ces dix chantiers définissent le plan de marche du ministère dans le domaine du numérique. Ces efforts doivent contribuer à donner à la culture toute sa place dans l'univers des technologies numériques. Cette démarche volontaire, tournée vers les publics, équilibrant soutien à la création et sauvegarde de la mémoire collective, est à l'image de la politique que je veux mener dans ce ministère.

Je vous remercie. »

## SOURCES ET BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages généraux :

- COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert, *L'Art numérique (Comment la technologie vient au monde de l'art)*, Flammarion, Paris, 2003
- RUSH Michael, *Les nouveaux médias dans l'art*, L'univers de l'art, Editions Thames & Hudson Ltd SARL, Paris, 2000 ; traduction de : *New Media in Late 20th-Century Art*, Thames & Hudson Ltd, Londres, 1999
- DAMBRE Nicolas, *MIX, les musiques électroniques*, Editions alternatives, s.l., 2001
- DOS SANTOS Lyliane, *Musiques Urbaines, Musiques Plurielles*, Ministère de la Culture, Préfecture de la région Rhône-Alpes, FAS Rhône-Alpes, Editions Paroles d'Aube, Collection Trace, s.l., 1996.

### Documents :

- LEXTRAIT Fabrice, *Friches, laboratoires, fabriques, squats, projets pluridisciplinaires... une nouvelle époque de l'action culturelle*, résumé du rapport remis à Michel Duffour, secrétaire d'Etat au Patrimoine et à la Décentralisation Culturelle, octobre 2000 - avril 2001.
- PADILLA Yolande, *Pratiques artistiques en renouvellement, nouveaux lieux culturels*, Rapport du Ministère de la Culture et de la Communication, décembre 2003

- Synthèse du débat de l'atelier 3 : "L'émergence culturelle et les outils de la création", publiée dans *Rencontres Musiques Actuelles des Pays de la Loire*, les 11 et 12 octobre 2002 au Chabada à Angers, édité par Trempôle.
- "Cultures émergentes et évolutions esthétiques, technologiques et sociales", débat de l'atelier 3 publié dans *2èmes Rencontres nationales, Politiques Publiques et Musiques Amplifiées / Actuelles*, revue La Scène, hors-série, avril 1999, p.70
- *Projet artistique et culturel (2002-2005)*, l'Olympic, Nantes
- Présentation du *Centre de Création et d'Expérience Multimédia*, l'Olympic, Nantes
- *Rapport d'activité 2003* de l'Olympic, Nantes

#### **Articles :**

- GALLET Bastien, "Techniques électroniques et art musical : son, geste, écriture", *Volume! 2002 – 1*, mai 2002, v.1.1, Editions Mélanie Sèteun, p.17 à 28.
- STALLMAN Richard, "Le copyleft et son contexte", *Copyright \ Copywrong*, Actes du Colloque, Editons MeMo, février 2003
- "Des mesures pour le numérique", *Le Monde*, édition du 24/09/2004.

#### **Sites internet :**

- [www.culture.gouv.fr](http://www.culture.gouv.fr) (Dispositifs DICREAM, ECM, etc.)
- [www.mainsdoeuvres.org](http://www.mainsdoeuvres.org) (Mains d'Œuvres)

- [www.tilt-festival.org](http://www.tilt-festival.org) (Tilt festival)
- [www.univ-paris1.fr](http://www.univ-paris1.fr) (Conférences publiques lors du cycle "Les jeudis de la Sorbonne", Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne)
- <http://fractalismes.ifrance.com> (CHIROLLET Jean-Claude, texte de communication à l'occasion de la journée d'étude « Art et Technologie », organisée par l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM), France, le 31 mai 2001)

#### **Entretiens :**

- Artiste HUTCHINSON, Nantes
- Eric BOISTARD, directeur de l'Olympic, Nantes
- Jean-Michel BOULET, universitaire, défenseur du "libre" et chef de projet multimédia à l'Olympic, Nantes

#### **Questionnaires :**

- Jean-Michel BOINET, directeur du festival Art Rock, St Briec, et chargé de la mission de préfiguration de la Gaîté Lyrique, Paris
- Olivier BERLAND, responsable ECM du CAMJI, Niort

## REMERCIEMENTS

L'équipe de l'Olympic, en particulier Eric Boistard, Jean-Michel Boulet et Cédric Huchet pour leur aide technique.

Jean-Christophe Théobalt (Ministère de la Culture, ECM) pour sa disponibilité

La direction (Philippe Teillet, Philippe Audubert et Béatrice Macé) du D.E.S.S. "Direction d'équipements et de projets dans le secteur des musiques actuelles et amplifiées" pour avoir retenu ma candidature et pour la qualité de la formation

Les étudiants de la promotion du D.E.S.S. pour leur charmante compagnie

Balthazar, mon fils qui m'a laissé travailler et qui ne m'en veut pas de l'avoir un peu délaissé ces temps-ci

Et surtout, celle qui m'accompagne, Anne La Bonnardière, pour son aide précieuse (relectures, conseils en tous genres et encouragements), sa gentillesse et sa patience, et ce dans un état de grossesse avancé...

Enfin, mon prochain enfant, qui a eu la bonne idée d'attendre que son père ait fini son mémoire pour venir au monde...