

Programme Innovations Culturelles

Open Lab I - 2020

Phase I - 08 juin au 02 juillet 2020

Phase 2 – automne 2020



Crédit: iStock/Chan2545

Alexandre Camus - 17.12.2020

alexandre.camus@epfl.ch | alexandre.camus@unil.ch

Table des matières

Table des matières	2
Résumé	3
Introduction	5
Une recherche collaborative	5
Un Open Lab fondateur	6
Synthèse des principaux enjeux + GT 6	10
GT 6 - Comment favoriser durablement l'innovation culturelle collaborative?	10
Médiation et co-design de l'expérience culturelle	11
Vers les artistes : recherche création	12
Canaux de diffusion	13
Sur les impasses du tout numérique : pour la durabilité	14
Perspectives de développement	15
Créer une association pour fonder une collaboration interinstitutionnelle pérenne ?	15
Développer des outils de documentation et de partage d'expériences	15
Vers un outil d'aide à conception de projets numériques innovants	16
Créer une plateforme : centre de ressource, laboratoire de la diffusion en ligne	16
Ouvertures	17
Annexe - Résumés des groupes de travail 1 à 5	20
GT1 - Gestion de la foule des événements culturels	20
GT2 - Voies performatives alternatives	24
GT3 - Performance musicale <i>live stream</i> et engagement des publics	29
GT4 - Musées et médiations numériques	35
GT5 - Innovation culturelle ouverte et soutenable	38
Liste des collaborateur·trice·s	41
Comité de pilotage UNIL-EPFL	41
Membres de l'Open Lab	41

Résumé

Initiative partenariale, le Programme Innovations Culturelles (PIC) propose d'impliquer les acteur·trice·s des études numériques et de l'innovation du campus UNIL-EPFL, ainsi qu'une variété d'acteur·trice·s culturel·le·s (principalement issu·e·s des festivals, musées et théâtres), pour renforcer l'innovation et la recherche numérique dans les domaines de la culture et du patrimoine. Ce secteur d'activité est plongé dans une incertitude profonde et parfois menaçante par la pandémie de COVID-19 et ses conséquences. Cette crise demande d'explorer plus avant les potentialités et questions soulevées par les transitions numériques pour être en mesure (1) d'élaborer des solutions efficaces pour faire face à la situation actuelle et (2) de renforcer l'innovation à plus long terme et penser un futur durable pour les activités culturelles.

Le PIC est conçu comme un outil de rapprochement pérenne du campus lausannois avec le secteur culturel. Il adopte une méthodologie de recherche-action, collaborative et participative. Il prend pour point de départ les problèmes concrets et situés des acteur·trice·s culturel·le·s pour être en mesure de :

- Permettre la formulation des problèmes actuels et leur mutualisation,
- Traduire les problèmes pratiques en problèmes de recherche collaborative,
- Impulser des projets de recherche et d'innovation et de recherche-crédation,
- Favoriser l'innovation dans le domaine culturel,
- Développer des outils open source mobilisables dans les activités culturelles.

Entre le 08 juin et le 02 juillet 2020, la première phase de l'Open Lab du PIC a rassemblé près de 60 acteurs et actrices de la recherche et de la culture. Sur cette période d'intenses échanges, 6 groupes de travail (GT) ont mené des discussions permettant de circonscrire les enjeux prioritaires pour chacun de leurs domaines et d'imaginer des projets exploratoires. Un point d'étape réunissant l'ensemble des participant·e·s tant en ligne qu'au Théâtre universitaire de la Grange de Dorigny est venu clore cette première étape. Il a permis de faire émerger quatre lignes de force pour aborder les transitions numériques :

- L'importance de la médiation et du codesign des expériences avec les publics permettant de faire dialoguer les cultures numériques des publics et des prescripteur·trices culturel·le·s, tout comme de rapprocher ces cultures par la promotion d'usages innovants et communs.
- L'importance de la recherche-crédation favorisant la créativité artistique, sociale et collective permettant de faire émerger des nouvelles formes et nouveaux formats explorant les potentiels de l'hybridation en-ligne-hors-ligne et/ou numérique-analogique.
- Les canaux de diffusion cristallisent des enjeux forts, notamment autour de la question du développement de nouvelles chaînes de valeurs permettant une rétribution distribuée des intermédiaires culturel·le·s comme des producteur·trice·s. Les canaux de diffusions soulèvent également la nécessité de penser un continuum expérientiel entre les temps en-ligne et hors-ligne afin qu'ils se renforcent mutuellement.
- Les transitions numériques demandent d'être attentif·ve·s aux enjeux de durabilité qui impliquent de penser une politique de la mémoire soucieuse de son empreinte écologique. Ces enjeux demandent à favoriser l'émergence d'une éthique de la captation et de la diffusion.

Devant l'ampleur des enjeux et l'envie partagée de relever les défis posés par les transitions numériques dans le secteur culturel, les participant·e·s de l'Open Lab proposent de fonder une association qui mêlerait réflexion, étude et conseil. Cette association permettrait de rassembler les acteur·trice·s du campus UNIL-EPFL à l'origine de l'initiative et leurs partenaires issu·e·s des organisations et institutions culturelles (festivals, théâtres, musées, Villes, Canton). La future association serait l'organe opérationnel du PIC. Entité indépendante, elle assurerait les liens entre l'actualité de la recherche sur le campus et les besoins des acteurs et actrices de la culture. Elle rassemblerait des fonds avec lesquels elle pourrait soutenir des projets innovants, en mettant l'accent sur les explorations des potentialités numériques et l'accompagnement dans les transitions numériques en cours dans tous les domaines de la culture. Ce projet d'association pour les transitions numériques dans la culture sera examiné lors du printemps 2021.

Durant l'automne 2020, la phase 2 de l'Open Lab a permis aux différents groupes de poursuivre leurs échanges. Elle a été, comme le reste de nos activités, passablement perturbée par la deuxième vague de COVID-19, obligeant reports et aménagements. Parallèlement, l'automne a vu une floraison d'échanges et de perspectives nouvelles (partenariats, outils) qu'il s'agira de mettre en commun tout en cultivant l'ouverture du PIC à toutes et tous les actuer·trice·s intéressé·e·s.

Introduction

Hébergé par le Centre en Humanités Digitales (dhCenter) UNIL-EPFL, le Programme Innovations Culturelles (PIC) réunit initialement le Cultural Heritage & Innovation Center EPFL, le Collège des Humanités EPFL, le ColLaboratoire (Unité de recherche-action, collaborative et participative de l'UNIL), le Service culture et médiation scientifique de l'UNIL, EPFL Pavilions (ex ArtLab) , la Vice-présidence pour l'innovation de l'EPFL et le HUB entrepreneuriat et innovation de l'UNIL.

Initiative partenariale, le PIC propose d'impliquer les acteur·trice·s des études numériques et de l'innovation du campus UNIL-EPFL pour renforcer l'innovation et de la recherche dans les domaines de la culture et du patrimoine. Ce secteur d'activité est plongé dans une incertitude profonde et parfois menaçante induite par la pandémie de COVID-19 et ses conséquences. Cette crise demande d'explorer plus avant les potentialités et questions soulevées par les transitions numériques pour être en mesure (1) d'élaborer des solutions efficaces pour faire face à la situation actuelle et (2) de renforcer l'innovation à plus long terme et penser un futur durable pour les activités culturelles.

Fondé sur une démarche de recherche collaborative, en partenariat avec une grande variété d'acteur·trice·s culturel·le·s (cf. liste des collaborateurs·trice·s en fin de document), le PIC vise la création d'un pôle de compétences pour le développement de nouvelles approches, à la fois structurelles et organisationnelles mais aussi conceptuelles et technologiques.

Une recherche collaborative

Le PIC est conçu comme un outil de rapprochement durable du campus lausannois avec le secteur culturel. Il adopte une méthodologie de recherche collaborative dont les avantages sont nombreux lorsqu'il s'agit de favoriser la pertinence sociale de la recherche et de renforcer le rôle des institutions académiques dans la société. En plus de fournir des cas concrets sur lesquels mettre à l'épreuve et développer des outils théoriques et méthodologiques issus des disciplines académiques, la recherche collaborative permet de co-produire des problèmes de recherche et de faire circuler des connaissances et des méthodes entre terrain et académie. La recherche collaborative est un processus d'apprentissage et d'accompagnement mutuel durant lequel les acteur·trice·s impliqué·e·s voient leurs compétences augmenter. Les résultats produits par la recherche collaborative sont porteurs d'une pertinence à la fois sociale et académique, tout autant qu'ils participent à rapprocher ces deux univers de pratiques.

Ainsi, le projet prend pour point de départ les problèmes concrets et situés des acteur·trice·s culturel·le·s pour être en mesure de :

- Permettre la formulation des problèmes actuels et leur mutualisation,
- Traduire les problèmes pratiques en problèmes de recherche collaborative,
- Impulser des projets de recherche et d'innovation et de recherche-crétions,
- Favoriser l'innovation dans le domaine culturel,
- Développer des outils open source mobilisables dans les activités culturelles.

Un Open Lab fondateur

La première phase de l'Open Lab du Programme Innovation Culturelle (PIC) a rassemblé près de 60 acteurs et actrices de la recherche et de la culture durant 4 semaines. Sur la période, 6 groupes de travail (GT) ont mené 3 sessions de 2h de discussion permettant de circonscrire les enjeux prioritaires pour chacun de leurs domaines et d'imaginer des projets exploratoires. Un point d'étape s'est déroulé le 25 juin au théâtre universitaire de La Grange de Dorigny. Cette première séance collective a permis de prendre la mesure de la richesse des débats et de l'implication généreuse des collaborateur·trice·s de l'Open Lab. Les GT 1 à 5 ont pu ainsi présenter au collectif étendu les débats menés au sein de leur groupe. Pour clore le point d'étape, un World Café a permis d'ouvrir les débats et de croiser les expertises. Le GT6 s'est réuni le 2 juillet à l'Anthropos Café sur le campus de l'UNIL. Il a eu pour tâche de formuler une première synthèse globale et d'identifier les pistes d'actions que ce document poursuit.

GT 1 - Gestion de la foule des événements culturels post-Covid

Le projet de l'intégration des technologies de tracking/monitoring de la foule des événements a pris une importance redoublée depuis la crise sanitaire actuelle. Ce genre d'instruments pose toutefois de sérieuses questions, entre promesses sanitaires/sécuritaires, limites/illusions opérationnelles et problèmes éthiques/politiques. A l'ère de la distanciation physique, des usages innovants restent à développer sur le terrain pour mettre ces technologies au service d'un enrichissement de l'expérience collective des publics, et pour tenir à distance une société de contrôle et de surveillance généralisée.

Animateur:

- Lucien Delley - chercheur au LASUR-EPFL et responsable de la sécurité au Montreux jazz Festival

Pistes de réflexion et d'action

- Faire circuler la connaissance sur les problèmes liés à la crise sanitaire pour tenter de **circonscrire collectivement l'incertitude**
- Mutualiser les expériences culturelles menées ou en cours depuis le début de la crise sanitaire, afin d'**alimenter l'apprentissage mutuel**
- Instaurer un dialogue rapproché avec les institutions politiques, en particulier l'OFSP et les organes cantonaux de santé publique, pour négocier collectivement des solutions acceptables.

GT 2 - Voies performatives alternatives

Partant des arts performatifs, ce groupe a abordé la conception de nouvelles modalités performatives intégrant des potentialités numériques, au-delà de leur acception uniquement comme outils ou prothèses. En effet, ces voies désormais anciennes montrent des limites et demandent à repenser le problème : comment sortir d'un usage des technologies numériques comme palliatif au présentiel pour les intégrer comme composante de l'expérience ? Autrement dit, comment la performance elle-même peut-elle se modifier avec la présence du numérique ? En effet, il y a nécessité à penser nos usages du numérique au-delà d'outils mobilisés dans les formats pré-numériques. Quelles sont les nouvelles voies performatives, les nouveaux formats à explorer ?

Co-animateur·trice·s :

- Véronique Mauron - historienne de l'art, chargée de cours au Collège des Humanités de l'EPFL et responsable CDH-Culture.
- Dominique Vinck - professeur en sociologie des sciences et des techniques et Directeur de l'Institut des sciences sociales de l'UNIL

Pistes de réflexion et d'action :

- Interroger les formats numériques du côté de la **réception**. Quelle est l'expérience du public assistant à une représentation à distance, dans des conditions de réception qui ne sont pas maîtrisées par les créateur·trices de l'œuvre et qui varient d'un·e spectateur·trice à l'autre (selon les pratiques numériques individuelles, l'équipement utilisé, le cadre de vie quotidien où la réception prend place) ? Quels éclairages tire-t-on des technologies anciennes qui offrent des expériences communes à distance (telles que la radio, renouvelée par l'explosion du podcast) ? Quels échanges imagine-t-on en l'absence d'espaces de rencontre annexes (foyer, buvette, camping de festival) ?
- Imaginer des formats allant au-delà de la reproduction des œuvres par le numérique et se déployant en un **éventail de variations** (par exemple une pièce déclinée en trois versions pour la scène, en flux vidéo – *streaming* – et en format audio). Explorer les implications des temporalités du numérique (direct, diffusion ponctuelle en différé, mise à disposition en flux) sur l'écriture et sur la captation de l'attention.
- Envisager **les numériques au pluriel** pour saisir la diversité des approches et des outils, pour enrichir l'imaginaire de ces technologies et pour développer des techniques spécifiques aux contenus et aux publics, évitant l'utilisation systématique d'outils préfabriqués.
- Repérer les **pratiques apparues en dehors du champ culturel** qui hybrident réalité et virtualité, par exemple dans l'industrie porno (où les performeur·euse·s via webcam gèrent le public à la fois comme un ensemble et comme si chaque spectateur·trice était engagé·e en une interaction individuelle) ou chez les entreprises funéraires (qui ont inventé des cérémoniels et des mises en scène de l'émotion à distance en temps de Covid).
- Repenser **l'économie numérique de la culture** et imaginer de nouveaux modèles afin que les artistes soient correctement rémunéré·e·s.
- Partager les **retours d'expérience des projets artistiques en cours** (liste dans les annexes).

GT 3 - Performance musicale *live stream* et engagement des publics

Des potentialités de diffusion à distance pour des publics toujours plus larges sont actuellement exploitées intensément dans l'univers musical. Lorsque les droits d'auteurs le permettent, de nombreux festivals mettent à disposition leurs archives ou des concerts live. Par contre le streaming de performances live distribuées géographiquement (notamment dans un cadre éducatif comme souvent souhaité durant le confinement pour des master class ou répétitions) reste un défi technologique. Si les technologies de *streaming* suscitent autant d'interrogations que d'intérêts, la question de l'engagement des publics et la possibilité de produire et vivre des expériences collectives dans ces conditions demeure encore largement en friche. De même, la recherche de modèles économiques permettant une rétribution partagée appelle à la conception de nouvelles approches et dispositifs.

Animateur :

Alain Dufaux, Cultural Heritage & Innovation Center - EPFL

Pistes de réflexion et d'action :

- **Veille technologique.** Explorer les possibilités additionnelles offertes par les outils numériques: réalité virtuelle et augmentée, expériences immersives via la vidéo à 360°, design sonore binaural, approches plasticiennes du son, hologrammes développés à partir des documents d'archive; mais aussi concerts "distribués" (avec des musicien·ne·s jouant ensemble à distance), formats participatifs et interactifs avec le public; prendre en compte les expériences pionnières du passé (le Montreux Jazz Festival qui, avec l'introduction des caméras, est devenu en quelque sorte un studio d'enregistrement avec du public) et partager les retours d'expérience des projets récents et à venir (le Verbier Festival qui a réalisé une édition virtuelle).
- **Réflexion sur les contenus.** Explorer les contenus additionnels que le *streaming* peut apporter à la performance musicale *live*: ambiance, *backstage*, interviews, séquences documentaires, commentaires explicatifs, anecdotes, documents d'archive, environnement géographique (parfois très fortement lié à l'identité d'un festival); imaginer des formats proches du modèle des médias, répondant au constat d'une désaffection du public pour les concerts diffusés de manière traditionnelle; réfléchir aux articulations possibles entre *live* et *streaming* (hybridation, diffusion parallèle...) et à la diffusion multimodale des contenus sur plusieurs supports (workshop, livre, podcast...); envisager les emprunts possibles à d'autres cultures numériques (*gaming*, art vidéo...).
- **Identification des publics spécifiques de chacun des festivals.** Analyser leurs attentes et leurs pratiques numériques afin d'identifier les outils numériques susceptibles de véhiculer les expériences qui peuvent être proposées. Réfléchir aux manières d'individualiser les déclinaisons d'un même contenu selon les destinataires.
- **Expérimentation sur le concert distribué** (musicien·ne·s jouant ensemble à distance). Explorer cette modalité (déjà tentée à Montreux en 2005 et en chantier à Verbier en 2020), en abordant ses défis (latence, décalage horaire créant des ambiances différentes...) et en privilégiant des expériences dont la réalisation serait impossible de manière non distribuée, en faisant se rencontrer par exemple des environnements acoustiques particuliers.
- **Implication des artistes.** Associer les artistes à la réflexion, développer leur participation à la création de contenus additionnels, imaginer des formes d'interaction qui leur permettent de ressentir le public.
- **Rôle central de l'expérience.** Imaginer des façons de créer à distance l'expérience sociale, vécue collectivement, qui est au cœur des attentes du public vis-à-vis du format festival.
- **Modèles économiques.** Réfléchir à de nouvelles modalités articulant le *live*, le *streaming*, l'achat en ligne de contenus.

GT 4 - Musées et médiations numériques

Durant deux mois, l'unique expérience muséale accessible aux visiteurs a été digitale. À l'instar de nombreux lieux de culture, les musées ont été très actifs dans l'intégration des potentialités numériques. Parmi leurs propositions : découvertes et parcours éducatifs en ligne, co-crétions de contenus et engagement des publics sur les réseaux sociaux par le biais de discussions, concours, etc. Quels enseignements peuvent tirer les musées de cette mobilisation inédite des technologies numériques ? Comment ce changement de perspective globale dans l'expérience muséale peut-il s'intégrer au paradigme d'une médiation inclusive ?

Animatrice:

- Héloïse Schibler, muséologue indépendante

Pistes de réflexion et d'action :

- **Explicitation de la stratégie de médiation numérique.** Il est apparu nécessaire de prendre un temps, au sein de chaque musée, pour formuler les missions attribuées à la médiation numérique, mais aussi pour définir des critères d'évaluation pertinents pour chaque institution. Ces critères peuvent être de différents ordres : professionnel, mais aussi éthique ou environnemental. Les enjeux liés à la citoyenneté numérique devraient aussi être pris en compte. Un canevas a été établi afin d'accompagner les participants dans leurs réflexions, mais aussi pour leur permettre de préciser leurs besoins et attentes quant aux étapes suivantes du projet.

- **II. Mise en commun.** La mise en commun permettra la formulation de lignes directrices quant aux bonnes pratiques de médiations numériques et à la constitution d'un « socle commun », d'une grille de référence, entre membres du groupe. Durant cette deuxième phase du projet, il sera également essentiel de planifier, dimensionner et sélectionner la méthodologie encadrant la démarche participative. Il est rappelé qu'une telle démarche, bien que légère en termes de développement technique, nécessite un effort important de coordination. La méthodologie et l'encadrement des discussions sont en effet cruciaux dans la réussite d'ateliers collaboratifs.

- III : Ateliers avec les publics de la médiation numérique (octobre-novembre 2020)

Les ateliers avec les publics seront organisés au sein des différents musées partenaires et poursuivront plusieurs objectifs. Une première phase itérative permettra de mettre à l'épreuve les bonnes pratiques formulées précédemment sur la base d'une évaluation des dispositifs de médiations numériques en cours d'exploitation dans les musées partenaires. Elle sera également l'occasion de recueillir de l'information sur les usages numériques et d'échanger sur les attentes des publics. Les ateliers adopteront une dimension prospective permettant d'imaginer avec les publics une médiation numérique pertinente pour le musée de demain.

- IV : Bilan - valorisation (décembre 2020)

Enfin, il sera temps d'envisager les perspectives d'appropriation et de développement des projets explorés avec les publics, ainsi que les possibilités de valorisation du travail collaboratif effectué au sein de groupe. Les évaluations réalisées sur les dispositifs en cours d'exploitation se traduiront par des recommandations relatives à leur transformation. Les lignes directrices quant aux bonnes pratiques pourront être éditées, ainsi qu'un guide méthodologique pour la conception de projets collaboratifs de médiation numérique.

GT 5 - Innovation culturelle ouverte et soutenable

Le PIC est également un laboratoire d'exploration de l'innovation ouverte faisant le pari de l'open source et de la durabilité. La question des modalités de partage des outils informatiques open source ainsi que les manières opérationnelles de favoriser et garantir l'innovation ouverte suscitent des débats. Ce groupe a pour objectif d'identifier les principaux défis à relever dans le cadre du PIC et de proposer les grandes lignes d'un modèle vertueux favorisant l'ouverture et la diffusion des innovations.

Animatrice :

- Jessica Pidoux, doctorante au Digital Humanities Institute EPFL

Pistes de réflexion et d'action :

Le groupe souhaite développer des ressources pour accompagner les autres groupes tels des outils de documentation, de structuration de métadonnées, de partage d'expériences et une

grille d'auto-analyse comme aide à la conception de projets numériques ouverts et durables (Cf. Annexe GT5). Il propose d'aider les groupes dans la cartographie des sources de financement ainsi que dans l'identification des outils d'aide à l'innovation existants et pertinents pour chacun des cas.

Il relève également une série de points sur lesquels il encourage à mettre l'accent :

- Création d'un « **espace commun** » pour le partage d'expériences
- Produire une **cartographie** des sources de financement
- Structuration des **métadonnées** liées à l'œuvre, le public, les artistes, les spectacles et musées
- Gestion éthique et légale des **données personnelles** (aussi dès la conception)
- Penser les projets autour des outils pour leur **pérennité**, identifier des **composants** atomiques des projets au-delà d'une finalité ultime et en dehors d'un domaine spécifique (ce qui permet notamment de penser des parties radicalement ouvertes)
- Positionner le **numérique** au service de, ou avec, l'expérience nouvelle et **hybride**
- Mettre en valeur les potentialités des **assemblages** (propriété intellectuelle et approche anti-rivale)
- Concevoir une approche décentralisée **au-delà de la marque** spécifique
- **Documenter** pour le partage, pour valoriser des pratiques et expertises différentes au sein du PIC
- Inclusion des **publics** dans la création de l'expérience, valoriser le retour d'expérience et les savoirs expérientiels
- Evaluer les **ressources matérielles** nécessaires, ce n'est jamais du virtuel, et leur empreinte écologique

Synthèse des principaux enjeux + GT 6

Cette synthèse a été entamée collectivement lors du point d'étape du 25 juin 2020 et substantiellement poursuivie lors de la séance du GT6 le 2 juillet 2020.

GT 6 - Comment favoriser durablement l'innovation culturelle collaborative ?

Un programme comme le PIC demande à concevoir une architecture collaborative incluant les partenaires publics de manière à accompagner les politiques publiques de soutien à la culture et à l'innovation. Suite à la réunion du 25 juin portant sur la restitution synthétique des cinq premiers GT, ce groupe s'est retrouvé le 2 juillet pour échanger à propos des perspectives ouvertes durant l'Open Lab et en proposer une synthèse générale. Son ambition est également d'envisager les modalités à mettre en œuvre pour soutenir durablement l'innovation culturelle dans une démarche multipartenariale.

Le collectif du GT 6

Co-animateur·trice·s:

- Alexandre Camus, DH Center UNIL-EPFL, coordinateur du PIC
- Florence Graezer Bideau, Collège des Humanités EPFL

- Michèle Dedelley, Cheffe du Service culture-jeunesse de la ville de Renens
- Alain Dufaux, Directeur opérationnel du Cultural Heritage & Innovation center EPFL
- Nicolas Gyger, Chef de service adjoint du Service des affaires culturelles de l'Etat de Vaud
- Alain Kaufmann, Directeur du CoLaboratoire de l'UNIL
- Michaël Kinzer, Chef du Service de la culture de la ville de Lausanne
- Charlotte Mazelle-Cabasse, Directrice opérationnelle du dhCenter UNIL-EPFL
- Isaac Pante, MER Faculté des lettres, Conseiller scientifique en Transition numérique de la Direction de l'UNIL
- Lionel Pernet, Directeur du Musée cantonal d'archéologie et d'histoire
- Delphine Rivier, Directrice des Musées de Pully
- Cécile Roten, Cheffe du Service de la culture de la ville de Vevey
- Pascal Vuillomenet, Chef de projets, Vice-présidence pour l'innovation - EPFL
- Vincent Baudriller, Directeur du Théâtre de Vidy-Lausanne
- Bernard Fibicher, Directeur du Musée cantonal des Beaux-Arts
- Anne Headon, Directrice du HUB Entrepreneuriat et Innovation de l'UNIL
- Matthias Nagy, Coordinateur culturel et associatif de la ville de la Tour-de Peilz
- Marie Neumann, Cheffe du Service culture et médiation scientifique de l'UNIL
- Veronica Tracchia, Cheffe de service adjointe du Service de la culture de la ville de Nyon

Médiation et co-design de l'expérience culturelle

La transition numérique semble reposer avec une nouvelle acuité la question des publics pour l'ensemble des domaines artistiques présents dans les GT de l'Open Lab. Tout se passe comme si les transitions numériques rebattaient les cartes de la connaissance des publics. Quels sont ces publics ? Quels sont leurs usages et cultures numériques ? Quelles sont leurs attentes ? Et, selon les domaines, qui sont les publics des extensions en ligne des festivals, des expositions virtuelles des musées, des performances théâtrales en ligne ?

Si les structures culturelles ont accumulé des connaissances sur leurs publics au fil des années, lorsque leur offre s'étend en ligne, elle pose de nouvelles questions, encore largement ouvertes et qui demandent des investigations. Les usages des contenus en ligne interrogent : la téléprésence des publics et la multimodalité des expériences, formats et supports numériques impliquent des questionnements sur les usages et pratiques numériques. Le continent des usages numériques renvoie à des dimensions spatiales et temporelles dont les instanciations bouleversent les prises établies, parfois de longue date, et par lesquelles les organisations culturelles appréhendaient jusqu'alors la sociologie des publics. Les publics numériques ne sont pas captifs et ce nouveau besoin de connaissance à leur égard apparaît comme une nécessité pour l'établissement de stratégies numériques ajustées.

Les médiations numériques ne se cantonnent pas à l'espace en ligne. Elles font aujourd'hui partie intégrante de l'expérience culturelle. Plusieurs projets d'enquête associant les publics émergent des discussions menées durant la phase I de l'Open Lab. Le co-design des événements culturels de type festivals (GT1) et la prospective sur le futur des médiations numériques au musée (GT4) en sont deux exemples forts. Les démarches collaboratives dont le détail se trouve dans les synthèses des GT ont un objectif commun : engager la discussion et construire un horizon partagé avec les publics concernant les modalités de l'expérience culturelle qui (1) intègre des médiations numériques ajustées aux usages de tous les publics et (2) inclut également les nécessaires aménagements induits par la crise sanitaire. En ce sens, aller vers les publics est également perçu comme un moyen de circonscrire l'incertitude encore trop diffuse imposée par la crise. Ces démarches permettront de projeter des scénarios d'après-crise portant sur les modalités de l'expérience culturelle post-covid, modalités nécessairement renouvelées. Elles se rapporteront tant aux lieux physiques qu'aux propositions en ligne.

Si les publics ne sont pas tous captifs, le régime numérique accentue encore la problématique. Différents échanges soulignent le risque d'une saturation de l'offre culturelle avec la prolifération de prolongements en ligne. Cette augmentation de l'offre pourrait-elle avoir un effet répulsif, voire faire peur ? La culture subventionnée doit se poser la question des publics et des non-publics. La question des non-publics résonne tant dans la culture que dans la recherche, où la question des non-usagers monte et souligne l'angle mort de la médiation scientifique et de la pertinence sociale de la recherche. Si l'on envisage des nouvelles modalités de diffusion et de participation, il faut impérativement penser les nouveaux relais culturels et la médiation sociale (culturelle, scientifique, technique). Il est essentiel de créer un réseau de capteurs de la demande sociale en s'appuyant sur le tissu associatif existant. Le maillage du territoire est à construire et l'échelle municipale est sans doute l'une des plus pertinentes. Plusieurs analogies ont pu être abordées : avec la transition numérique dans l'enseignement, le dossier électronique du patient, la numérisation des services publics. Ces différents exemples montrent des facteurs d'exclusion si la question de la médiation des outils numériques n'est pas adressée de manière claire. En arrière-plan, les inégalités de ressources (cognitives et financières) pour explorer les transitions numériques dans les institutions culturelles ne peuvent être ignorées. Des fossés considérables existent. Le PIC doit en être conscient et viser l'inclusion et l'accompagnement des organisations et des publics les moins bien armés pour faire face aux nombreux défis de la numérisation.

Vers les artistes : recherche création

Les groupes de travail 2 et 3 expriment clairement le besoin d'aller vers les artistes pour concevoir avec eux ce que les festivals (GT3) ou les théâtres (GT2) peuvent apporter et les explorations numériques qu'ils pourraient soutenir. Si ce point croise également certains des échanges du GT4 sur l'évolution de la place et du rôle des institutions culturelles muséales (quel est l'avenir des musées dans la transition numérique ?), il insiste surtout sur le besoin d'identifier, avec les créateurs et créatrices, des espaces à défricher. Il semble en effet essentiel pour les structures culturelles de jouer un rôle de soutien à la création artistique, à sa valorisation et à sa diffusion.

Les potentialités numériques sont perçues comme offrant des possibilités d'hybridation croissantes et dans un continuum physique-en-ligne. Être à l'écoute des artistes et imaginer avec eux de nouvelles expérimentations qui intègrent les outils numériques apparaît comme une préoccupation des organisations culturelles publiques et privées présentes dans l'Open Lab. Comment concevoir de nouveaux formats permettant de valoriser dans les flux numériques des éléments qui ne s'intègrent pas aux performances ? Dans le monde du théâtre contemporain, les enquêtes des artistes génèrent des documents qui ne trouvent pas aisément leur place dans la dramaturgie de la performance et qui pourraient se muer en

propositions complémentaires originales en ligne. Ainsi, les potentialités numériques permettraient à la fois de valoriser les matériaux de la recherche artistique et de multiplier les instanciations du travail d'enquête et de création. Le concert en *streaming* permet également de concevoir des contenus supplémentaires enrichissant l'expérience globale. Ces formats en lignes proposent aussi d'ajouter des matériaux qui ne trouvent pas leur place dans l'écriture de la performance musicale *live* et ouvrent des perspectives concernant des nouveaux contenus à produire et à lier à la performance (des films documentaires, des notices biographiques, des contenus sur les coulisses de la performance et du travail des artistes, etc.).

Les contenus numériques peuvent être également perçus comme des produits d'appel pour les événements *in situ*. Ils inciteraient au déplacement sur les lieux physiques des expériences culturelles. Ainsi, l'ombre d'une concurrence des formats numériques est replacée dans une complémentarité attestée par l'augmentation constante et parallèle à la fois des contenus disponibles en ligne et de la fréquentation des lieux culturels.

Ces potentialités nouvelles renvoient toutes à des nouveaux formats à explorer impliquant non seulement une écriture de la performance mais également une écriture du flux et de l'hybridité. Elles posent à nouveau la question des canaux de diffusion, de leur articulation avec les plateformes géantes et soulignent l'importance de penser des cadres juridiques et des chaînes de valeur susceptibles de rétribuer les intermédiaires culturels et les artistes. Ces questions essentielles mêlant création et diffusion nécessitent l'implication des artistes, dans la perspective d'une co-conception de nouveaux modèles et plusieurs expérimentations sont ouvertes dans le monde de la musique (GT3) et du théâtre (GT2).

Canaux de diffusion

De manière générale, la diffusion en ligne bouscule les relations marchandes et la consommation culturelle. Bien que de plus en plus intense, elle ne génère pas les mêmes transactions ni les mêmes partages de valeur. L'Internet propose passablement de contenus gratuits et les publics en ligne ne sont peut-être pas enclins à payer pour des œuvres culturelles (même si l'on observe des changements de comportements marchands avec la multiplication d'offres payantes qui trouvent des utilisateur·trice·s). Pour autant, de la valeur économique est bel et bien produite. Se pose alors la question des chaînes de valeur : comment faire en sorte que la rétribution soit partagée équitablement dans toute la chaîne culturelle et non pas seulement captée par des solutions de diffusion propriétaire ? L'importance d'expérimenter des modèles de diffusion vertueux est soulignée à maintes reprises dans l'ensemble des domaines impliqués dans la réflexion.

Faut-il, lorsqu'il s'agit de subventions publiques, imposer des modalités de diffusion ouvertes inspirées du modèle du Data Management Plan du FNS (qui demande de penser la diffusion et le partage des données de la recherche financée sur fonds publics) ?

La question se pose avec une plus forte acuité pour les organisations culturelles du secteur privé comme les festivals de musique. Les modalités de création de valeur sont perçues comme engageant ni plus ni moins la survie économique à long terme des événements réalisés sur fonds privés. Le constat est clair : les modèles actuels permettant de générer de la valeur avec des contenus audiovisuels ne laissent pas envisager des réponses satisfaisantes aux problèmes économiques. Comment introduire une part commerciale dans les propositions en ligne ? La virtualisation des produits culturels pourrait amener à penser des produits différenciés, avec des modèles économiques spécifiques. Des expérimentations sont à planifier. L'enjeu de maîtriser les canaux de diffusion des contenus que l'on produit est posé comme central. Abordé sous cet angle, il permet d'adresser les questions juridiques et économiques tout comme de proposer des liens entre les différentes formes artistiques en croisant les publics. Les discussions ont relevé l'importance du cadre juridique accompagnant

les expositions virtuelles (GT4) et la diffusion d'œuvres en ligne (performances théâtrales - GT2 et musicales - GT3). Elles ont souligné la difficulté de trouver l'information pertinente pour ajuster ce type d'actions. La question du droit est également centrale dans le domaine des publications en ligne et l'absence de cadre ajusté amène à la prudence, voire à l'excès de prudence, ce qui encourage même parfois à re-publier des éléments déjà publiés, entravant ainsi la diffusion d'œuvres originales et contemporaines.

Le besoin d'adjoindre des juristes spécialisés sur l'audiovisuel - aux côtés des experts présents dans le GT5 - à la communauté d'experts du PIC trouve l'assentiment général. Des discussions encourageantes sont en cours avec la Faculté de droit, des sciences criminelles et de l'administration publique

La période de semi-confinement a été l'occasion de nombreuses initiatives de diffusion intéressantes. L'exemple local de culturacasa.ch a notamment retenu l'attention des participant-e-s. À l'initiative de la municipalité de Lausanne, les producteur-trice-s romand-e-s de culture se sont associé-e-s pour proposer des ponts entre les arts et une expérience culturelle complète aux publics. Le modèle est potentiellement plus porteur que le morcellement des contenus en fonction des domaines artistiques et des types de contenus. La plateforme ouverte permet également le croisement des publics. L'exploration de canaux maîtrisés (tant du point de vue juridique qu'économique) de diffusion de contenus culturels de type plateforme culturacasa.ch ouvre sur des potentialités importantes et transversales.

En arrière-plan, les questions de l'architecture de données, d'archivage et de partage ne tardent pas à ressurgir. Des enjeux colossaux sont à saisir concernant l'interopérabilité des données culturelles, le partage des bases de données des structures culturelles et patrimoniales. Dans le domaine patrimonial, de grandes initiatives européennes existent et proposent de belles solutions mais tout contrôle est perdu sur l'utilisation faite par les publics. Le risque est ainsi de retomber sur les interrogations soulevées plus haut sur le besoin de connaissance des usages des contenus culturels par les publics en ligne qu'Europeana (pour ne citer qu'un exemple) ne permet pas de combler.

Aux initiatives locales de type culturacasa.ch s'ajoutent les canaux de télévision et radio publiques qui pourraient être mis à contribution (ainsi que leurs extensions en ligne). Ces canaux génèrent également des droits d'auteurs et une rémunération mieux gérée des intermédiaires. Cela présente une plus grande maîtrise de la chaîne (droit suisse, intermédiaires suisses, stockage des données en Suisse, architecture suisse). Il apparaît alors qu'intégrer la RTS à la réflexion serait pertinent. Le contexte est favorable car plusieurs collaborations avec l'opérateur public sont en cours. Il est par ailleurs noté que la RTS s'installera prochainement sur le campus.

Sur les impasses du tout numérique : pour la durabilité

Est-ce que toute performance doit trouver sa place dans un format en ligne ? Par exemple, la frontière entre *streaming* et *live* à distance est explorée au sein du PIC, en particulier par les travaux pionniers du théâtre de Vidy. Les expérimentations se multiplient et les questions n'ont pas trouvé de réponses définitives. Quel est l'impact écologique d'une approche "tout numérique" ? Les différents GT s'accordent sur les impasses d'une approche naïve visant à reproduire le monde dans une version numérique. De la même manière, les plateformes publiques de diffusion de contenus culturels que le PIC pourrait explorer devront se poser la question de la concurrence avec les géants de l'Internet. Des questions infrastructurelles se poseront rapidement et celles-ci couvrent autant les capacités de gestion de grandes quantités de données que les questions énergétiques. Le confinement a montré l'importance de contenir la consommation d'énergie du *streaming* de contenus audiovisuels, que l'on savait déjà problématique, et qui est devenue pressante.

Le *streaming* et les formats numériques doivent se repenser au regard de leur empreinte écologique. Les échanges convergent vers l'évidence qu'il y a des éléments qui doivent rester (voire redevenir) *non-streamés* et privilégier le local (pour éviter la boulimie de contenus au profit de projets éditoriaux forts). Nous n'avons pas un monde infini dans lequel le stockage sans limite de données est envisageable. Il apparaît ainsi clairement que la question de la durabilité renvoie largement aux canaux de diffusion. Ainsi, réfléchir à un prototype de plateforme culturelle propose d'aborder également la question énergétique et de la replacer dans le continuum entre le *live* et le *streaming* (les spectacles toujours plus gros doivent aussi être interrogés). L'idée naïve de reproduire le monde dans une version numérique n'a pas d'avenir durable.

La question de l'archivage numérique et des durées souligne à nouveau l'importance d'une réflexion sur la politique de la mémoire (à construire) dans laquelle les archivistes professionnels devraient jouer un rôle central. Ce vaste chantier est urgent et demande des explorations pratiques et, dans le secteur patrimonial notamment, les institutions associées se disent prêts à en lancer rapidement (Archéolab de Pully et MCAH par exemple).

Perspectives de développement

Créer une association pour fonder une collaboration interinstitutionnelle pérenne ?

Devant l'ampleur des enjeux et l'envie partagée de relever les défis posés par les transitions numériques dans le secteur culturel, les participants de l'Open Lab envisagent de fonder une association qui mêlerait réflexion, étude et conseil. Cette association permettrait de rassembler les acteur-trice-s du campus UNIL-EPFL à l'origine de l'initiative et leurs partenaires issu-e-s des organisations et institutions culturelles (festivals, théâtres, musées, villes, cantons). La forme associative ouvre des possibilités de financements et propose un mode de gouvernance ajustés aux ambitions du PIC.

La future association serait l'organe opérationnel du PIC. Entité indépendante, elle assurerait les liens entre l'actualité de la recherche et les besoins des acteurs et actrices de la culture. Elle rassemblerait des fonds avec lesquels elle pourrait soutenir des projets innovants, en mettant l'accent sur les explorations des potentialités numériques et l'accompagnement dans les transitions numériques en cours dans tous les domaines de la culture. Ses objectifs sont détaillés aux points suivants.

Développer des outils de documentation et de partage d'expériences

L'un des besoins clairement exprimés par les acteur-trice-s engagé-e-s dans l'Open Lab est celui de trouver rapidement un espace commun et des méthodes pour partager leurs expériences et explorations et de les mettre en discussion avec leurs collègues. La mise en réseau et la mutualisation ont aujourd'hui largement montré leurs avantages, l'un des principaux étant de favoriser l'apprentissage collectif. Dans le contexte des transitions numériques dans la culture, deux points plaident fortement pour organiser cette mutualisation des expériences. Le premier point renvoie au fait que les transitions numériques sont en train de se faire. Elles suscitent des interrogations et font apparaître des problèmes sur lesquels il n'y a pas toujours de référentiel de pratiques adapté. Il y a donc un enjeu majeur à avancer ensemble vers l'établissement de référentiels de bonnes pratiques et cela requiert un travail collégial. Le second point renvoie au fait que les ressources pour faire face aux nombreux défis des transitions numériques sont très inégalement partagées. Les institutions les plus fortes (en taille et en ressources disponibles) sont engagées et ont les moyens (cognitifs et financiers) de multiplier les expériences, d'apprendre et d'endogénéiser des connaissances

utiles pour aborder les transitions numériques. Elles sont donc armées pour établir des politiques et stratégies numériques. Ces institutions sont minoritaires, la majorité des structures culturelles de Romandie font face à des problèmes sur lesquelles elles ont besoin d'accompagnement. Les expert·e·s universitaires sont ici une ressource importante mais ils et elles ne pourront pas pourvoir aux besoins de toutes les institutions et organisations culturelles. Ainsi, chaque projet développé dans le cadre du PIC doit être envisagé comme une occasion de construire des connaissances qui doivent profiter à l'ensemble du réseau.

Pour organiser la circulation des connaissances, une méthodologie et des outils de documentation doivent être conçus et développés. Ainsi, le GT5 (regroupant expert·e·s de l'innovation et la gestion documentaire) a dressé un premier panorama d'outils de documentation des expériences innovantes pertinents et propose de les combiner et adapter dans le contexte du PIC. Ces outils couvrent les enjeux essentiels de description des expériences menées par les partenaires du PIC, leur modalité de partage et de mise en discussion (notamment au travers d'ateliers et de World Café) et ils englobent aussi l'aide à la conception. L'enjeu ici est de transformer les expériences individuelles en occasion d'apprentissage collectif.

Vers un outil d'aide à conception de projets numériques innovants

L'importance de développer des ressources d'accompagnement des acteur·trice·s culturel·le·s est très largement partagée. Au chapitre des instruments à développer, la priorité porte sur un outil d'aide à la conception de projet numérique qui demande d'établir un arbre décisionnel composé d'éléments aidant les acteur·trice·s culturel·le·s à appréhender la complexité des questions de l'innovation culturelle, en particulier sur les composantes numériques mais pas exclusivement. Des initiatives peuvent être prises en exemples, telles que la Moulinette développée par le Réseau Romand Science et Cité (<https://www.moulinette.ch/>) qui propose un accompagnement sur la conception de projets de médiation scientifique. Dans le prolongement de l'Open Lab et sur la base des premiers projets/apprentissages réalisés, le PIC formalisera les principaux enjeux et proposera un outil permettant de situer les projets par rapport à ceux-ci (auto-évaluation) : formats, cadre juridique, modèle économique, modalités de diffusion, documentation et archivage, contribution des publics, type de médiation, démarche d'évaluation du projet *a posteriori*. Un outil de ce genre pourrait être mis à disposition des acteur·trice·s culturels et demande, ici encore, des projets pilotes permettant la conception et la mise à l'épreuve des critères et de l'outil. La réussite de cet objectif repose en grande partie sur la méthodologie documentaire abordée plus haut, étant entendu que le premier défi est d'établir un langage commun qui puisse être formalisé dans un canevas d'aide à la décision/conception de projet (boîte à outils et aide à l'innovation).

Créer une plateforme : centre de ressource, laboratoire de la diffusion en ligne

Enfin, le dernier point central de cette synthèse relève de la plateforme numérique que le PIC et son association sœur souhaitent développer. Les nombreuses questions soulevées jusqu'ici doivent logiquement trouver une matérialisation sur une plateforme en ligne qui puisse combiner :

- La veille technologique et culturelle permettant d'incarner la mission d'observatoire de l'innovation culturelle et des transitions numériques.

- Une interface entre science, culture et société favorisant le débat public et encourageant la co-création de nouvelles modalités de l'expérience culturelle.
- La mise à disposition de ressources pertinentes pour promouvoir l'innovation culturelle. Cela inclut notamment des référentiels de bonnes pratiques, arbres décisionnels pour la conception de projets, des études et rapports produits par le PIC.
- L'exploration de formats innovants de diffusion et de médiation culturelle. Cela implique de concevoir une architecture ouverte et modulable permettant des expériences variées accueillant tous types de contenus et de modalités de diffusion.
- Le développement de nouveaux formats de médiation permettant de s'orienter dans l'offre culturelle. Un des enjeux majeurs renvoie à la curation et à la dimension éditoriale comme vecteur de médiation. L'offre culturelle en ligne est conséquente, la pandémie l'a encouragée et il semble évident qu'elle augmentera encore dans les années à venir. La question centrale devient celle de l'orientation des publics dans cette offre dense. Ainsi, cette dimension centrale de la médiation-numérique-diffusion demande des explorations que la future plateforme du PIC pourrait mettre en œuvre.

Ouvertures

Coordonner l'effervescence

Durant l'automne 2020, la phase 2 de l'Open Lab a permis aux différents groupes de poursuivre leurs échanges. Elle a été, comme le reste de nos activités, passablement perturbée par la deuxième vague de COVID-19, nous obligeant par exemple à différer une série d'ateliers d'évaluation collaborative de dispositifs numériques de médiation muséale élaborée avec le MCAH, MCBA, Musées de Pully, Musée de la main et EPFL Pavilions. Si la bulle de la première vague avait pu suspendre (un peu) la temporalité événementielle qui traverse l'activité des secteurs culturels, cette seconde vague, peut-être encore plus anxiogène, inscrit la temporalité du COVID dans la durée. Les réactions rapides, voire enthousiastes, laissent place à des questions plus épaisses concernant ni plus ni moins que l'avenir et la survie de nombre d'activités culturelles. À cela s'ajoute une certaine fatigue (notamment la fatigue numérique induite par des nombreuses heures de visioconférence qui viennent ajouter une forte sollicitation cognitive au reste des activités en cours). Pour autant, l'effervescence des échanges et les rendez-vous réguliers (en ligne) s'est maintenue !

Les enjeux de l'innovation culturelle et l'exploration des potentiels numériques n'ont fait que croître au point de trouver parfois le statut d'injonction rassemblée dans le slogan « Réinventez-vous ! ». L'observateur de la scène culturelle pourra rappeler que les acteur·trice·s culturel·le·s sont très innovants et n'ont pas attendu la situation critique induite par la pandémie pour mettre en œuvre des innovations. Le milieu culturel est innovant par nature, il n'est nul besoin de transformer l'innovation en impératif.

En revanche, ce que la deuxième vague a redit avec force, c'est le besoin d'accompagnement dans les transitions numériques pour faire face à l'hétérogénéité des situations des acteur·trice·s culturel·le·s, pour lesquels les répercussions de cette crise vont de la frustration à la menace directe sur la survie. Des initiatives politiques à tous les niveaux de gouvernance (confédération, cantons, villes) sont en cours de déploiement et la coordination du PIC y contribue. Le PIC porte, comme d'autres, la voix de la collaboration et du rapprochement culture-science-société. Il insiste également sur le besoin de coordination et de mutualisation, ce qui dans le contexte actuel et la multiplication des initiatives demande une attention

particulière pour éviter la dispersion. Ce travail de médiation et d'intermédiation est aussi diplomatiquement délicat à expliciter que fondamental et c'est avec la plus grande diligence que le PIC poursuivra les discussions croisées entre acteur·trice·s culture·le·s, économiques, politiques et de la recherche. Si la situation le permet, un forum public se tiendra au printemps 2021.

Aussi, des projets liant des petits groupes d'intérêt autour de la visite virtuelle, du streaming live, de l'évaluation de dispositifs numériques de médiation muséale, de plans de protection événementiels sont en préparation. Un des nouveaux chantiers mobilisant les équipes du PIC sur la période récente concerne la centralisation et le partage d'information. Une proposition est en cours d'élaboration et devrait être prête pour le printemps 2021. Une communication dédiée vous parviendra au début de l'année 2021, comprenant un appel à une mise en commun systématique des réflexions, des retours d'expériences et des résultats du travail de veille effectué par chaque entité culturelle dans son domaine.

Nouvelles perspectives partenariales

Un partenariat avec les enseignantes du cours « Critical Data Studies » (Dr. Charlotte Mazel-Cabasse et Dr. Christine Choirat) a permis de proposer aux étudiant·e·s de Master de l'UNIL et de l'EPFL une série de projets en collaboration avec les acteur·trice·s culturel·le·s membres du PIC. Le cours « Innovation Culturelle » (Dr. Alexandre Camus) commencera en février 2021 et permettra aux étudiants de Bachelor dernier semestre de l'EPFL de rejoindre les projets en cours et d'appuyer notamment les efforts sur la veille technologique et l'élaboration des besoins des acteur·trice·s culturel·le·s en matière numérique.

La coordination du PIC a été invitée à intervenir le 16 janvier 2021 dans le DAS de médiation culturelle et projets culturels de la Haute école de travail social et de Santé de Lausanne (HESTL) ainsi qu'au colloque annuel du Réseau Romand Science & Cité, regroupant 44 musées, centres de culture scientifique et hautes écoles, qui se tiendra le 5 mars prochain sur le thème « Avec les publics sans les publics ».

Enfin, de très belles perspectives de collaboration ont récemment fait jour suite à la rencontre de Magali Jenny, Diletta Guidi et Alix Hagen (UniDistance et UNI Fribourg) qui portent ensemble le projet « Musée 2.0 : enquête sur les musées suisses romands à l'ère du digital » dont les résultats paraîtront au printemps 2021 et dont nous reparlerons.

D'autres projets d'ampleur liant le campus et des institutions culturelles romandes de premier plan sont en cours, notamment dans les domaines des cultures numériques, de la virtualisation des musées ou des festivals. Ces initiatives doivent toutefois encore rester sous embargo pour permettre les derniers ajustements. Des précisions viendront dans le courant du printemps 2021 à l'occasion de leur lancement.

Poursuivre l'ouverture

Les acteur·trice·s culturel·le·s romands se sont saisis avec énergie et enthousiasme de l'invitation du Programme Innovations Culturelles UNIL-EPFL. Qu'ils et elles en soient remercié·e·s. Cela atteste de la justesse de la proposition initiale et se traduit par des débats très riches et des perspectives particulièrement intéressantes. Le PIC vient combler un manque dans le paysage académique et culturel. En effet, il formule un programme ambitieux et ajusté aux besoins identifiés de fédérer les initiatives en cours et de favoriser le développement de projets innovants permettant d'apporter des réponses aux nombreux défis posés par les transitions numériques dans le domaine culturel, et dont la crise COVID-19 a réaffirmé l'urgence. Si le dialogue engagé entre le monde académique et le secteur culturel montre déjà sa fécondité, il demande à être poursuivi, intensifié et surtout soutenu sur le long

terme. Le cadre de l'association future laisse entrevoir de très belles perspectives de développement.

Le virage de la recherche-action, collaborative et participative, entamé il y a un peu plus 20 ans sur le campus lausannois, doit être compris dans ce qu'il propose : une véritable refondation de l'activité académique au service de la pertinence sociale de la recherche et de la compréhension des enjeux communs de nos sociétés en mutation. Les transitions numériques et les nouvelles modalités de l'expérience culturelle représentent un terrain privilégié du renforcement du dialogue sciences-société. Il rassemble nombre d'enjeux de la numérisation des cultures et affirme la nécessité de mener des explorations critiques de ce qui se présente encore trop souvent à l'aune de promesses plus ou moins naïves ou optimistes qui ne font pas suffisamment débat. Le milieu de la recherche et de l'enseignement supérieur se trouvent d'ailleurs également dans la situation de devoir aborder de manière critique et véritablement innovante le déploiement accéléré de ces technologies. Les transformations des modalités de l'expérience culturelle ne sont pas des questions seulement techniques ou seulement sociales et/ou politiques mais bien un mélange de ces trois registres. Elles appellent des expérimentations critiques et exigent des débats permettant de construire des accords locaux puis globaux, conscients de l'hybridation des dimensions techniques, sociales et politiques des transitions numériques.

L'accompagnement et la mise en discussion des nouvelles modalités de l'expérience culturelle, dont les technologies numériques sont un vecteur essentiel, est une question d'intérêt général à laquelle les partenaires du PIC souhaitent apporter leur contribution. Dès sa conception, le PIC envisageait un partenariat ouvert à l'ensemble du tissu culturel, en dialogue avec les politiques publiques de la culture tout comme avec les acteur·trice·s privé·e·s, organisateur·trice·s et producteur·trice·s de culture. La perspective ouverte et multipartenariale qui a prévalu à cette première expérience donne le ton d'un programme qui aspire à se poursuivre en ouvrant toujours plus ses portes aux acteur·trice·s académiques et culturel·le·s romand·e·s.

Annexe - Résumés des groupes de travail 1 à 5

GT1 - Gestion de la foule des événements culturels

Le projet de l'intégration des technologies de tracking/monitoring de la foule des événements a pris une importance redoublée depuis la crise sanitaire actuelle. Ce genre d'instruments pose toutefois de sérieuses questions, entre promesses sanitaires/sécuritaires, limites/illusions opérationnelles et problèmes éthiques/politiques. A l'ère de la distanciation physique, des usages innovants restent à développer sur le terrain pour mettre ces technologies au service d'un enrichissement de l'expérience collective des publics, et pour tenir à distance une société de contrôle et de surveillance généralisée.

Le collectif

- Lucien Delley, chercheur au LASUR-EPFL et coordinateur sécurité du Montreux Jazz Festival (**animateur**)
- Clélia Liebermann, Responsable de la promotion - Balélec
- Dave Vuissoz, Responsable sécurité - Festival Week-end au bord de l'eau
- David Franklin, Responsable billetterie - Paléo Festival Nyon
- David Torreblanca, Chief Operation Officer - Montreux Jazz Festival
- Ilario Chiavi, Responsable sécurité - Cully Jazz Festival
- Jérôme Jenny, Vice-président Secutix
- Michaela Maiterth, programmatrice - Montreux Jazz Festival
- Morgane Krattinger, coordinatrice ressources humaines au Montreux Jazz Festival
- Pascal Viot, Responsable accueil et sécurité - Paléo Festival Nyon et chercheur au LASUR EPFL
- Pierre Etter, TIXnGO
- Steve Pidoux, Responsable sécurité - Venoge Festival

Les débats

Incertitudes menaçantes

Réunir des professionnel·le·s de l'évènementiel en ce début de mois de juin 2020 a permis, dans un premier temps, le partage des incertitudes unanimement perçues comme menaçantes. La situation sanitaire et les mesures contraignantes de santé publique semblent alors largement incompatibles avec la tenue de rassemblements populaires tels les festivals. L'ambiance est assez lourde car la survie de plusieurs événements représentés dans le collectif est engagée. Plus largement, ce risque est partagé par tous les festivals qui ne pourraient supporter facilement d'autres annulations l'année prochaine.

Comment faire face à cette situation incertaine ? Comment adapter les conditions de la tenue des événements pour les rendre compatibles avec les mesures de santé publique ? Est-ce seulement possible ? Et comment composer avec des mesures évoluant régulièrement dans une situation changeante ?

A première vue, la piste de l'exploitation des technologies numériques semble pouvoir apporter des solutions pour permettre, notamment, une plus grande flexibilité dans la gestion de l'incertain. C'est en particulier le cas dans le domaine de la billetterie où des solutions existantes proposent de gérer la traçabilité des billets et des personnes, les remboursements (dont leur transformation en dons) et modalités d'achat (prévente, réservation conditionnelle). Les outils de tracking-monitoring de la foule proposent également des pistes pour gérer les flux de festivalier-e-s et intervenir, par exemple, pour réguler les concentrations trop élevées de personnes ou monitorer les flux pour éviter les attroupements. Leur déploiement (application pour chaque festival ? bracelet RFID ? consentement et usages des données personnelles ?) et leur efficacité posent question.

Des scénarios de sécurité à construire avec les publics

Des scénarios de sécurité sont esquissés lors d'un exercice collectif de prospective. L'ensemble des mesures de contrôle envisagées (port du masque, prise de température à l'entrée, certificat médical individuel, traceur RFID, appli, élargissement des espaces, etc.) suscitent des interrogations.

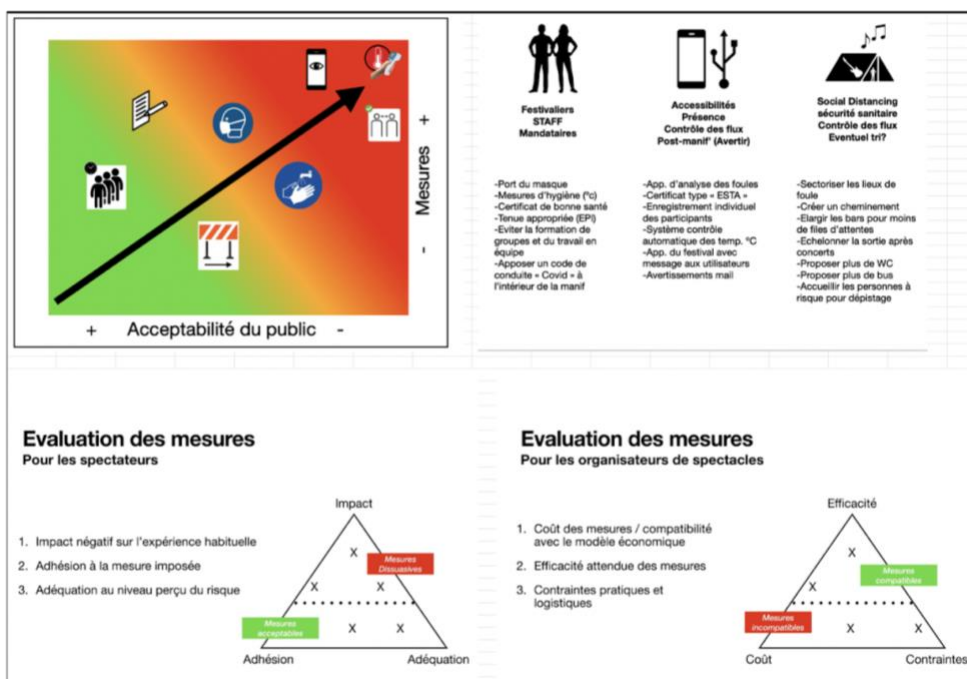


Figure 1: matrices d'évaluation des mesures accompagnant les scénarios de sécurité événementielle

Les plus contraignantes d'un point de vue logistique (prise de température) tout comme les plus légères (port du masque) n'apparaissent pas facilement compatibles avec la nature des festivals ni même, tout simplement, porteuses d'efficacité pratique. La prise de température ou le contrôle des identités individuelles génèreraient des ralentissements conséquents à l'entrée, aggravant les risques de concentration et de contamination. De même, que faire avec les personnes qui seraient contrôlées avec une température élevée ? Et que faire avec les personnes qui les accompagnent, les renvoyer ou les accepter ? Aussi, que faire avec les personnes qui auraient été en contact avec elles ? Leur envoyer un message leur signalant qu'elles pourraient avoir été en contact avec une personne montrant des symptômes ou infectée et que, si des symptômes venaient à se manifester, elles sont encouragées à

consulter un médecin ? Que signifie être en contact dans une foule de plusieurs milliers de personnes ? Les échelles de population rendent largement inefficaces ce genre de mesures dans le contexte des festivals. De plus, en regard des mesures régissant l'espace public, il existe déjà l'application SwissCovid, ne devrait-elle pas suffire ? Quelle attitude adopter en tant qu'organisateur-trice face à ce genre d'application ? Devenir public d'un événement ne doit pas être conditionné par le fait de posséder, ou non, un smartphone. Aussi, de grandes différences apparaissent entre les événements se projetant dans un espace fermé et ceux destinés à un espace ouvert et public. Les questions des frontières du contrôle, des risques autoritaires et de fragilité de l'hospitalité viennent reformuler les premières interrogations qui semblaient poser comme inévitable l'application de mesures contraignantes et le recours aux solutions technologiques de tracking-monitoring.

La question des publics est largement soulevée et avec elle de nouvelles questions : à quoi seraient-ils prêts ? Comment évaluer l'adhésion des mesures envisagées ? Ne devrait-on pas codesigner les évolutions des événements avec les publics pour s'accorder sur les modalités de l'expérience collective ?

Enfin, l'analyse des mesures projetées amène à formuler des questions de fonds, largement perpendiculaires aux interrogations de détails. Pourquoi ajouter des contraintes supérieures à celles ayant cours dans l'espace public ? Quelle est le périmètre légitime de responsabilité des organisations événementielles ? Quels risques peut-on légitimement prendre ? Comment établir ce périmètre légitime et pratique ?

La suite

Les perspectives de poursuites envisagent principalement 3 points :

- **Suivi de la situation incertaine, mutualisation dans le réseau, dialogue avec les organes de santé publique**

L'envie de maintenir les discussions dans un groupe qui pourrait s'élargir et s'instituer en réseau des professionnel·le·s de l'événementiel semble acquise. Les bénéfices de la mutualisation demandent à poursuivre et institutionnaliser la démarche. Fonder un réseau permettrait de maintenir cette dynamique et de faire circuler la connaissance sur les problèmes post-pandémie dont les ingrédients changent à mesure que la situation évolue (potentiellement rapidement). Sous réserve de disposer d'un lieu pour leur partage, les premières expériences post-pandémie menées ici et là peuvent servir l'apprentissage mutuel. Elles peuvent également servir à circonscrire l'incertitude qui reste encore aujourd'hui trop large et diffuse. Aussi, les discussions font émerger le besoin d'un dialogue rapproché avec les institutions politiques, en particulier l'OFSP et les organes locaux de santé publique pour aboutir à des solutions négociables et acceptables.

- **Veille et critique technologique**

Un des points forts issus des discussions du GT1 est qu'il n'est pas souhaitable pour les professionnel·le·s représenté·e·s que les festivals et autres événements culturels engageant des foules servent d'antichambre au déploiement des technologies de surveillance que certains acteur·trice·s technologiques posent déjà comme un futur inévitable. Pour le GT1, ce futur n'est pas désirable. Il demande à être discuté, au-delà même des frontières professionnelles de l'événementiel. Ainsi, le groupe souhaite mener une veille technologique et produire de l'information à destination de leurs pairs sur les dispositifs, toujours plus nombreux, arrivant sur le marché. Ces aspirations impliqueraient notamment de suivre et mettre en discussion les solutions technologiques de traçage et monitoring de la foule, en dialogue avec divers experts du campus lausannois et de l'industrie technologique.

- **Vers les publics : enquête**

Une enquête vers les publics des festivals est en préparation. Elle est prévue pour être activée à l'automne 2020. Elle portera sur les aspirations des publics concernant la modification des modalités de l'expérience collective des festivals. Cette enquête sera l'occasion de mettre en discussion les solutions technologiques de tracking-monitoring tout comme d'analyser les envies, dispositions et craintes des publics vers les festivals à venir 2021 et 2022. Elle proposera une occasion concrète de renouer avec les communautés des festivals pour les associer dans le co-design des festivals à venir.

GT2 - Voies performatives alternatives

Partant des arts performatifs, ce groupe abordera la conception de nouvelles modalités performatives intégrant des potentialités numériques, au-delà de leur acception comme seuls outils ou prothèses. En effet, ces voies désormais anciennes montrent des limites et demandent à repenser le problème : comment sortir d'un usage des technologies numériques comme palliatif au présentiel pour les intégrer comme composante de l'expérience ? Autrement dit, comment la performance elle-même peut se modifier avec la présence du numérique ? En effet, il y a nécessité à penser nos usages du numérique au-delà d'outils mobilisés dans les formats pré-numériques. Quelles sont les nouvelles voies performatives, les nouveaux formats à explorer ?

Le collectif

- Véronique Mauron - CDH-Culture (**co-animatrice**)
- Dominique Vinck - Institut des sciences sociales UNIL (**co-animateur**)
- Caroline Bernard, artiste chercheuse - École nationale supérieure de la photographie d'Arles
- Dominique Hauser & Marika Buffat, La Grange de Dorigny
- Caroline Barneaud, Théâtre de Vidy
- Camille Dupon-Lahitte, Le Labo Espace2
- Charlotte Mazelle-Cabasse, dhCenter UNIL-EPFL

Les débats

Le numérique est déjà là

Présents de longue date dans le champ culturel, les technologies et usages numériques se sont accélérés avec la crise COVID et des expériences ont été menées. Les débats font ressortir le besoin de concevoir des formes numériques qui ne soient ni des versions diminuées ni du divertissement, une connaissance de ce qui manque avec le numérique et ce qu'il apporte de plus, de l'expérimentation d'une écriture spécifique du flux. Les premières questions formulées sont les suivantes :

Comment faire théâtre sans présence physique ? Comment envisager la présence-absence des spectateur·trice·s alors même qu'une expérience commune peut être vécue avec le virtuel ? Comment envisager la tension ou l'imbrication au théâtre entre le réel et virtuel ? Quel est le lieu du théâtre quand le théâtre en tant que lieu n'est pas accessible ? Le virtuel n'était pas un simple redoublement du réel. Quelle peut être l'implication du public dans la réception des oeuvres numériques ?

Téléprésence et réception

Qu'elle soit live ou différée la téléprésence est une modalité de réception ancienne et sur laquelle la radio a accumulé une expertise importante que l'explosion de la consommation de podcast renforce aujourd'hui. Mais quid de l'écoute ? Les conditions de réception d'un son doivent être prises en compte. Il s'agit de produire de nouvelles expériences d'écoute (radiophonique, par exemple). Il existe désormais une pluralité des réceptions. Pour comprendre les enjeux du numérique, un axe méthodologique est de se situer du côté des perceptions et de la réception par les publics des différents formats créés. L'écriture des arts

vivants devrait se lier à ces réceptions diverses et pas toutes maîtrisables. Se posent la question de l'intégration des décors visuels et sonores des spectateur-trice-s qui assistent à une pièce en visioconférence, celle de l'interaction du public avec ses moyens de réceptions, celle de l'équipement technique du public et même celle de la non-direction par les créateurs des conditions et des qualités de réception.

Les formats

Que ce soit du direct, du différé ou du flux, les formats doivent être adaptés et conçus pour ces différents modes de diffusion. Le terme de « variation » permet de définir ces différents formats qui vont au-delà de la reproduction des œuvres par le numérique. Les formats peuvent être dissociés. Par exemple, on voit une pièce conçue pour flux, on voit la même pièce pour un format audio, on voit la pièce pour plateau. Se pose aussi la question du lien entre économie et écologie de la transmission. Il s'agit de faire coïncider l'éphémère et le durable. Comment créer des choses durables (dans les mémoires) avec des performances éphémères et non reproductibles (malgré les outils numériques) ? Même avec le numérique, ce n'est pas durable ; ça va disparaître.

La temporalité

Avec le numérique, d'autres formes de temporalité émergent. Il n'y a rien de moins acquis qu'un public en ligne ; la temporalité peut devenir de l'ordre de la seconde. La tendance du flux est prépondérante.

Le digital reconfigure la temporalité au théâtre. Il y a le direct (*live*), le différé, le zapping, le flux, quatre modalités temporelles qui engendrent aussi des variations de formats de productions et de représentations.

Au théâtre, le public est invité à partager une durée et un espace. Comment recréer cela avec le numérique ? Doit-on abandonner cette double dimension dans le numérique ? Il existe une diversité de rapports à la durée. On peut en faire une force dans l'écriture et la forme narrative compte beaucoup (l'effet « addiction » ; provoqué par les séries). Le théâtre offre un temps limité, sur la base d'un accord tacite du public, au sein d'un dispositif de captation de l'attention contraignant et qui crée une communauté d'attention. Les temporalités sont différentes à l'antenne, sur le plateau, en podcast. La question de la temporalité se négocie aussi dans les régies (p.ex. réalisation du DVD d'un spectacle) entre les personnes qui raccourcissent les plans pour donner du rythme et celles qui les rallongent pour laisser le temps d'apprécier.

Les publics

Les théâtres, opéras, salles de concert, musées, sont des lieux sacrés de la culture. On peut parler d'un certain « autoritarisme » de ces dispositifs : public plongé dans le noir, plateau/public, focalisation, silence, etc. Ces lieux ont défini aussi des rituels. Quels éléments sont repris, adaptés, transformés, rejetés lorsque l'on passe à des performances numériques ? Il y a hybridation de rituels connus et d'expérimentation de pratiques nouvelles. Comment accueillir le public en présence virtuelle, comment le récupérer, provoquer et capter son émotion... ? Comment faire du numérique un lieu et non un seul espace et comment ce nouveau lieu peut recréer des rituels propres ?

Le numérique touche différemment le public et sans doute d'autres publics que les publics connus du théâtre. Il s'agit de penser à de nouveaux moyens de capter ces différents publics. Peut-être faut-il accepter l'indétermination du public et proposer une « écriture des flux ». Il faut noter aussi que les publics ne sont pas tous égaux dans leur accès au numérique.

Plutôt que de typifier le public et d'attribuer ensuite à chaque type un mode de fonctionnement avec le numérique (les jeunes et le zapping, etc.), l'idée serait plutôt de reconnaître la pluralité individuelle des modes opératoires liés au numérique. Le zapping n'est pas la seule modalité

du numérique. Il existe différents régimes attentionnels appropriés aux différents formats, contenus et publics.

La co-construction par les publics

La question de la réception des œuvres et de leur co-construction par différents segments de publics a suscité plusieurs points de vue. Il semble indispensable d'intégrer le public ou du moins la réception des œuvres dans la conception de l'objet artistique numérique. Toutefois cela ne signifie pas une participation nécessairement active des spectateur·trice·s sur la création. Mieux connaître les pratiques numériques des différents publics est indispensable pour proposer des objets adaptés en termes d'équipements de réception. Être à l'écoute des publics est aussi une attitude à prendre en compte, comme si l'on était en répétition perpétuelle avec le public dont les créateur·trice·s se nourrissent de l'énergie et des retours. En termes d'évaluation toutefois, le public ne devrait pas être le seul juge ; pas de gouvernance par le seul *feedback* du public. On attend d'une proposition artistique qu'elle fasse débat, qu'elle soit remuante et bien sûr « dissidente ». Les activistes du web pourraient être convoqués pour certains projets. Il s'agit d'éviter l'utilisation trop systématique d'outils préfabriqués, d'éviter les effets de lissages techniques et de trouver des techniques spécifiques aux contenus et aux publics.

L'accueil des publics : créer dans l'incertitude

Comment ne pas dénaturer un spectacle lorsque le public ne peut être présent, lorsqu'il est clairsemé à cause des mesures sanitaires, lorsque les espaces de rencontres (foyers, tentes, campings) ne sont pas possibles, etc. ? L'incertitude dans laquelle se trouvent actuellement les institutions culturelles est considérable et difficile à réduire. Elle est menaçante et la question se pose de ce qu'il est possible de faire avec les contraintes actuelles, voire pire si la pandémie reprend ou si d'autres surviennent. Il s'agit d'être vigilants afin de ne pas appliquer des solutions techniques toutes faites qui relèvent du contrôle des individus. Quels risques accepte-t-on de prendre, qui prend le risque et qui assume la responsabilité ? Comment ne pas déresponsabiliser ?

Des modèles dans les marges

Dans des champs non culturels des pratiques reliant réalité et virtualité ont été repérées.

Par exemple, l'industrie du porno a mis au point différentes techniques de visionnement à distance telles les "sex chat room". Les performeurs et performeuses sont des stars du direct, qui captent l'attention, suscitent l'émotion en gérant simultanément d'autres spectateur·trice·s à distance en faisant croire à chacun·e qu'il/elle est le seul·e. Il y a là une compétence à synchroniser des affects parfois divergents à explorer.

Pendant le confinement, les enterrements de personnes décédées ont été vécus de manière particulière puisque les rassemblements des familles étaient impossibles. La vidéo, le *streaming*, le film en différé ont été utilisés pour réunir des participants aux cérémonies. Un constat toutefois : parfois le virtuel et le réel révèlent une cohabitation impossible. Les entreprises du funéraires ont inventé des mises en scène de l'émotion, des décors et de nouveaux cérémoniels. il y a là un champ d'investigation intéressant pour éclairer la performance hybride.

Les Escape games sont des lieux d'interaction, de réalité et d'hybridation réel-virtuel qui peuvent aussi être des sources d'inspiration.

Les fêtes en visio (Zoom, etc.) ont été largement pratiquées et ont bien fonctionné si chacun·e est sur un écran, mais dès que 2-3 personnes sont co-présentes, cela devient problématique. Dans ces rencontres en visio, chacun·e est à la fois spectateur·trice et acteur·trice.

L'imaginaire : des numériques

Parler au pluriel *des numériques* plutôt que *du numérique* permet d'envisager les variations et la diversité des outils techniques. Les numériques sont davantage une technologie. Une technologie introduit des transformations dans les perceptions et les relations au monde. C'est une *technè* qui transforme un *logos* en faisant surgir de nouvelles perceptions, de nouveaux objets. Dans les productions numériques, en particulier médiatisées dans les réseaux sociaux numériques et les plateformes, les contenus et leurs circulations dépendent de ce qu'en font les algorithmes et les entités qui les gèrent. Les créateur-trice-s discutent avec les machines, qu'il faut apprendre à connaître, avant de discuter avec les publics. Notre imaginaire numérique est affecté par les outils que l'on a. Si l'on pense au numérique au pluriel, on peut créer des objets différenciés qui dissocient les expériences. En parallèle à l'élaboration des techniques numériques, il semble nécessaire d'approfondir et d'enrichir l'imaginaire de ces technologies.

Les modèles économiques

La reproduction numérique de l'œuvre s'opère en général de manière gratuite sans que les artistes ne soient rétribués. L'économie d'une culture numérique doit être repensée. Quel marché ? Qui paie ? Comment seront rétribués les artistes ? Comment réinventer une chaîne économique de la culture numérique ?

La suite

Une série de workshop est en préparation avec des artistes et des projets artistiques :

- **Projet de re-production d'une œuvre.** *Boîte noire* de Stefan Kaegi au théâtre de Vidy : déambulation sonore pour une personne appareillée, dans le théâtre vide, avant le déménagement. Ce projet porte sur la constitution d'une archive du spectacle et de sa diffusion en d'autres lieux et dans le futur. Sachant que la vidéo « aplatit » la performance, le projet soulève de multiples questions quant à la re-production de l'œuvre dans des lieux différents (matières, odeurs, vision à 360°, sons...), dans des circonstances différentes (post-pandémie) et avec des technologies qui changent. La question se pose de savoir quoi en faire pour que l'œuvre (au moins son concept) puisse voyager, et comment la transporter sans trop perdre.
- **Be Arielle F et Live Stream Arienne F de Simon Senn.** Spectacle proposé par Vidy en format numérique (été 2020) et en live (octobre) avec une tournée européenne.
- **Conception d'une suite du projet de Simon Senn, Êtes-vous prêts ?** Ce projet a connu une première version *live* à Vidy et sera développé en une seconde version plus hybride. Il interroge par le biais d'un jeu vidéo, jusqu'où peut aller la violence. Le projet est embryonnaire et le numérique y est une possibilité. L'artiste serait intéressé à donner une représentation pour un panel de discutants et de participer à une réflexion commune. Dès l'été 2020.
- **Les arbres vous parlent de Laetitia Dosch.** Projet qui donne la parole à des arbres et met en relation ces propos avec la végétation des alentours du théâtre de Vidy. Version digitale et version live (début septembre) avec un rassemblement de 4 théâtres en Europe présents par zoom. La dimension sonore est capitale dans ce projet qui se développera aussi sous une forme radiophonique.
- **Nouvelles approches.** Programme mené par Vidy portant sur l'expérimentation de formats pratiques résilients. Par exemple, un projet de co-production internationale sans déplacement. Vidy réfléchit à la création d'un spectacle théâtral qui puisse se réaliser dans différents théâtres sans déplacement des acteur-trice-s, des décors, des publics, etc. Une tentative de réponse à l'impact écologiques des tournées dans le

milieu de la culture. Cela suppose repenser la conception, la production, la billetterie, les répétitions à distance, et d'en faire le bilan carbone. Un projet écoactiviste.

- **9 mouvements.** Un script proposé par Vidy est envoyé à des familles qui mettent en scène le texte et le jouent la pièce à la maison. Pièce à faire chez soi et à diffuser en format numérique.
- **Création de formes alternatives de conférences.** Création sonore au Labo (RTS-Espace 2) et au théâtre Saint-Gervais (Festival Antigél) sur les thérapies psychiatriques alternatives (jeûne thérapeutique, dialogue avec le chamanisme). Cette performance artistique de Caroline Bernard avec Fabrice Aragno pose la question du soin de l'individu et du soin du monde. La RTS réinvestit le champ de la fiction avec de nouveaux projets qui relient autrement le théâtre à la radio. L'idée est de tendre vers de la création artistique.
- **Design de conférence. Réinventer la conférence et sa restitution.** Ce projet conduit par Caroline Bernard à la HEAD et déposé comme un projet Spark au FNS (en attente de réponse) consiste en une recherche sur des formes académiques inédites en proposant d'hybrider des enjeux cinématographiques à des enjeux de design numérique.
- **Anti-conférence sur l'anonymat.** Projet conduit par la Grange de Dorigny avec le metteur en scène Gustavo Giacosa et des chercheur·euse·s de l'UNIL. Le projet comporte plusieurs volets : un spectacle *La Grâce* mise en scène et interprété par Gustavo Giacosa, une exposition à la Collection de l'Art Brut, une publication et une anti-conférence qui réunira les chercheur·euse·s de l'UNIL dans une discussion mise en scène par Gustavo Giacosa. Date : 27 mars 2021.
- **Patrick Mangold et Valentin Rossier.** Deux projets de la Grange sont aussi présentés : une pièce du danseur et ex-avocat Patrick Mangold, une pièce *live* et radiophonique de Valentin Rossier.
- **Festival Création sonore en Suisse, Fa/r.** Sous la conduite de Camille Camille Dupon-Lahitte (Le Labo, Espace2), s'organise le 5 septembre à Lausanne un festival impliquant la SSR et la SSA autour du paysage de la création sonore en Suisse. Après un état des lieux de ce que l'on entend par création sonore, le festival proposera des ateliers spécifiques pour tracer un programme ambitieux de projets conçus comme des créations sonores. Le but de ce festival est de rassembler les diverses pratiques artistiques autour de la création sonore (radio, arts, performances, etc) afin d'obtenir des financements adéquats et la reconnaissance de ce domaine spécifique de création.

GT3 - Performance musicale *live stream* et engagement des publics

Des potentialités de diffusion à distance pour des publics toujours plus larges sont actuellement exploitées intensément dans l'univers musical. Lorsque les droits d'auteurs le permettent, de nombreux festivals mettent à disposition leurs archives ou des concerts live. Par contre le streaming de performances live distribuées géographiquement (notamment dans un cadre éducatif comme souvent souhaité durant le confinement pour des master class ou répétitions) reste un challenge technologique. Si les technologies de *streaming* suscitent autant d'interrogations que d'intérêts, la question de l'engagement des publics et la possibilité de produire et vivre des expériences collectives reste encore largement en friche. De même, la recherche de modèles économiques permettant une rétribution partagée appelle à la conception de nouvelles approches et dispositifs.

Le collectif

- Alain Dufaux, directeur exécutif, EPFL, Cultural Heritage & Innovation Center (**animateur**)
- Câlène Yamakawa, directrice du Verbier Festival
- Stephen McHolm, projets spéciaux, Verbier Festival
- Thierry Amsallem, président de la Fondation Claude Nobs
- Nicolas Bonard, CEO de Montreux Media Ventures (Montreux Jazz Festival)
- Stéphanie-Aloysia Moretti, responsable de la Montreux Jazz Artists Foundation
- Christophe Fellay, musicien et professeur à EDHEA, en charge de l'unité son
- Valérie Félix, professeure à l'EDHEA, historienne de l'art, digital & cultural studies
- Alain Renaud, Future Instruments (KINAPS), spécialisé dans les performances distribuées
- Basile Zimmermann, directeur de l'Institut Confucius de l'Université de Genève
- Carole Varone, responsable transfert de connaissance et communication au CISA, UniGE
- Didier Grandjean, CISA, UniGE

Les débats

La situation actuelle COVID-19 et la crise qui en résulte **oblige les festivals à repenser leurs identités**, formats, modèles de fonctionnement, ainsi que les liens et interactions avec le public. Dans ce but, il s'agit de **tâter le terrain en exploitant les outils technologiques** à disposition et en les intégrant éventuellement à de nouveaux modèles et formats pour l'événement. Pour le Montreux Jazz Festival (MJF), cet aspect est une tradition, un cheminement instauré depuis les débuts par Claude Nobs : **la technologie est un catalyseur pour la musique**, qui elle-même est un vecteur pour la technologie. La **technologie doit être mise au service de l'expérience**, il faut éviter le décalage parfois ressenti par le public vis-à-vis de la technologie lorsqu'elle est perçue comme un objectif en soi. Un festival existe **avant tout à travers l'expérience sociale** qu'il représente pour le public. Le public souhaite vivre une expérience ensemble. Peut-on atteindre ces objectifs en virtuel / streaming, et si oui *via* quelles approches et outils associés ?

Streaming

Le Verbier festival lance tout prochainement un festival virtuel. Le streaming n'est pas prévu en *live*, les performances sont pré-enregistrées. Le **streaming de contenus inédits** est mis en avant au maximum. Le streaming permet de garder le contact avec le public mais **comment monétiser** l'opération ? L'approche est intéressante dans le cas d'une situation telle que vécue ces dernières semaines (espérons-le bornée dans le temps), mais **comment l'imaginer sur du plus long terme** ? Quel est le modèle économique ? Comment **intégrer les idées de streaming aux performances live** ? Est-il envisageable d'avoir les deux en parallèle ?

Le modèle doit être repensé, un modèle plus médiatique est important par exemple pour le MJF, d'où les événements proposés. Un **mélange des types de contenus** paraît important (concert, ambiance, backstage, interviews, documentaires, cadre environnemental, anecdotes). Dès lors quelle est l'influence sur la production audiovisuelle ? Les concerts entiers enregistrés de manière traditionnelle ne sont plus que très rarement regardés. **La production et les archives** sont à la base des possibilités de streaming, tout comme des plateformes et espaces physiques qui peuvent être construits en vue de leur mise à disposition publique (durant les événements ou de manière permanente). A Montreux et sous une certaine perspective (notamment celle des artistes et des maisons de disques), le festival a été dans ses débuts un studio d'enregistrement avec du public, la perception était inversée. **La captation des concerts**, ainsi qu'une **vision à long-terme pour les archives** (rôle et type d'exploitation future) sont essentielles. Le choix du type de production et de contenus à capturer (multimodal) ainsi que les technologies à mettre en oeuvre en dépendent.

Nouveaux développements technologiques

Que faire avec la **réalité virtuelle** ? Comment la présenter au public ? La VR est souvent perçue comme trop "gadget", et peu intéressante sur la durée totale d'un concert. Mais qu'en dire à long terme ? Liens avec le *gaming* ? Lien avec l'artistique (vidéo 360 avec un design sonore binaural par exemple) ? Expériences augmentées et participatives ? Les interactions sont essentielles. Les contenus **360 degrés** et les **hologrammes** représentent-ils une approche intéressante pour le futur des archives ? Comment montrer ces contenus aux publics, est-ce que le streaming est adapté ? Rôle des **réseaux sociaux**, TikTok / Facebook / influenceurs / *streaming* « explicatif » / podcasts / concours avec rétribution ? Le **concert distribué** : outre le challenge technologique et le côté novateur à explorer, quel serait son intérêt et son impact ? Streaming, aspects créatifs, *jam sessions*, expériences augmentées, master class, répétitions délocalisées, aspects écologiques, ... Comment le mettre en valeur auprès des publics et artistes ?

Expériences et publics

Toute nouvelle approche technologique doit faire l'objet d'une critique des outils impliqués, ainsi que d'une **analyse de l'expérience** à large échelle. Exemples de paramètres: aspects sociaux, qualité du son, qualité d'écoute/réception, impact sur la création des oeuvres, aspects écologiques ... Quelle est l'influence sur la production ? **L'émotion est un aspect majeur**. Comment la capter et la créer sur plateformes virtuelles ? Est-il possible d'évaluer qualitativement et quantitativement ce qu'apportent les nouvelles approches technologiques et expériences du point de vue des émotions ? Le **contexte de l'expérience**, virtuelle ou de streaming, est très important également. Quel est l'environnement, quel est le moment, quel est le *use-case* et quelles sont les activités associées (culturelles, éducatives, sociales, festives, repas, background, etc) ? Comment y intégrer également le contexte environnemental physique des festivals qui fait partie de leur ADN (montagnes à Verbier, bord du lac à Montreux). Importance du caractère hybrides de l'expérience. Une **analyse des publics** particuliers à chaque festival est essentielle. De manière générale, il est intéressant

de connaître les types et attentes des publics, et d'identifier également le territoire que cible le festival, ainsi que les éventuels nouveaux territoires et publics ? Plusieurs stratégies pourraient être pensées selon les types de publics et de plateformes, et en **analysant la façon dont chaque type d'audience consomme la musique**. Il conviendrait de cibler les publics. Les jeunes générations ne regardent pas les contenus entièrement ou le font en accéléré, en majorité sur appareils mobiles (85% sur Youtube, beaucoup moins sur plateforme type Spotify). Les modèles hybrides sont à considérer, avec des **contenus pouvant se décliner sur plusieurs types de plateformes** : concerts, workshops, livres, podcasts explicatifs de la musique (métadonnées), aspects interactifs et participatifs. Il semble important de **proposer une expérience alternative au live, qui a son propre intérêt et peut-être son propre public**. Que représente la musique pour les différents publics ? Le spectateur/La spectatrice doit pouvoir se **réapproprier les œuvres**, une adaptation des plateformes aux besoins du consommateur est nécessaire. Quelles sont les opportunités côté éducation du consommateur (œuvres musicales expliquées, qualité sonore, etc.) ? Il serait intéressant d'individualiser la vision d'un contenu, de le repenser d'un type de public à l'autre. Le 20ème siècle a « starifié » l'art. Pourquoi ne pas changer cet écosystème, casser le star-système, et modifier le rapport artiste – spectateur-trice ? Pourrions-nous tout mettre à plat et **mettre en exergue le côté participatif du public averti** et le transformer en acteur-trice artiste. Pourquoi ne pas imaginer la création commune et interactive ? Des mutations sont en cours, il faut en profiter. Quels seront les schémas de demain ? Quels seront les **flux financiers** ? Comment faire vivre les artistes à travers le digital ? Essayons de nouveaux schémas, pas seulement par la théorie mais par le « faire » ! L'importance du **caractère hybride** des expériences (streaming notamment) est fondamentale. En particulier, comment ouvrir de nouveaux canaux qui sortent de la pure information ou du divertissement, mais amènent des connaissances sur l'émotion, la perception, etc. Peut-on repenser les modes de consommation de l'art et aller vers des choses plus aventureuses ? Le digital ouvre de toutes nouvelles perspectives qui ne sont pas exploitées (les supports de type disques disparaissent mais on crée toujours des « albums »). Pourquoi et comment sortir de ces formatages ? Reproduire les anciens modèles n'est pas bon. Le mélange du Live et des expériences augmentées est par exemple une opportunité, de même que les caméras étaient une opportunité pour Claude Nobs à Montreux. L'hybridation entre concert live et présence de caméras dérangeait mais il faut passer sur les aspects qui dérangent et essayer, faire ! A reproduire maintenant ...

Artistes

L'**analyse des types de musiques** et productions artistiques est également concernée, pourquoi ne pas réfléchir les options à partir des contenus artistiques ? Il ne faut pas oublier le côté artistique, c'est le rôle des festivals de mettre en valeur les artistes et la musique. Quelle est la **perspective du point de vue des artistes** ? Des artistes pourraient être associés à la réflexion. Les festivals sont considérés comme un outil central de mise en visibilité pour eux, mais pour combien de temps encore ? Est-ce que les artistes auront encore besoin des festivals à l'avenir ? Que dire des gigantesques concerts isolés ? Quel est le « produit » de part et d'autre ? A qui s'adressent les artistes lors de la création ? A Montreux, les artistes font en grande partie la communication du festival, ils apportent leurs publics aux concerts. Le marketing exacerbe le nombre de vues des contenus mis en avant. **Comment aborder et intégrer les artistes** à la discussion ? Leur accueil est traditionnellement au centre des préoccupations à Montreux. Pourquoi ne pas les solliciter et leur demander ce que les festivals pourraient leur apporter ? Comment voient-ils le futur ? Quelles sont leurs inquiétudes et comment y répondre ? Qu'en pensent leurs agents ? A Verbier, les artistes tiennent à la tradition, mais alors comment les faire évoluer ? Est-ce une opportunité ? Les plus ouverts pourraient être associés. Côté classique, il est important d'**entraîner les publics à écouter et apprécier la musique**. Le public est par ailleurs vieillissant. Les musiciens classiques traditionnels n'utilisent que très peu la technologie, seule l'acoustique compte. Chez certains jeunes musiciens par contre, **une plus grande globalité apparaît** avec aller-retours entre

acoustique, création et outils technologiques, la tendance est moins liée à une tradition classique / jazz ou autre, les styles se mélangent. Est-ce qu'il y aurait des opportunités via les nouvelles technologies à la fois pour le public et les musiciens ? Jeux avec le son, augmentation d'instruments, nouvelles expériences à tenter que seul le numérique permet (approche plasticienne du son, Janet Cardiff) ? Peut-on introduire **l'achat en ligne des contenus** ? Côté artistes, la situation semble évoluer et la tendance va vers un revenu plus important à travers le streaming qu'à travers les concerts *live*. Faut-il alors passer à un mode où les concerts se déroulent physiquement en présence d'un public moins nombreux, mais avec plus de monde du côté des plateformes numériques de type streaming / réseaux sociaux ? Faut-il dès lors développer **la participation de l'artiste** dans les contenus streaming, dans le but d'y apporter des éléments plus personnels, historiques, biographiques, etc. Et pourquoi pas de manière interactive ? Les musiciens ont besoin de sentir leur public, d'avoir le contact avec lui. Il ne s'agit pas juste de gagner de l'argent. L'idée serait d'**apporter via le numérique des éléments impossibles à intégrer dans les formats traditionnels**.

Questionnements de fonds / ouvertures

Comment voir le futur des expériences proposées à Montreux / Verbier / autres ? Le caractère différencié de la discussion est important, il convient de prendre en compte les situations particulières des différents festivals, leurs spécificités, identités, et évolutions souhaitables. Le public de Verbier est bien défini mais celui de Montreux suit plutôt un modèle hybride, où les spectateur·trice·s va d'un genre musical à un autre, d'une expérience à une autre. La consommation numérique, comme la production, suivent plutôt ce modèle, une mutation est en cours, le côté hybride des expériences est important. Des idées de formats alternatifs ont été évoqués durant les discussions, par exemple concert en drive-in, concert sur le lac avec public distribué le long des quais. Il paraît inévitable et crucial de **faire évoluer les modèles** et de garder un oeil sur les options nouvelles qui se présentent. L'expérience montre que le désastre financier menace ceux qui s'accrochent à leurs modèles (bien connu dans l'industrie du disque ...). Le public comme les artistes sont un élément majeur de la discussion, les aspects sociaux également. Quel est **l'empreinte écologique** du streaming ? Comment la comparer à celle des productions concerts *live* (qui deviennent très grosses et donc non négligeables) et comment la réduire ? **Questions académiques et philosophiques** : des oeuvres, un festival et des performances mais pour qui ? Nouveaux modèles à envisager. Quelles sont les nouvelles plateformes musicales à venir ? Est-ce que l'analyse des tendances sur les réseaux est une voie ? Quel est l'impact des réseaux sociaux de manière générale ? On observe à Montreux une perte de l'envie de découvrir au profit d'un intérêt pour ce qui est « trendy ». Le *line up* compte moins, c'est l'expérience sociale dans sa globalité qui prime. Le public vient pour l'ambiance. Enfin, **est-ce que la relance économique passe par la relance culturelle** ? Comme suggéré par Carole, comment se profiler par rapport à cette potentialité ?

Performance live distribuée : étude de cas Verbier Festival

Proposé par Alain Renaud de l'entreprise Future Instruments, le **test de performance live** distribuée entre l'EDHEA et le Montreux Jazz Café de l'EPFL est très **encourageant**. Suite à une configuration particulière du réseau, une latence de 5 ms est observée sur la ligne. Les contraintes des cartes sons amènent le délai de transmission total à 16ms (*loop back*). Ce délai pourrait être ramené aisément à moins de 10 ms. A noter que la mise à disposition d'une ligne à haut débit est nécessaire pour atteindre ces performances, les deux sites dans le cas présent sont sur le réseau Switch. Un comptage en *live* ainsi qu'une rythmique de type « hand claps » sont proposés par Christophe Fellay et Alain Renaud pour démontrer la faisabilité d'une interaction musicale entre un site et l'autre. L'expérience est effectuée à deux reprises, dont l'une en présence des participants des deux festivals de Montreux et Verbier. **Un essai avait eu lieu entre Montreux et New-York en 2005**, sous l'impulsion de Claude Nobs. La participation d'Aretha Franklin (qui ne se déplace pas en avion) avait été souhaité pour cette

expérience. L'artiste n'avait pas accepté en raison de la grande latence de l'époque et de son impact sur la performance. Aucun enregistrement n'est existant mais selon les souvenirs de Stéphanie-Alysia Moretti, le résultat avait bien évolué après un début un peu chaotique. L'expérience avait duré deux heures, les artistes s'étaient petit-à-petit synchronisés et apprivoisés. A noter que la latence est aujourd'hui stable, à l'époque elle pouvait varier au fil du temps et selon les différents sites. A noter également que le décalage horaire entre un site et un autre et par conséquent les ambiances et atmosphères différentes de part et d'autre de la ligne peuvent être néfastes (concert en matinée vs. en soirée). L'idée d'une **expérience immersive** pourrait être intégrée : audio spatialisé, ambisonics, voir VR) La complexité d'un mode VR est relevé, les expériences doivent être avancées pour être convaincantes (à l'exemple de ce que propose Artanim). Suite au test et à titre expérimental, Celine Yamakawa propose une démonstration - performance plus élaborée. Initialement prévue durant le Verbier Festival (version virtuelle 2020), le projet est reporté à l'automne de manière à pouvoir le développer proprement dans le cadre d'un événement. Le momentum est idéal compte tenu de la situation résultant du COVID-19. L'implication d'artistes confirmés et de compositions dédiées est envisagée du côté de l'EDHEA. La discussion fait apparaître l'intérêt de définir une **expérience artistique particulière dont la réalisation soit impossible de manière non distribuée**. Par exemple, l'un des artistes pourrait jouer dans un environnement historique, ou dont l'acoustique est spécifique. Le choix de l'œuvre est par ailleurs clé pour la contextualisation. L'environnement acoustique particulier d'une église est évoqué, avec des chœurs qui se répondent entre deux églises situées de part et d'autre de la vallée. Ces paramètres amèneraient les interlocuteurs du festival à mieux comprendre l'intérêt d'une telle expérience, outre l'intérêt technologique perçu par les ingénieurs. Un **brainstorming** est à suivre, impliquant les acteurs directement concernés (Future Instruments, EDHEA, EPFL et Verbier Festival). La **faisabilité** peut notamment dépendre de la présence de ligne haut débit à Verbier. L'essai doit être de bonne qualité artistique, l'intérêt du concept doit s'imposer pour le public.

La suite

Le GT3 s'est accordé sur des directions qui couvrent principalement l'étude et l'expérimentation dans ces différents domaines :

- **Veille technologique.** Il convient de garder un œil sur les nouveaux modèles et possibilités technologiques qui se présentent. Est-ce que le PIC peut coordonner cette veille et le partage de l'information ?
- **Identification des publics** de chacun des festivals. Il est important d'identifier les publics spécifiques pour ensuite définir leurs besoins et les outils numériques associés aux expériences qui peuvent être alors proposées. Comment avancer vers cette identification des publics et de leurs besoins, comment y parvenir par des études ou essais impliquant certaines technologies ?
- **Concert distribué** : un use-case à expérimenter plus avant.
- **Quel est le point de vue des artistes** ? Eux/elles aussi sont en veille, à la recherche de modèles et de plateformes ciblées pour leurs créations et performances. Comment les approcher et les impliquer ? Pourquoi ne pas partir des contenus pour l'analyse des expériences possibles ou le choix du type de production et de canaux de valorisation ?
- **L'expérience sociale** est centrale, une expérience ensemble est souhaitée. Quelles approches développer pour intégrer cet aspect au *streaming* ?
- **Mise en valeur et monétisation de l'expérience streaming** : l'importance du caractère hybride (participatif, éducatif, ...) et de l'aspect multimodal (intégration à

d'autres formats) a été avancé. Comment procéder, que proposent les acteurs du domaine (melody TV, etc), quels partenariats, quelle influence sur la production audiovisuelle ... ?

- **Singularité et discussions différenciées d'un festival à l'autre** : il conviendrait de définir pour la suite un ensemble d'éléments (réflexions / modèles / idées technologiques) à discuter de manière plus ciblée pour chaque festival, afin d'avancer plus concrètement dans l'identification de besoins ou d'expériences à tenter.
- **Rôle et influence des sponsors** : Faut-il les associer à la réflexion ? Cet aspect n'a pas été abordé durant la discussion, il revient toutefois fréquemment dans les échanges et préoccupations.

GT4 - Musées et médiations numériques

Durant deux mois, l'unique expérience muséale accessible aux visiteurs a été digitale. A l'instar de nombreux lieux de culture, les musées ont été très actifs dans l'intégration des potentialités numériques. Parmi leurs propositions : découvertes et parcours éducatifs en ligne, co-créations de contenus et engagement des publics sur les réseaux sociaux par le biais de discussions, concours, etc. Quels enseignements peuvent tirer les musées de cette mobilisation inédite des technologies numériques ? Comment ce changement de perspective globale dans l'expérience muséale peut-il s'intégrer au paradigme d'une médiation inclusive ?

Le collectif

- Héloïse Schibler, muséologue (**animatrice**)
- Sandrine Moeschler, Musée cantonal des Beaux-Arts
- Martine Piguet, Musée cantonal d'archéologie et d'histoire
- Anne-Gaëlle Lardeau & Giulia Bini, ArtLab EPFL
- Jessica Dieffenbacher, Musées de Pully
- Olivier Glassey, Institut des sciences sociales UNIL et Musée de la main

Les débats

Maintenir une présence malgré la distance

La première séance s'est ouverte par un **partage d'expériences sur le travail de médiation numérique durant le semi-confinement**. Au sein de chaque musée, les propositions se sont rapidement mises en place afin de maintenir un lien avec les publics. Pour composer cette offre de crise, les équipes se sont mobilisées et ont dû apprendre à travailler et à se coordonner à distance. A cet égard, la collaboration entre médiation et communication s'est révélée essentielle.

De manière générale, les initiatives numériques mises en œuvre durant le semi-confinement se sont inscrites dans la continuité d'une stratégie de médiation préexistante. La **crise sanitaire a été alors perçue comme un « accélérateur de projets » numériques**, notamment pour la réalisation d'expositions virtuelles.

À l'heure actuelle, les participants envisagent de poursuivre les activités en ligne et le développement d'outils numériques adaptables aux futures expositions et aux prochaines mesures sanitaires. Mais, puisque le semi-confinement a souligné l'importance pour les musées de maintenir une présence continue, **la sortie de crise est également une opportunité de reconsidérer certaines potentialités numériques** qui n'avaient pas été perçues comme prioritaires jusque-là (par exemple, l'intégration de lunettes VR).

Espace numérique

Par la suite, le groupe s'est accordé sur le fait que le numérique est à présent incontournable dans les activités du musée. Il s'agit de l'envisager non plus comme un élément connexe, mais bien comme un espace à part entière, un espace qui engage l'institution muséale dans sa globalité. Dans cette perspective, **les enjeux liés aux hybridations entre espaces numérique et physique sont cruciaux** et les musées peuvent rassembler des expériences et de l'expertise à ce sujet.

Mais **comment occuper cet espace numérique** ? Durant la crise, les publics virtuels ont pu se sentir extrêmement sollicités par l'abondance des propositions de médiation. Face à cela, les participants ont exprimé une **volonté de ne pas surcharger l'espace numérique**. Ils ont rappelé **l'importance d'évaluer la plus-value de chaque proposition numérique** avant de l'intégrer à l'offre de médiation muséale.

Dans le même ordre d'idées, le groupe a souhaité attirer l'attention sur **l'écueil du spectaculaire** parfois présent dans des usages non maîtrisés des technologies numériques. Bien qu'ils puissent paraître très attractifs, **les effets spectaculaires tendent à fragiliser la constitution de liens avec les publics**. En ce sens, un projet numérique « low-tech », mettant l'accent sur le sens et les valeurs portées par l'institution, est un défi séduisant.

Publics et inégalités numériques

Concernant les publics, la crise a souligné **l'importance des inégalités liées au numérique**. Des inégalités multi-facettes qui se rapportent tant à l'accès à l'équipement, aux outils, qu'aux usages et à la maîtrise des outils numériques. **Comment, dès lors, ne pas contribuer au développement de ces inégalités** ? Comment ne pas créer de nouveaux non-publics ? Mais aussi, comment éviter que les personnes qui ne viennent pas aux musées soient également celles qui ne profitent pas de l'offre de médiation en ligne ? Il est apparu **essentiel ici de penser une médiation numérique inclusive**.

Au fil des discussions, il a été fait mention du peu de données disponibles quant à la réception des propositions de médiation pour les publics numériques. Le groupe a exprimé un **besoin d'évaluations qualitatives des initiatives de médiation** en temps de crise (comme en temps normal). Les propositions en ligne ont-elles été adaptées aux exigences, aux usages, mais aussi aux contraintes techniques ou temporelles des publics ? Ont-elles été par exemple adaptées au contexte scolaire ?

Réactualisation des « bonnes pratiques »

En poursuivant dans cette direction, les participants ont formulé le **besoin d'établir les « bonnes pratiques » professionnelles en matière de médiations numériques**. Une réflexion au sein du groupe sur ces « bonnes pratiques » - nourrie de connaissances sur les usages du numérique muséal en temps de crise – peut être utile aux futures prises de décisions.

Projet commun collaboratif

Concernant le projet commun, le groupe souhaite s'orienter **vers une démarche collaborative avec les publics**. Et cela notamment avec des représentants de publics ayant peu accès au numérique ou n'étant pas assez à l'aise avec les outils pour profiter pleinement de l'offre numérique muséale. Il est aussi apparu pertinent de considérer le public adolescent. **Quels sont ses usages numériques des publics ? Comment les articuler dans des projets de médiation muséale numérique ? Comment la nouvelle génération comprend-elle l'expérience numérique muséale ?** Le regard et les pratiques des adolescents peuvent renseigner sur le développement des usages numériques.

Les démarches collaboratives possèdent de nombreux atouts. Elles répondent avant tout à un enjeu d'**inclusivité**, fondamental aujourd'hui en médiation muséale. Mais impliquer des représentants de certains publics, de certaines communautés, dès la conception d'un projet et tout au long de son développement, a également l'avantage de permettre la **création d'ambassadeurs** qui peuvent s'identifier au projet, le porter et le communiquer. Cependant, il apparaît essentiel de **communiquer clairement sur les objectifs, les valeurs et intentions d'une telle démarche**. Il est précisé qu'au sein d'ateliers collaboratifs, **l'expertise est assumée, mais les propositions expertes sont amenées à être mises en discussion et enrichies par les savoirs expérimentiels des publics**.

Les séances II et III du groupe ont ensuite permis de concevoir et de préciser les phases de développement d'un projet commun qui réponde à trois objectifs principaux :

- 1- Documenter les usages numériques des publics afin de rapprocher les cultures numériques des musées et les cultures numériques des musées.
- 2- Concevoir un projet de médiation en co-construction avec des publics et qui corresponde à un besoin effectif des musées partenaires.
- 3- Constituer un référentiel de pratiques et d'expérimentations en matière de médiation numérique.

La suite (projet)

Quatre phases ont été identifiées pour le développement du projet commun.

I. Explicitation de la stratégie de médiation numérique par chaque musée (juin-septembre 2020)

Il est apparu nécessaire de prendre un temps, au sein de chaque musée, pour formuler les missions attribuées à la médiation numérique, mais aussi pour définir des critères d'évaluation pertinents pour chaque institution. Ces critères peuvent être de différents ordres : professionnel, mais aussi éthique ou environnemental. Les enjeux liés à la citoyenneté numérique devraient aussi être pris en compte.

Un canevas a été établi afin d'accompagner les participants dans leurs réflexions, mais aussi pour leur permettre de préciser leurs besoins et attentes quant aux étapes suivantes du projet.

II. Mise en commun (septembre 2020)

La mise en commun permettra la formulation de lignes directrices quant aux bonnes pratiques de médiations numériques et à la constitution d'un « socle commun », d'une grille de référence, entre membres du groupe. Durant cette deuxième phase du projet, il sera également essentiel de planifier, dimensionner et sélectionner la méthodologie encadrant la démarche participative. Il est rappelé qu'une telle démarche, bien que légère en termes de développement technique, nécessite un effort important de coordination. La méthodologie et l'encadrement des discussions sont en effet cruciaux dans la réussite d'ateliers collaboratifs.

III : Ateliers avec les publics de la médiation numérique (octobre-novembre 2020)

Les ateliers avec les publics seront organisés au sein des différents musées partenaires et poursuivront plusieurs objectifs. Une première phase itérative permettra de mettre à l'épreuve les bonnes pratiques formulées précédemment sur la base d'une évaluation des dispositifs de médiations numériques en cours d'exploitation dans les musées partenaires. Elle sera également l'occasion de recueillir de l'information sur les usages numériques et d'échanger sur les attentes des publics. Les ateliers adopteront une dimension prospective permettant d'imaginer avec les publics une médiation numérique pertinente pour le musée de demain.

IV : Bilan - valorisation (décembre 2020)

Enfin, il sera temps d'envisager les perspectives d'appropriation et de développement des projets explorés avec les publics, ainsi que les possibilités de valorisation du travail collaboratif effectué au sein de groupe. Les lignes directrices quant aux bonnes pratiques de pourront être éditées, ainsi qu'un guide méthodologique pour la conception de projets collaboratifs de médiation numérique.

GT5 - Innovation culturelle ouverte et soutenable

Le PIC est également un laboratoire d'exploration de l'innovation ouverte faisant le pari de l'open source et de la durabilité. La question des modalités de partage des outils informatiques open source ainsi que les manières opérationnelles de favoriser et garantir l'innovation ouverte suscitent des débats. Ce groupe identifiera les principaux défis à relever dans le cadre du PIC et proposera les grandes lignes d'un modèle vertueux favorisant l'ouverture et la diffusion des innovations.

Le collectif

- Jessica Pidoux, EPFL- Institut des Humanités Digitales (DHI), sociologue (**animatrice**)
- Paul-Olivier Dehaye, personaldata.io, activiste et mathématicien
- Simon Dumas, EPFL-DHI, historien des sciences et techniques
- Kyril Gossweiler, Creaktion, conception et communication
- Florian Jatton, CSI - Mines ParisTech, étude des sciences et des techniques (STS)
- Gilliane Kern, archiviste (Docuteam Sàrl) et wikimédienne (Wikidata et cie)
- Debora Lopomo, Wikimedia CH, responsable du Programme GLAM & Partenariats
- Charlotte Mazel-Cabasse, directrice opérationnelle du dhCenter UNIL-EPFL
- Jean Rossiaud, Monnaie Léman, sociologue, master en droit et en économie
- Manuel Sigrist, Musée de l'Elysée, responsable des projets numériques
- Ilario Valdelli, Wikimedia CH, Education Program Manager and Community liaison
- Francesco Varrato, Bibliothèque EPFL, gestion de données et de recherche ouverte
- Pascal Vuillomenet, EPFL- Vice-présidence pour l'innovation (VPI)

Les débats

La question de l'économie ouverte et durable est un véritable défi accompagnant les transitions numériques. Ce groupe transversal se donne comme objectif d'identifier des principes essentiels favorisant l'émergence de projets numériques ouverts et durables à forte valeur ajoutée. La réunion d'experts de différents domaines et de différents mondes (académique, associatif, privé, public) vise également à permettre de réunir des expériences variées ainsi que d'identifier des outils issus des communautés ouvertes qui puissent être mis au service de l'ensemble des groupes. Il vise également à favoriser le dialogue et le rapprochement des acteurs de l'Open Lab avec des initiatives menées dans des communautés ouvertes et pertinentes au regard des projets que développeront les groupes. Il est ainsi particulièrement important de définir un répertoire d'outils permettant aux projets de réaliser une auto-évaluation des modèles économiques, objectifs et création de valeur. De tels outils existent et il serait pertinent d'en sélectionner et d'en promouvoir certains au sein de la communauté du PIC.

Un ensemble de point clés sont identifiés lors des débats :

- Création d'un « **espace commun** » pour le partage d'expériences
- Introduire une **perspective ouverte** dès la conception
- Produire une **cartographie** des sources de financement
- Structuration des **métadonnées** liées à l'œuvre, le public, les artistes, les spectacles et musées
- Gestion éthique et légale des **données personnelles** (aussi dès la conception)

- Penser les projets autour des outils pour leur **pérennité**, identifier des **composants** atomiques des projets au-delà d'une finalité ultime et en dehors d'un domaine spécifique
- Positionner le **numérique** au service de, ou avec, l'expérience nouvelle et **hybride**
- Mettre en valeur les potentialités des **assemblages** (propriété intellectuelle et approche anti-rivale)
- Concevoir une approche décentralisée **au-delà de la marque** spécifique
- **Documenter** pour le partage, pour valoriser des pratiques et expertises différentes au sein du PIC
- Inclusion des **publics** dans la création de l'expérience, valoriser le retour d'expérience et les savoirs expérimentiels
- Évaluer les **ressources matérielles** nécessaires, ce n'est jamais du virtuel, et leur empreinte écologique

La suite

Le groupe souhaite développer des ressources pour accompagner les autres groupes tels des outils de documentation, de structuration de métadonnées, de partage d'expériences et une grille d'auto-analyse comme aide à la conception de projets numériques ouverts et durables (Cf. ci-dessous). Il propose d'aider les groupes dans la cartographie des sources de financement ainsi que dans l'identification des outils d'aide à l'innovation existants et pertinents pour chacun des cas.

Grille d'analyse ou aide à la conception de projet (en préparation)

1. Définition du projet

- Innovation/medium
- Valeur ajoutée
- Effort inventif

... tout ce qui fait parler le projet et lui permet d'aller au-delà de l'imitation/distinction du marché

2. Définition de l'expérience utilisateur.trice

- Quelle est sa singularité par rapport à celles déjà existantes ?
- Le numérique permet-il de dépasser ou compléter des expériences analogiques ? Quelles méthodes hybrides à envisager ?
- Quelle est la perception de l'expérience par les publics, les artistes, les porteurs et porteuses de projet ?

3. Définition du public (au-delà du use case mais en tant que personnes réelles)

- Caractéristiques
- Milieu social
- Ressources à disposition pour pouvoir avoir accès à l'expérience utilisateur ?

4 Gestion des données

- Données personnelles des publics (infrastructure compatible RGPD)
- Structuration des métadonnées (artistes, œuvres, données interconnectées)

5. État de l'innovation

- Stade de maturation
- Ressources nécessaires pour avancer

- c. Comment assurer la maintenance en préservant l'ouverture ?

6. Définition du modèle économique

- a. Quel prix les publics sont prêts à payer pour l'expérience ?
- b. Modalités de financement hybrides ? (Cf. cartographie des sources de financement)
- c. Quelles valeurs et circulation des flux financiers ?

7. Définition de l'ouverture

- a. Estimation de l'ouverture possible (tout ou partie)
- b. Protection de la création
- c. Gestion des droits
- d. Réutilisation des techniques existantes
- e. Pratiques collaboratives bénéfiques
- f. Partage des ressources (avec d'autres acteurs du domaines, institutions, etc.)

Liste des collaborateurs·trice·s

Comité de pilotage UNIL-EPFL

Alexandre Camus, Cultural Heritage & Innovation Center - EPFL (coordinateur scientifique)

- Charlotte Mazelle-Cabasse, Directrice opérationnelle du dhCenter UNIL-EPFL
- Florence Graezer Bideau, MER au Collège des Humanités de l'EPFL
- Alain Dufaux, Directeur opérationnel du Cultural Heritage & Innovation Center
- Marie Neumann, Cheffe du Service culture et médiation scientifique de l'UNIL
- Alain Kaufmann, Directeur du ColLaboratoire, Unité de recherche-action, collaborative et participative de l'UNIL
- Anne Headon, Directrice du HUB entrepreneuriat et innovation de l'UNIL
- Pascal Vuilliomenet, Chef de projet à la Vice-présidence Innovation EPFL

Membres de l'Open Lab

- Anne-Gaëlle Lardeau, EPFL Pavillions (ex ArtLab)
- Alain Renaud, Future Instruments
- Basile Zimmermann, Institut Confucius et Citizen Cyberlab – UNIGE
- Bernard Fibicher, Musée Cantonal des Beaux-Arts (MCBA)
- Câline Yamakawa, Directrice du Verbier Festival
- Camille Dupont-Lahitte, Le Labo RTS
- Carole Varone, Centre Interfacultaire en Sciences Affectives (CISA) de l'Université de Genève
- Caroline Barneaud, Théâtre de Vidy - Lausanne
- Caroline Bernard, École nationale supérieure de la photographie d'Arles
- Cécile Roten, Municipalité de Vevey
- Christophe Fellay, Ecole de design et Haute école d'art du Valais (EDHEA)
- Clélia Liebermann, Balelec Festival
- Dave Vuissoz, Week-end au bord de l'eau
- David Franklin, Paléo Festival de Nyon
- David Torreblanca, Montreux Jazz Festival
- Debora Lopomo, Wikimedia CH
- Delphine Rivier, Musées de Pully

- Didier Grandjean, Centre Interfacultaire en Sciences Affectives (CISA) de l'Université de Genève
- Dominique Hauser, Théâtre de la Grange de Dorigny
- Dominique Vinck, Institut des sciences sociales de l'UNIL
- Florian Jatton, Mines ParisTech
- Francesco Varrato, Bibliothèque EPFL
- Gilliane Kern, Docuteam
- Giulia Bini, EPFL Pavilions (ex ArtLab)
- Héloïse Schibler, Muséologue indépendante
- Ilario Chiavi, Cully Jazz Festival
- Ilario Valdelli, Wikimedia CH
- Isaac Pante, Faculté des lettres UNIL
- Jean Rossiaud, Monnaie Léman
- Jérôme Jenny, SecuTix
- Jessica Dieffenbacher, Musées de Pully
- Jessica Pidoux, Digital Humanities Institute EPFL
- Kyril Gossweiler, Creaktion concepts
- Lionel Pernet, Musée cantonal d'archéologie et d'histoire (MCAH)
- Lucien Delley, Montreux Jazz Festival et Laboratoire de sociologie urbaine (LASUR) EPFL
- Manuel Sigrist, Musée de l'Elysée
- Marika Buffat, Théâtre de la Grange de Dorigny
- Martine Piguet, Musée cantonal d'archéologie et d'histoire (MCAH)
- Matthias Nagy, Municipalité de la Tour-de Peilz
- Michaela Maithert, Montreux Jazz Festival
- Michaël Kinzer, Municipalité de Lausanne
- Michèle Dedelley, Municipalité de Renens
- Morgane Krattinger, Montreux Jazz Festival
- Nicolas Bonard, Montreux Media Ventures
- Nicolas Gyger, Service des affaires culturelles de l'État de Vaud (SERAC)
- Nicole Minder, Service des affaires culturelles de l'État de Vaud (SERAC)
- Olivier Glassey, Institut des sciences sociales UNIL et Musée de la main
- Pascal Viot, Paléo Festival Nyon et Laboratoire de sociologie urbaine (LASUR) EPFL
- Paul-Olivier Dehaye, personaldata.io
- Pierre Etter, TIXnGO
- Sandrine Moeschler, Musée Cantonal des Beaux-Arts (MCBA)
- Simon Dumas, Digital Humanities Institute EPFL

- Stéphanie Aloysia Moretti, Montreux Jazz Artist Foundation
- Stephen McHolm, Verbier Festival
- Steve Puidoux, Venoge Festival
- Théo Dumont, Montreux Jazz Festival
- Thierry Amsallem, Fondation Claude Nobs
- Veronica Tracchia, Municipalité de Nyon
- Véronique Mauron, Collège des Humanités de l'EPFL
- Vincent Baudriller - Théâtre de Vidy - Lausanne