Restitution – Rencontre TMNlab #24 : De l’inspiration à l’action, quel numérique pour répondre aux grands défis du spectacle vivant ?

Posted on 9 février 2023 by Clément Coustenoble

Intelligence artificielle, métaverse “à la française”, réalité virtuelle, expériences augmentées du spectacle vivant, croissance verte, interopérabilité des acteurs de la donnée… Les engouements technophiles à l’œuvre dans le secteur sonnent comme une cacophonie pour de nombreux professionnels, à l’heure où le Ministère de la Culture déploie sa stratégie pour un numérique culturel et que le 4ème Programme d’Investissements d’Avenir finance la compétitivité des industries culturelles. Les acteurs de terrain de la création et de la médiation sont appelés à se positionner mais sont rarement candidats, donc parties prenantes, de ces projets.

Difficile de ne pas relever le hiatus que révèle cette injonction à l’innovation technologique – dans des délais courts et formats de mise en œuvre entrepreneuriaux très ambitieux – vis-à-vis d’un secteur peu engagé dans sa propre transformation numérique. Rappelons que l’état des lieux réalisé par le TMNlab en 2021 révèle que si 55% des structures de spectacle vivant pensent que le numérique est un axe prioritaire, 37% estiment que la nature de leur mission est incompatible avec la transformation numérique.

Dès lors, quel numérique, avec qui et pour qui, pour répondre aux défis du spectacle vivant ? Comment rassembler pour changer d’échelle en passant d’initiatives éclatées, isolées, à des actions coordonnées, collectives ? Comment envisager un numérique situé, conciliant innovation, transformation responsable et préservation des missions de notre secteur ?

Lundi 5 décembre 2022, le TMNlab s’est associé au 104factory, l’incubateur des startups culturelles et créatives du CENTQUATRE-PARIS. Ce fut l’occasion de voir comment une institution imagine l’innovation située au cœur de son écosystème. Cette rencontre a été soutenue par la Direction de la Création Artistique (DGCA) et le Service du Numérique (SNUM) du Ministère de la Culture.

Plénière : De l’inspiration à l’action, quel numérique pour répondre aux grands défis du spectacle vivant ? Quelle convergence entre transition numérique et

transition écologique est possible ? Quels leviers d'actions pour les acteurs ?



La facilitation graphique de cette journée a été réalisée par Christel Han – bananako.fr

Plénière animée par **Marialya Bestougeff**, directrice de l'innovation au CENTQUATRE-PARIS et de son incubateur 104factory, et **Anne Le Gall**, présidente du TMNlab, avec notamment :

- **Marie-Pia Bureau**, directrice de l'ONDA
- **Marion Carré**, entrepreneure, enseignante, conférencière, auteure et artiste, co-fondatrice et Présidente d'Ask Mona
- **Romain Delassus**, directeur du service du numérique du Ministère de la Culture
  - ressource : Quelle politique culturelle numérique pour le Ministère de la Culture ?
- **Marie du Chastel**, directrice artistique de l'association KIKK qui promeut les cultures numériques et créatives.
- **Stelio Tzonis**, cofondateur de Balthus, qui a pour vocation d'inventer des outils digitaux et de créer et diffuser des œuvres numériques.
  - Ressource : Numérique & spectacle vivant – Une nouvelle scène à investir, rapport commandé par la DGCA dont Stelio Tzonis est coauteur
- **Maxime Gueudet**, coordinateur de l'association Arviva – Arts vivants, Arts durables

Restitution audio de la plénière (2h40)

Partie 1 (le son s'améliore à partir de 30 secondes) :

- Introduction par **Marialya Bestougeff** et **Anne Le Gall**
- Première partie : **poser collectivement le cadre et le contexte** (tour de table)
- Keynote sur l'**IA et le spectacle vivant**, par Marion Carré

Partie 2 :

support PPT Rencontre TMNlab #24Télécharger

- Deuxième partie : **quels grands défis pour le spectacle vivant face au numérique ?**
    - Données, découvrabilité, panorama de l'offre culturelle : *Comment construire un panorama de l'offre culturelle qui puisse faire monter en visibilité l'ensemble des propositions culturelles et pas que des contenus en ligne ?*
    - Environnement numérique et diffusion/création/médiation : *Comment explorer les environnements numériques ? Métaverse "à la française", réalité virtuelle, expériences augmentées du spectacle vivant... de quoi parle-t-on ? Quelles opportunités de diffusion ? Quels risques ? Quelle souveraineté ?*
- Troisième partie : **Passer à l'action pour accompagner les transitions**

Ressources complémentaires

- Publication : Décarbonons la Culture ! Rapport du think tank The Shift Project
- Publication : Transition numérique et écologique : quelle convergence et quelle rôle pour la Culture ?
- Publication : Intelligence artificielle : état des lieux des fantasmes, enjeux culturels et d'une possible gouvernance
- Publication : L'intelligence artificielle dans l'art et les industries culturelles et créatives
- Publication : La découvrabilité des contenus culturels, enjeu central de la diversité de l'offre culturelle en ligne
- Veille : Recommandation et découvrabilité : Radio France lance son algorithme de service public
- Publication : L'évolution de la notion de « public » dans le champ culturel et l'impact de la révolution numérique
- Publication : Métavers : les 10 propositions d'un rapport exploratoire
- Publication : Analyses de cycle de vie : quel impact environnemental de la digitalisation des services culturels ?
- Veille : *Creative Green* & *Julie's Bicycle* : une communauté internationale pour réduire l'impact environnemental du spectacle vivant

ATELIERS

À l'occasion de cette rencontre, nous avons proposé un nouveau format. Trois ateliers ont été proposés aux participants, conçus et animés en collaboration avec le Bureau des possibles. À l'issue de ceux-ci, nous avons proposé aux personnes intéressées de poursuivre le travail au cours du premier semestre 2023, en visio, à travers une série d'ateliers complémentaires, pour

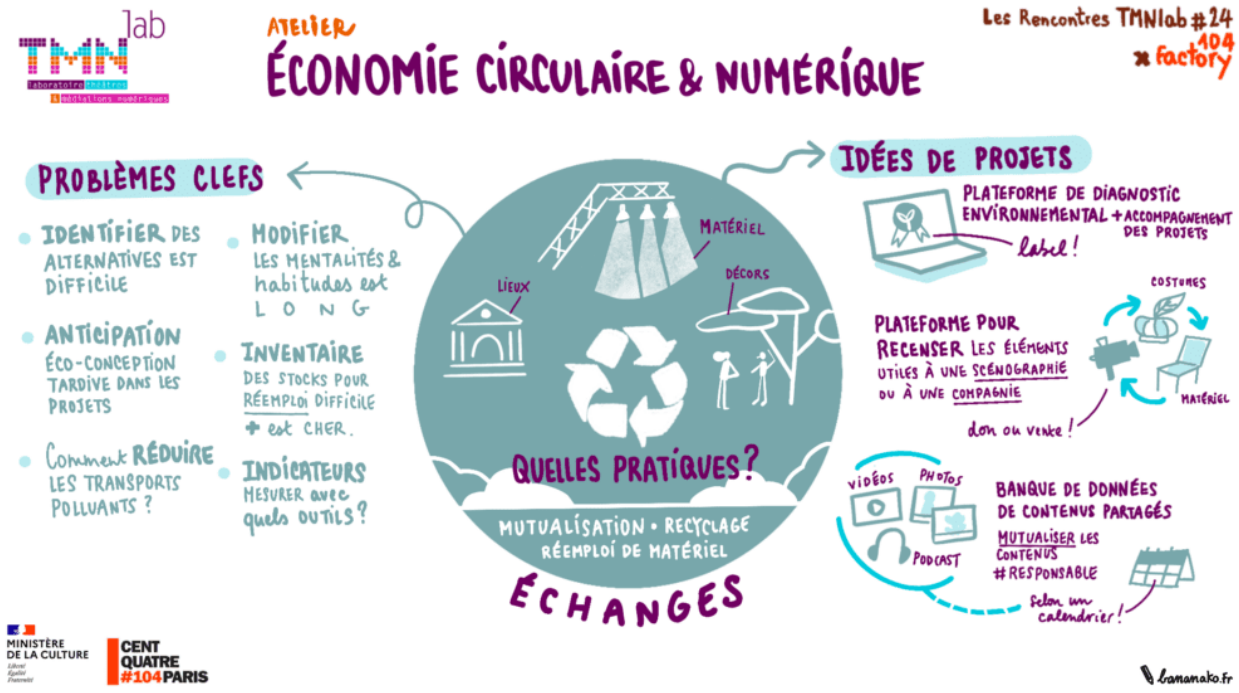
livrer des propositions coconstruites avec les parties prenantes.

Économie circulaire et numérique

Comment le numérique peut permettre une montée en échelle dans les pratiques d'économie circulaire pour le secteur du spectacle vivant ?

Avec la participation notamment de :

- Stéphanie Mabileau pour le RESSAC, le réseau des ressourceries artistiques et culturelles
- La Réponse D., incubé au 104factory
- Plinth, incubé au 104factory



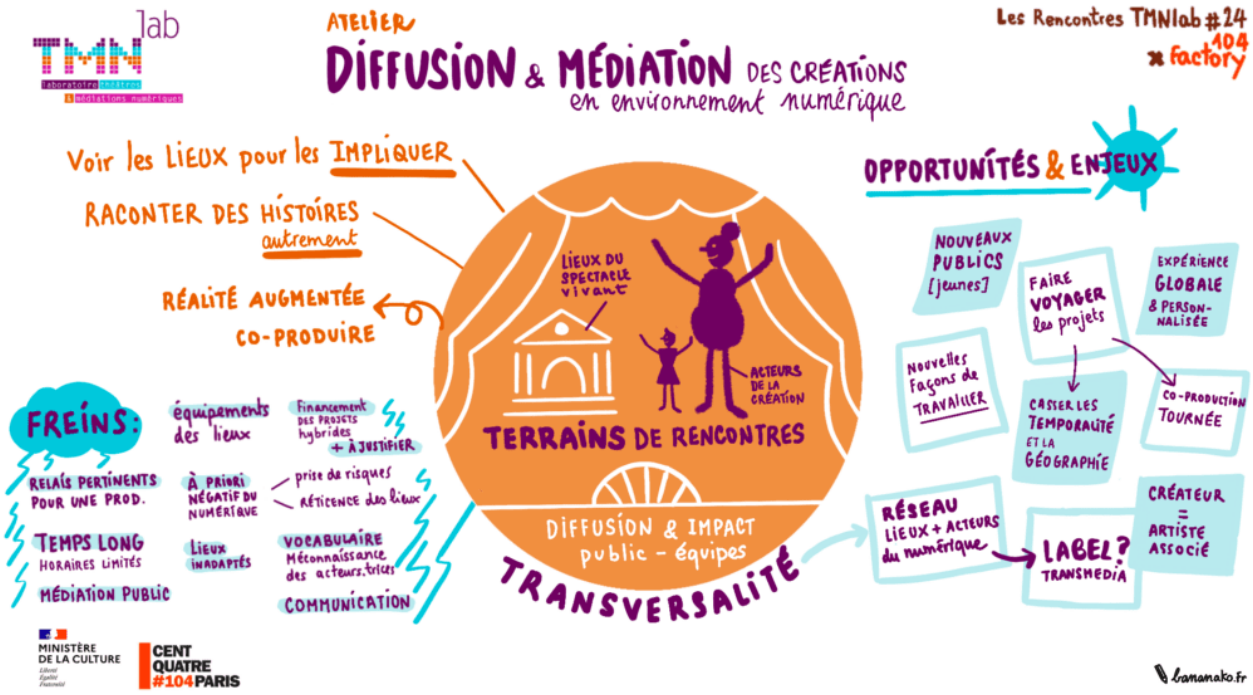
Diffusion et médiation des créations en environnement numérique

Quels sont les terrains de rencontre des acteurs de la création en environnement numérique et les lieux de spectacle vivant ? Pour quelle diffusion et quel impact auprès des publics comme des équipes ?

Avec la participation notamment de :

- Alexandre Roux, pour Lucid Realities et PXN, l'association des producteur·ices nouveaux médias indépendants
- Rémi Large, pour Tamanoir Immersive Studio

- Novaya, incubé au 104factory



Ouverture des données dans les lieux et pilotage en commun

Que peut-on faire en commun que nous ne pourrions pas faire seul ? Quels usages imaginer et à quels risques répondrions nous ? Autour des enjeux de découvrabilité (accès à la diversité de la création) et d'engagement (connaissance des pratiques et développement des publics). Rappelons que cet atelier fait écho à une précédente rencontre organisée par le TMNlab, le 7 février 2022 : *Audience et découvrabilité, la donnée entre enjeux politiques et économiques*.

Avec la participation notamment d'Antoine Gateau Sauvage et de Jeanne Bélichard pour le Pass Culture.



Restitution audio des ateliers et conclusions (22 min)

Rendu des productions par Le Bureau des Possibles

Rendu-des-productions-TMNlab-5-decembreTélécharger

A l'issue de ces ateliers, un travail a été mené avec le Bureau des Possibles pour identifier les sujets à développer et les personnes ressources à réunir pour une série d'ateliers qui se tiendront entre mars et juin 2023. Contactez l'équipe du TMNlab pour en savoir plus.