



15 octobre 2015

Rencontre Créativité numérique et relation aux publics La Cité, Rennes

Intervenants

Jessica Bert, chargée de communication à Astropolis

Anthony Bervas, chargé du web et multimédia des Trans Musicales

Gaëtan Naël, président de l'association Electroni-K

Fred Murie et Flavien Théry, Collectif artistique Spéculaire

Modération : Emilie Cherbonnel, Le Collectif des festivals

> Introduction

Les outils de communication numériques renforcent la participation du public, le font changer de position pour le rendre acteur, qui peut contribuer et échanger plus facilement avec les organisateurs de festivals et de spectacles.

> La communication numérique : une opportunité pour renforcer la participation des publics

● Les différents supports de communication utilisés à Astropolis, par Jessica Bert

Jessica Bert rappelle que les outils numériques créent des mutations dans la façon de communiquer du festival et d'intégrer le public dans le projet culturel.

3 enjeux autour des outils numériques :

- la communication : nouveaux espaces d'échange, lieu d'information
- l'accessibilité : opportunité de s'adresser à nombreux et différents publics
- la médiation : nécessaire pour informer les publics, en amont et pendant

Le site web : c'est la version numérique du programme papier. Il constitue une passerelle entre les artistes et les partenaires et est peu coûteux.

Face à l'évolution permanente du projet, le site web permet de moduler son projet en temps réel.

Facebook : c'est la plateforme la plus sociale, qui demande vigilance au quotidien.

Le ton y est informel mais ce n'est pas un lieu d'information. Il dévoile ce qui se cache derrière l'organisation.

C'est un réel outil de veille car ses participants s'expriment ; ce qui permet beaucoup de remise en question pour l'organisateur.

Twitter : ce sont des informations en temps réel. C'est également un outil de veille, grâce aux *hashtags* (#) et aux mots clés et un réseau de professionnels, d'artistes.

Instagram : la version visuelle de twitter mais différente de Facebook. Son contenu est exclusif et différent de Facebook. Le hashtag permet de créer des flux d'info en continu.

L'application Astropolis : l'appli est un outil onéreux. Il permet de toucher le public en temps réel avec du contenu interactif : play-list, blind-test, jeux. Beaucoup d'interactivité.

○ Des conséquences sur les manières de communiquer

Ces nouveaux outils de communication numériques ont permis à Astropolis de :

- réduire **les impressions papier** (-50% par an), en pensant d'une manière différente les supports papier (ils deviennent des objet que les publics vont s'approprier) et en allant vers des impressions qualitatives, effet collector, des exclusivités (interview, images non diffusées).
- **se remettre en question**. A travers les flux d'information générés par les publics, c'est le public qui fait la communication d'un événement : ce qui demande de la réactivité en cas de problème. Cela demande aussi beaucoup de transparence dans sa communication, de réinventer en permanence ses méthodes, d'être créatif (y compris dans l'annonce de la programmation).
- Toutefois, il faut nuancer les retours du public sur les réseaux sociaux : il y a beaucoup de remarques négatives, plus nombreuses que les retours constructifs.
 - Pour objectiver cela, Astropolis a mis en place un questionnaire de satisfaction des publics en ligne

Un exemple d'application utile : lors des 20 ans du festival, Astropolis a crée un groupe d'échange sur les souvenirs, les photos, qui a très bien fonctionné. Cela a révélé la participation active au projet culturel du festival, et du public fidèle !

Ces outils soulèvent des questions à Astropolis >> Jusqu'où aller dans l'écoute de son public ?

Astropolis ne souhaite pas associer le public à la programmation.

Du côté de la diffusion artistique, les droits et images sont des aspects exigeants, à tel point que le festival devient « attaché de presse au service de l'artiste », et plus seulement programmeur.

Les outils numériques ne sont-ils pas un peu intrusifs ?

○ Les outils numériques activés aux Trans Musicales, par Anthony Bervas

Le site web est mis en ligne à partir de juin et jusqu'à décembre, mais son utilisation ne dure pas plus longtemps. Cette utilisation assez courte interroge sur comment faire vivre le site au-delà, même avec des *reports*.

Instagram sert à diffuser des images back stage, des artistes : ce réseau a un côté privilégié.

Sur **Twitter**, une chasse aux compilations des Trans avec des indices a permis au public de participer activement. Twitter permet un rapport direct.

La multiplication des canaux risque de publier la même chose, alors que des contenus et objectifs sont différents.

Pearltree compile des informations des sites internet, sert à déployer des collections à partir des contenus des réseaux sociaux et du site web : c'est une sorte de bibliothèque. (65 000 vues en 2014)

Way dee est un réseau social musical, qui sert à épingler des musiques sur différents sites (bandcamp, etc.). En partageant les 5 coups de cœur de chaque personne de l'équipe, la page a été fortement partagée, et montre un intérêt des publics. Cela permet de découvrir la programmation différemment.

Pinterest, pour les affiches. C'est le site d'archivage des Trans, avec les problèmes de droits des auteurs des affiches à gérer...

L'application pour smart-phone des Trans Musicales

Si le site web est déjà *responsive* (= compatible avec les smart-phone), il faut trouver des avantages et valeurs ajoutées à utiliser l'application.

Crowdfinder est une application pour les publics perdus, qui leur permet d'être connectés et géo localisés point par point par Bluetooth.

Autres exemples d'outils utilisés :

- avec **Deezer**, un blind-test, défiant les publics pour partager leur score, et des places à gagner chaque année.
- La **conférence de presse en live** permet de filmer et de diffuser en temps réel ; c'est un outil de twitter mais qui fonctionne mal
- Tweet-wall sur place au Parc des Expo, permet aux publics de laisser des messages en temps réels, avec 2 personnes pour la modération.

Des nouveaux outils apparaissent en permanence et permettent de publier de nouveaux contenus (**Wine, Mircat, Periscope**).

Comme pour Astropolis, l'impression du programme papier a été réduite, mais certains publics restent attachés au support papier.

○ L'accessibilité pour les personnes en situation de handicap

Depuis 2014, les Trans ont mis en place sur leur site internet un onglet « Accessibilité » pour les personnes déficientes visuelles, cognitives, auditives et personnes âgées. Il contient la programmation en lecture audio, les infos pratiques, les tarifs...

Les pages sont adaptées avec des contrastes forts et des caractères plus grands pour les personnes déficientes visuelles.

Les règles de mise en accessibilité du web (W3C) sont nombreuses, les Trans Musicales ont fait le choix de mettre en accessibilité une rubrique et non pas tout le site. Cette rubrique doit être placée en début de menu pour être rapidement accessible si la personne utilise un logiciel de synthèse vocale qui lira tous les onglets dans l'ordre.

■ Questions du public

1/Comment une personne aveugle peut-elle consulter un site ?

- Grâce à un outil de synthèse vocale sur l'ordinateur ou les mobiles qui permet de lire ce qui est écrit. L'outil lit les lignes de code (d'où l'importance d'avoir des pages internet bien structurées, de labelliser les images et de proposer les info pratiques, la programmation sur des documents en .doc)

2/ Jusqu'où allez-vous investir les nouveaux outils qui arrivent ?

(Astropolis et les Trans Musicales n'ont pas de problème de public, de fréquentation)

- C'est davantage un souci d'information du public que de fréquentation. L'intérêt est ici de rester en veille sur les nouveaux outils numériques de communication et de voir comment les publics peuvent se les approprier. Le risque d'information doublée peut exister, c'est pourquoi il est nécessaire de se renseigner sur les expériences utilisateurs. Par ex, un site responsive réduit le téléchargement de l'application.
- L'utilisation de ces outils par les publics évolue et on doit donc évoluer également (ex : MySpace qui a été très utilisé et qui ne l'est plus du tout).

3/ Cela peut être une course au nouvel outil. Mais permettent-ils d'aller vers de nouveaux publics, de les diversifier ?

- Les Trans Musicales accueillent un public de 20 à 45 ans, avec une moyenne de trentenaires. Ils n'y a pas beaucoup de plus jeunes. Nous n'avons pas toutes les statistiques.
- A Astropolis, il s'agit autant de fidéliser un public que d'en attirer de nouveaux : la découverte chez les jeunes conduit ensuite à fidéliser le public plus jeune.
 - Ces outils offrent aussi la possibilité d'identifier des publics et des compétences (photos, vidéo, montage sonore) : le numérique permet une plus grande prise de contact avec ces tiers, tout comme la rencontre de nouveaux artistes et de nouveaux schémas artistiques (organisation de tremplin qui est passée de 50 à 200 démos reçues par an).

4/ En termes de temporalité, à partir de quand « *bombardez-vous* » ?

- C'est un travail permanent, mais « *mieux vaut être modéré tout au long de l'année que bombarder sur un mois* »

5/ Combien de temps de travail cela représente-t-il ?

- Cela nécessite du temps, comme recadrer des photos, etc. Le numérique a permis de développer de nouveaux métiers : *community manager* (depuis 5 ans aux Trans) plus 4 personnes pendant le festival des Trans. Cela fait partie d'une stratégie globale. En tant que chargé du web et multimédia, Anthony veille à cette coordination, mais la veille sur 80 artistes demande du temps afin d'enrichir les contenus. D'octobre à décembre, une personne gère les sites, un community manager, une personne s'occupe de la relation web (web marketing), 1 assistant en stage, soit 4 personnes dans le pôle multimédia. L'ATM gère aussi la salle de l'UBU à l'année !
- Pour Astropolis, l'équipe est constituée de Jessica, d'un graphiste en free lance et d'un renfort sur les 6 mois avant le festival.
- Pour le festival Maintenant, il n'y a personne, par choix économique. Cela repose sur le bénévolat donc on est présents mais la réponse est évidemment moins fine. Chaque nouveau réseau a sa spécificité dont les organisateurs s'emparent en ne donnant pas tout à fait les mêmes infos d'un réseau) à l'autre mais le public ne perçoit pas forcément ces nuances et peut s'y perdre. Par contre on espère emmener le public dans une histoire en fonction du réseau qu'on utilise.

➤ La co-construction artistique grâce au numérique

● Le projet *Traversées*, par le collectif Spéculaire

Le collectif Spéculaire est un duo qui regroupe des compétences et des pratiques complémentaires : Flavien a travaillé dans le développement de dispositifs physiques, dans l'espace réel tandis que Fred

a une pratique plus tournée vers l'utilisation d'outils numériques et virtuels (programmation) tout en utilisant de la matière intime comme l'écriture.

Le collectif a mené différents projets et résidences : à la prison des femmes de Rennes, au centre de détention de Brest par exemple ou l'objectif était de créer une installation plastique dans l'espace public à partir d'écrits des détenus. Autre exemple au Collège de Lanmeur dont l'objet a été d'exprimer des non-dits, de faire surgir les paroles du corps des collégiens.

<http://www.speculaire.fr/flavien-thery-fred-murie/traversees>

Le projet *Traversées* a été créé dans le cadre du festival Maintenant lors d'une résidence démarrée au mois d'avril et qui s'achèvera en décembre.

C'est un projet participatif qui a mobilisé des personnes accueillies dans des appartements de coordination thérapeutiques aux Champs Manceaux (au sud de Rennes). La vingtaine de personnes hébergées ont des pathologies assez lourdes, sont pour beaucoup des migrants et bénéficient d'un encadrement psychologique administratif...



Les personnes ont été invitées à écrire sur un thème choisi avec l'équipe d'Electroni[k] : le souvenir d'enfance, sous un format contraint (200 caractères maximum) et à collaborer à la création d'une installation.

Un programme de rencontres a été mis en place avec l'équipe d'E[k] avec des ateliers d'écriture mais également des visites de différents lieux culturels ou de l'Inria, de l'initiation au code informatique, etc.

Les ateliers d'écriture ont été très riches, chaque personne a été suivie individuellement pour les amener à écrire leurs souvenirs. Certains étaient très réfractaires mais tous ont finalement sorti quelque chose. Les histoires sont très variées.

La mise en forme du projet a également été co-construite avec les participants à partir de propositions du collectif.

L'installation a été construite avec une surface phosphorescente photosensible qui conserve une trace lumineuse temporaire des paroles des participants.

Fred a créé un algorithme permettant de trouver des mots en commun à partir des phrases de chacun.

■ Questions du public

1/ Quelle est la limite par rapport à la vie privée des gens ? Fixez-vous des limites ?

Il n'y a aucune obligation de participer. Pour certaines personnes, c'est très dur.

2/ L'outil numérique est-il aidant ou un obstacle ? Est-ce un biais pour favoriser la participation des personnes ?

- Pour ce qui est de trouver un point commun aux textes, il n'y a que la machine qui peut le trouver !
- Pour les personnes ayant un handicap physique, des difficultés pour rédiger un texte, cela peut aider...

L'utilisation de l'outil numérique est choisie par démarche plastique et artistique.

Ces outils permettent de faire des simulations, avec des applications pour montrer aux participants ce qui va être fait avec leur production écrite.

➤ Le numérique au cœur du projet culturel

🕒 Retour sur l'histoire de l'association Electroni-K

Comme tout projet, le projet d'Electroni[k] arrive dans un contexte qui l'entoure et l'amène à réagir et à exister avec ce contexte.

Quelques dates clés des technologies du numériques qui ont nourri le projet culturel :

1985 : 120 000F pour équiper les écoles d'ordinateurs

1994 : Internet devient grand public

➤ A l'époque le *tatoo* était le moyen de communication !

1998 : Google

1999 : l'ADSL débarque

2001 : format mp3

2007 : Téléphone portable smartphone, Deezer

2011 : I pad 2è version

La technologie va vite ! On est contraint ou pas de la suivre.

Au départ du projet d'E[k], en 1999, on était essentiellement des étudiants en arts mais aussi en mathématique et en biologie avec le souhait de décroquer les pratiques. On se sentait appuyés par l'outil internet (malgré le fait qu'à l'époque, le parc informatique de Rennes 2 se limitait à une vingtaine de postes en 56ko !)

En 2001, l'association va proposer un projet aux Trans Musicales autour de la dialectique image/son. D'autres sujets sont également abordés : le design textile, le film d'animation, la musique électronique.

Dès 2002, vient l'envie d'intégrer le public dans la fabrication de quelque chose avec la proposition d'un collectif de designer d'occuper un lieu pendant une semaine et d'inviter les gens à venir détruire 1000 45 tours défectueux.

2005 : démarrage d'un parcours à l'échelle de la ville avec l'association Laptop Session. On a proposé à des gens de s'inscrire sur internet pour une ballade de 3-4 heures dans des lieux inhabituels, avec une performance sonore à écouter au casque, suivie d'un temps d'échange et de partage entre les participants.

2007 : les membres de l'association deviennent parents et commencent à se questionner sur la place de l'enfant et mettent en place un cycle de créations dédié au jeune public.

2008 : vient la question « comment impliquer les gens dans la réalisation de projets, dans la ville », le numérique va alors être exploité à travers le projet *I sound graffiti* : série de workshops dans la ville pour réaliser des stickers audio destinés à envahir la ville.

2009 : on investit les territoires de Rennes et de St Brieuc avec La Contremarche et on développe le projet [K]ube¹ imaginé par Nicolas Goujon (« *œuvre collective et éphémère au service de la formation professionnelle et de l'insertion, la culture comme outil d'accessibilité à l'emploi* »).

Il s'agissait d'un cube de 8m construit avec du barriérage layer. La construction a posé problème car peu de personnes avaient l'habilitation pour monter ce genre d'échafaudage. On a donc travaillé

¹ <http://www.lacontremarche.org/culture/cest-quoi-le-kube/>

avec la Région et un centre de formation afin de proposer une formation avec des débouchés. Le cube est devenu un espace de projection et une énorme discothèque.

2010 : l'association connaît un tournant avec l'arrivée de nouvelles personnes, c'est le temps de la structuration. C'est l'étape de l'écriture du projet pour le rendre plus lisible. Un 1er emploi est créé sur un poste de coordination.

L'association remporte un appel à projet du Ministère sur la lutte contre l'exclusion et la précarité et travaille avec des SDF, des usagers de cantines sociales, des FJT... sur la découverte de la culture au sens large, avec des parcours : ciné concert, groupe de rock, participation à des concerts : *Parcours sensibles*. Depuis le projet s'est étoffé.

Par l'écriture du projet, des questions sont alors balisées : la place de la famille, le partage de la culture à l'endroit de la famille, le lien avec les étudiants et projets d'étudiants, ...

2013 : le festival devient *Maintenant*. Le changement de nom va de pair avec la volonté d'un arrêt sur image : la technologie va vite, nous bouscule, posons-nous juste *maintenant* pour mettre en partage ce qu'on a repéré.

La créativité numérique nous nourrit, nous alimente. Elle est essentielle mais la technologie ne l'est pas forcément même si elle est partout... La personne qui voudrait en être le plus éloignée y est quand même confrontée : lors de cette édition, le peintre Ali a peint une œuvre à la peinture blanche sur le toit de la Caf : on espère que les robots de Google vont numériser sa fresque et que cette création va vivre sur la toile, plus longtemps que l'œuvre originelle qui va s'altérer avec la pluie et la lumière.

On a également fait une vidéo sur cette œuvre et on se retrouve avec un nombre de partages qui nous dépassent complètement.

Même si au départ on s'adresse à un peintre, on projette l'œuvre dans un monde de plus en plus numérique qu'on le veuille ou pas.

Même si on ne voulait pas être sur internet, le public l'est pour nous... les photos circulent, etc.

▣ Questions du public

1/ En termes de formations et de compétences, comment devez-vous évoluer et vous former aux technologies qui avancent vite... ?

Flavien y est presque réfractaire. C'est étrange car on évolue dans l'art du numérique et de l'électronique. « *Je ne suis pas un geek* ». Dans la nature de nos projets, on peut aller vers d'autres sources que celles mises à disposition.

Fred a une démarche personnelle et commune : si un outil existant correspond à une installation.

Anthony a fait l'expérience des jeux vidéo à 4-5 ans, a suivi les évolutions des consoles et l'arrivée des ordinateurs. Puis la découverte d'Internet. Il a suivi une formation de graphiste et à l'outil flash. Mais cela reste difficile d'avoir le recul nécessaire pour observer ce qui se passe car les évolutions sont très rapides.

Jessica s'est familiarisée aux outils vidéo, etc. Ce qui est plus difficile, c'est l'attitude à adopter face aux publics. Elle constate que les outils sources sont moins en moins consultés. Des questions des publics arrivent à l'organisateur, alors que l'information est par ailleurs disponible sur des supports très travaillés.

Gaëtan n'est pas *Internet native*. Pour lui, Internet est un élément en plus.

2/ Y a-t-il des limites à ne pas franchir dans la participation des publics ?

Astropolis ne veut pas que le public participe à la programmation.

Le collectif Spéculaire propose des pistes aux participants, mais ce sont les artistes qui décident et choisissent un certain nombre d'éléments. Ils ont le souci de ne pas être pollués par un certain nombre de choses, d'algorithmes, etc.

3/ Le décroisement culturel artistique numérique cohabite dans vos projets. Quels sont les endroits où vous partagez ? La culture peut-elle apporter des choses au numérique ?

Fred : n'étant pas *internet native*, on a une culture qui vient plus des arts plastique, de l'art contemporain que des arts numériques. Cette influence apporte une particularité, une distance, un sens différent.

Jessica : les apports vont dans les deux sens. Pour prendre l'exemple du jeu vidéo : la technologie existe déjà, c'est le fait culturel qui va le développer. C'est la même chose pour Twitter.

Gaétan : ceux qui ont connu une époque sans internet l'utilise peut-être plus comme une technique, c'est un médium parmi d'autres.

A l'endroit de l'acteur culturel, on se fait quand même pas mal bousculer : proximité avec les publics, échanges, quasi-obligation d'être attentif à ça... Le numérique est tellement présent à plein d'endroits (à commencer par nos poches !) que nos comportements sont modifiés en termes de flux, niveau, type d'infos... On est confronté à des milliers d'images qu'on balaie très rapidement. Cela pose des questionnements sur le respect de l'œuvre, de prendre du temps de l'observation.

Le regard et l'œil des *internet natifs* est différent des générations précédentes, peut-être plus exercé ; ils sont nourris de beaucoup de choses là où on a eu un apprentissage plus académique.

4/ Quid des prochaines générations et de l'éducation de nos enfants pour leurs enfants ? Question de l'éducation au numérique, des enfants et des adultes ?

L'usage est différent chez les enfants et l'appropriation des outils est plus rapide par les *digital native*.

C'est difficile d'aller contre, mais comment accompagner cet accès facile ? Comment transmettre entre parents-enfants ; au sein de l'éducation nationale ?

5/ Question de la dépendance et de l'addiction ?

Les outils pallient à nos paresse.

Il ne faut pas oublier la transmission de l'esprit critique, de l'effort et d'une certaine indépendance. Il est aussi question du décalage.

> Conclusion

Ces outils offrent de nombreuses possibilités d'interactions avec les publics, pour les artistes et pour les acteurs culturels.

Des peurs et des inquiétudes existent :

- face à l'escalade d'outils numériques et d'Internet de plus en plus présent ;
- sur la réponse à avoir face à l'immédiateté des demandes des publics.