

# CULTURE, ENTREPRENEURIAT ET NUMÉRIQUE : VERS UN LIEN À COMPOSER

Alice-Anne Jeandel

**En ouverture du Festival Jour & Nuit à Grenoble se sont tenues, en septembre dernier, les premières rencontres territoriales réunissant une diversité de professionnels autour des questions d'entrepreneuriat culturel, social et numérique. Les *Rencontres Culture <> Futur* étaient organisées par La Coop La Péniche, coopérative travaillant sur les questions du web participatif, et l'association MixLab, gestionnaire d'un nouvel équipement regroupant un lieu de vie et une salle de concert : La Belle Électrique. L'Observatoire des politiques culturelles et Digital Grenoble étaient partenaires de ces Rencontres.**

Cet évènement avait deux principaux objectifs : ouvrir un espace de réflexion partagée autour des nouveaux usages et pratiques numériques ; provoquer la rencontre entre les professionnels du secteur culturel et artistique, de l'innovation, et des *start-up* sur le territoire grenoblois. Cette première édition a mobilisé près d'une centaine de participants aux profils variés.

Les propos introductifs de la table ronde inaugurale ont permis de souligner que le travail autour des cultures numériques impliquait transversalité et décroisement, à la fois des disciplines, des secteurs et des ressources.

Jérôme Delormas<sup>1</sup> a présenté la Gaîté Lyrique, établissement public de la Ville de Paris dédié aux cultures numériques, comme un équipement prototype, au croisement des disciplines et des approches. La Gaîté est à la fois salle de concert, espace d'exposition, centre de ressources, lieu de convivialité, bar-restaurant et incubateur de projets créatifs. Son équilibre budgétaire repose sur une économie mixte publique/privée. Avec Jérôme Delormas, un premier fantasme est tombé, confirmé par de nombreux intervenants de la journée : le numérique dans la culture n'est pas une poule aux œufs d'or qui ouvrirait la vanne des financements publics ou des investissements privés !

Dorine Dzyczko<sup>2</sup> a également mis en valeur le fait que le mélange des genres et la transversalité étaient des caractéristiques importantes qui sous-tendent le travail autour des cultures numériques. L'association AADN regroupe des profils très divers autour du processus de création artistique : artistes, ingénieurs, développeurs, chercheurs, habitants, etc. Pour eux, le numérique n'est qu'un médium au service de la création et leur permet de penser les projets différemment en tissant des liens entre arts, société et technologies, entre pratiques artistiques et usages sociétaux, sur des modes collaboratifs et participatifs. L'AADN s'interroge par ailleurs sur l'intrusion dans nos quotidiens des nouveaux outils et produits de consommation, liés à l'ère du numérique.

Ces questionnements sont justement au cœur d'une étude de la CNIL que Geoffrey Delcroix<sup>3</sup>, spécialiste des questions de vie privée et de données personnelles, est venu présenter. La CNIL a travaillé sur les grands types de datas liés à nos pratiques de consommation et de création de contenus culturels (livres, films/séries, musique, jeux vidéos...). Les entreprises de distribution de contenus numériques culturels et ludiques se concentrent aujourd'hui sur leur capacité à traiter les données de consommation et d'habitudes des utilisateurs, afin de les « accompagner » par la recommandation, mais surtout, dans une stratégie marketing,

pour les inciter à consommer davantage. Or, cette matière est fournie par les usagers eux-mêmes et sans contrepartie. Partant du principe que la culture produit beaucoup de données sur les usages, les comportements et les goûts, comment « prévenir » les utilisateurs, et favoriser un usage éthique de ces datas de la part des industries du numérique ? Comment faire en sorte qu'ils soient aussi des acteurs et puissent utiliser librement leurs données culturelles ? Telles sont les questions passionnantes que pose le rapport *Les données, muses et frontières de la création*<sup>4</sup>, qui propose aussi plusieurs scénarios d'usage pour les années à venir.

Suite à cette table ronde, deux *meet-up* se sont tenus en parallèle. Le premier atelier traitait des nouveaux modèles économiques de la culture avec trois présentations de projet. Tout comme Jérôme Delormas, les intervenants se sont positionnés comme des entrepreneurs revendiquant une responsabilité sociale et culturelle.





Merryl Messaoudi<sup>5</sup> a exposé le cas de Crossed Lab, bureau de production artistique lyonnais travaillant dans le champ des arts numériques et hybrides. Les projets artistiques produits par Crossed Lab se trouvent à la frontière des disciplines et des genres, et ne correspondent généralement à aucune case de financement public. Par ailleurs, ce type de structure d'intermédiation artistique est assez méconnu et souvent associé à une activité mercantile alors que Crossed Lab travaille dans une logique d'économie solidaire. Les subventions publiques sont donc ponctuelles et concernent uniquement certains projets mais jamais le fonctionnement de la structure. Pas à pas, un modèle économique a été imaginé, basé sur la mise en coopération entre les artistes et le développement de productions exécutives venant financer la production déléguée et d'autres activités plus fragiles.

Culture & Coopération est un outil de partage de ressources et de développement de projets collectifs créé à l'initiative d'une dizaine de structures culturelles de Saint-Étienne. Colin Lemaître, coordinateur salarié, parle d'une démarche de recherche et développement débouchant sur des projets d'innovation sociale et collective. Le modèle économique repose sur un croisement entre financements publics, sur des lignes dédiées à l'innovation sociale, et des ressources propres provenant de prestations de services (groupement d'employeurs, administration, etc.). Comme pour Crossed Lab, du fait de leur positionnement à la croisée des chemins, Culture & Coopération ne rentre pas dans les budgets dédiés à la culture et a donc choisi de se positionner sur le développement économique et le champ de l'économie sociale

et solidaire, tout en accompagnant des projets culturels.

Alban Sauce<sup>6</sup> a présenté, pour finir, le fonctionnement de la Belle Électrique, salle de concert musiques actuelles à Grenoble qui a ouvert ses portes en janvier 2015. MixLab, l'association délégataire choisie par la Ville, a proposé pour le lieu un modèle hybride croisant financements publics avec d'autres ressources privées, tout en respectant le cahier des charges des SMAC (label national Scène de musiques actuelles). Alban Sauce souligne tout d'abord que le développement et la diffusion des musiques électroniques sont un des axes artistiques et culturels forts du projet. Or, ces musiques dites de « clubbing » reposent sur des pratiques et des modèles économiques différents, par rapport à d'autres esthétiques musicales, permettant aux événements d'être plus facilement bénéficiaires. D'autre part, les activités de bar-restauration, internalisées, ainsi que la privatisation d'espaces à des entreprises permettent d'élargir les sources de financement, réinjectées ensuite dans les projets d'action culturelle, de production, de diffusion et d'accompagnement. Comme pour la Gaîté Lyrique, l'objectif du projet est d'être un lieu de vie où chacun trouve sa place dans diverses activités, et sur différents moments de la journée ou de la nuit.

L'envie d'essayer, de tester, de fonctionner par « sérendipité »<sup>7</sup>, essai/erreur, sont des postures que l'on retrouve chez les trois intervenants de ce *meet-up*. Selon Colin Lemaître : « *Dans la culture, on sait faire avec peu, prototyper, itérer, innover, on a donc un lien avec l'entreprise* ».

Le second *meet-up* a traité des nouvelles pratiques directement liées au numérique et des pistes d'innovation pour la culture, mettant en évidence la question de la recommandation et des nouveaux intermédiaires, notamment dans les secteurs de la musique et du livre. 1D Lab est une SCIC qui s'est fixée comme objectif de renforcer, au travers de services et de ressources numériques, la diffusion et la rémunération de créations indépendantes, notamment musicales. L'industrie de la musique étant aujourd'hui mondialisée et concentrée sur trois principales majors, Eric Pétrotto<sup>8</sup> explique que l'objectif d'1D Lab est de recréer un écosystème plus local et durable entre créateur, producteur, diffuseur, en se basant sur un modèle économique B to B to C<sup>9</sup>. Faisant le constat qu'une des caractéristiques majeures des nouvelles économies numériques repose sur la perte progressive du consentement à payer des usagers pour accéder à des contenus culturels, la plateforme propose de mettre en relation un catalogue d'artistes indépendants et un public, en passant par des structures intermédiaires (bibliothèques, entreprises, collectivités publiques), qui financent la diffusion. Leurs premiers partenaires sont les bibliothèques qui y voient l'intérêt d'offrir un service permanent aux usagers avec un catalogue musical riche et varié. Dans le modèle d'1D Lab, tous les artistes ont une part fixe à laquelle s'ajoute une variable pour les plus écoutés avec une décote sur l'ancienneté. Cela permet de rééquilibrer le partage de la valeur économique en tenant compte de la valeur d'usage.

Nicolas Saubin, directeur général de Collibris, est venu présenter cette jeune start-up grenobloise. Il s'agit d'une plateforme sociale autour de la lecture, et d'un service d'information et de recommandation. Le projet mise sur la discussion, le partage et le conseil entre usagers. L'application Collibris fonctionne comme un réseau social de contacts passionnés de littérature et l'organisation d'une bibliothèque virtuelle par titres. Faisant écho aux propos de Geoffrey Delcroix, Nicolas Saubin a évoqué l'utilisation des données produites par les usagers de la plateforme : les datas récoltées ne sont utilisées qu'en interne pour comprendre ce qui plait aux lecteurs et leur faire des

suggestions. La plateforme ne comporte pas de liens vers des sites marchands et, lorsque Collibris propose du conseil aux éditeurs, ils ne vendent jamais les données des lecteurs directement mais le traitement de ces données. Leur modèle économique repose sur ces prestations aux éditeurs et sur un service de box commandées par les lecteurs.

Poursuivant dans le domaine du livre, le sociologue Olivier Zerbib<sup>10</sup> a présenté une enquête sur les dispositifs et usages du livre et du numérique qu'il a menée dans les bibliothèques de Grenoble. Son intervention a permis de faire tomber quelques idées reçues : en bibliothèque ce sont les publics les plus curieux qui investissent en premier les dispositifs numériques, et non pas les plus jeunes. Il souligne une « coexistence pacifique » entre livres numériques et version papier, avec une complémentarité en fonction des usages. Dans certaines circonstances, par exemple en vacances, le livre numérique s'ajoute au livre papier, sans le remplacer. Olivier Zerbib insiste enfin sur l'intérêt des lieux publics pour travailler ensemble sur le numérique et créer des valeurs communes, avec une offre numérique qui doit être pensée localement. Cette volonté de relocalisation des pratiques et de réappropriation des cultures par les usagers sont des questions qui traversent ce *meet-up*, ainsi que l'ensemble des Rencontres.

La journée s'est conclue par les présentations de trois produits innovants à portée culturelle. L'objectif de ces ateliers était de susciter le partage de ressources entre le porteur de projet et les participants par des collectes de

solutions ou d'idées selon les problématiques soulevées par les prototypes.

La *TotemBoombbox*, enceintes nomades pour les adeptes de la musique en extérieur, se porte comme un sac à dos et allie design, puissance et qualité sonores. À quels usages peut correspondre ce dispositif ? Le *Nichoir à histoires* est un projet collaboratif pour susciter le goût de la lecture qui prend la forme d'une chaleureuse cabine semi-ouverte dans laquelle on s'assied pour écouter des contes ou histoires préalablement enregistrés par d'autres usagers. Des partenariats sont en train de se nouer avec des bibliothèques, des librairies, des éditeurs. Dans quels autres lieux ce dispositif pourrait-il se nicher ? Enfin la *Slate*, développée par ISKN, est une tablette qui cherche à combiner l'expérience du dessin sur papier avec les possibilités du digital : en dessinant avec ses propres crayons sur du papier, les illustrations s'affichent



instantanément à l'écran. Comment ce prototype pourrait-il s'adapter à des usages ludiques et pédagogiques ?

Animés sous forme de courtes séances de créativité, les participants se sont pris au jeu et les concepteurs sont repartis avec des idées nouvelles de développement et de contacts.

Il ressort de ces Rencontres plusieurs idées fortes. D'une part, à l'ère de la transition numérique, les approches et les expériences transversales prennent le pas sur les logiques cloisonnées. D'autre part, il semblerait que le travail autour du numérique implique de développer des propositions alternatives aux modèles classiques du secteur culturel. Les intervenants ont plaidé pour la suppression des intermédiaires marchands, la réutilisation des données par les usagers eux-mêmes, la création de liens et de communautés entre les personnes, les croisements public/privé pour travailler ensemble et créer des valeurs communes. Enfin, si les acteurs culturels viennent bousculer les codes de l'entrepreneuriat et inversement, il est indispensable de s'accorder sur un langage commun entre culture, entrepreneuriat et innovation technologique.

Les *Rencontres Culture <> Futur* ont eu le mérite de poser les premières bases de ce dialogue et d'une mise en réseau des professionnels de ces différents secteurs, en ouvrant des perspectives de collaboration. Affaire à suivre !

**Alice-Anne Jeandel**

Responsable des formations

Observatoire des politiques culturelles

Membre du Conseil d'Administration de MixLab

Crédits photographiques : Scop La Péniche et MixLab-La Belle Électrique

Lieu : Musée de Grenoble, le 9 septembre 2016

Organisateurs : La Péniche, MixLab/Festival Jour & Nuit

Partenaires : Observatoire des politiques culturelles, Digital Grenoble

## Culture, entrepreneuriat et numérique : vers un lien à composer

### NOTES

1- Jérôme Delormas est co-fondateur de la Gaité Lyrique (Paris) et en a été le directeur de 2011 à 2016.

2- Dorine Dyzczko est responsable production et diffusion de l'association AADN (Assemblée Artistique des Diversités Numériques, Lyon).

3- Geoffrey Delcroix est chef de projet Innovation et Prospective au Laboratoire d'Innovation Numérique de la CNIL, Commission nationale de l'informatique et des libertés (Paris).

4- Téléchargeable en ligne : [https://www.cnil.fr/sites/default/files/typo/document/CNIL\\_CAHIERS\\_IP3.pdf](https://www.cnil.fr/sites/default/files/typo/document/CNIL_CAHIERS_IP3.pdf)

5- Merryll Messaoudi est fondatrice et directrice artistique de Crossed Lab (Lyon).

6- Alban Sauce est administrateur et programmeur musiques électroniques de la Belle Électrique (association MixLab) à Grenoble.

7- Emprunté à l'anglais *serendipity*, le fait de faire une découverte par hasard et par sagacité alors que l'on cherchait autre chose (source Wikipédia).

8- Éric Pétrotto est co-fondateur et directeur général d'1D Lab.

9- L'expression « B to B to C » (« Business to Business to Consumer ») désigne les activités d'entreprises développant des produits et services commercialisés auprès d'autres entreprises clientes, à charge pour ces dernières de les exploiter dans le cadre d'activités grand public.

10- Olivier Zerbib est maître de conférences en Sociologie de l'innovation, de la culture et de la communication à l'IAE de Grenoble.